

## PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos  
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus  
2022 m. vasario 10 d. įsakymu Nr. DIE-76

### UAB „AMBER GAMING“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDAS NR. 2

#### NUOTOLINIŲ STALO LOŠIMŲ NUOSTATOS

1. Šio priedo nuostatos taikomos visiems Nuotolinio lošimo organizavimo reglamento (toliau – Reglamentas) priede nurodytiems nuotoliniams stalo lošimams, jei konkrečioje šio priedo nuostatoje nenurodyta kitaip.
2. Mažiausią statomą sumą vienam statymui nuotoliniuose stalo lošimuose nustato ir Bendrovė interneto tinklapyje skelbia Bendrovė. Bet kokių atveju statymo suma negali būti mažesnė nei 0,01 Eur (vienas euro centas).
3. Didžiausia statoma suma vienam statymui lošiant nuotoliniais stalo lošimais yra 100 Eur (vienas šimtas eurų), jei atskirose lošimų taisyklėse nenurodyta kitaip. Maksimali galima laimėti suma nuotoliniuose stalo lošimuose yra 250 000 Eur (du šimtai penkiasdešimt tūkstančių eurų) jei atskirose lošimų taisyklėse nenurodyta kitaip. Galimų statymų ribos (minimali ir maksimali suma) nurodomos kiekvieno nuotolinio stalo lošimo informacinėje skiltyje.
4. Lošimai nuotoliniais stalo lošimais valdomi ir lošėjai savo valių ir pasirinkimus išreiškia spausdami atitinkamus ekrane matomus mygtukus (išskirtas ekrano zonas), vadovaudamiesi Reglamente pateikiamomis konkrečiais lošimo taisyklėmis ir ekrane matomomis vizualinėmis lošimo instrukcijomis.
5. Bendrovė nėra atsakinga už lošėjo techninius bei ryšio įrangos sutrikimus. Trikdžiams atsiradus dėl Bendrovės kaltės, atlikti statymai yra anuliuojami ir lošėjams į jų Lošimų sąskaitas gražinamos atliktų statymų sumos.
6. Bendrovės organizuojamų nuotolinių stalo lošimų sąrašas:
  - 6.1. Bakara jokių komisinių (Baccarat Zero Commission);
  - 6.2. Juodasis Džekas dvigubas atidengimas (Blackjack Double Exposure);
  - 6.3. Kazino ruletė (Casino Roulette);
  - 6.4. Juodasis Džekas (Blackjack);
  - 6.5. Karibų Hold'em (Caribbean Hold'em);
  - 6.6. Europietiška Ruletė (European Roulette);
  - 6.7. Trijų kortų pokeris (Three Card Poker);
  - 6.8. Punto Banko (Punto Banco);
  - 6.9. Brangakmenio ruletė (Gem Roulette);
  - 6.10. Europietiška ruletė (European Roulette);
  - 6.11. 3 rankų kazino Hold'em (3 Hand Casino Hold'em);
  - 6.12. Europietiška ruletė. Paskelbti statymai (European Roulette. Announced Bets);
  - 6.13. Mažų statymų Europietiška ruletė (European Roulette Small Bets);
  - 6.14. Multi juodasis Džekas VIP (Blackjack Multihand VIP);

- 6.15. Europietiškoji ruletė (European Roulette);
- 6.16. VIP Europietiška ruletė (European Roulette VIP);
- 6.17. Europietiška sidabrinė ruletė (European Roulette Silver);
- 6.18. Juodojo Džeko karališkos poros (Blackjack Royal Pairs);
- 6.19. Bakara (Baccarat);
- 6.20. Didelio laimėjimo bakara (Big Win Baccarat);
- 6.21. Auksinė ruletė (Gold Roulette);
- 6.22. Europietiška ruletė profesionalams (European Roulette Pro);
- 6.23. Juodasis Džekas MH (Black Jack MH);
- 6.24. Juodasis Džekas (Black Jack);
- 6.25. Juodasis Džekas MH (Black Jack MH);
- 6.26. Virtuali rulete (Virtual Roulette).

7. Nuotolinių stalo lošimų taisyklės:

### **7.1. Bakara jokių komisinių (Baccarat Zero Commission)**

Minimalaus statymo suma: 0,20 EUR

Maksimalaus statymo suma: 100 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 1000 EUR

Lošimo „Bakara jokių komisinių“ gamintojas yra Habanero.

#### **Kaip žaisti?**

Pasirinkite, kokio nominalo žetonais atliksite statymą. Atlikite savo statymą (-us) spustelėję vieną ar daugiau Lošėjas, Bankas, arba Lygiosios laukelių. Pasirinkę statymą, spustelėkite pradinį žetoną (-us), kad padidintumėte statymą. Jei norite pašalinti paskutinį statymą (-us), spustelėkite Atšaukti. Jei norite pašalinti visus pasirinktus statymus, spustelėkite Pašalinti statymus. Negalima pasirinkti statymo, kuris sąmoningai baigiasi 0 laimėjimu. Spauskite Dalinti, kad pradėtumėte kortų dalijimą. Norėdami pakartoti savo ankstesnį statymą, pasibaigus žaidimui spauskite Pakartoti statymą. Norėdami pakeisti savo ankstesnį statymą sekančiam lošimui, spauskite Naujas lošimas. Lošimo taisyklės ir seka aprašytos toliau.

#### **Žaidimo taisyklės:**

Lošėjui ir Bankui padalijama po dvi atverstas kortas. Rankos taškų suma lygi visų kortų taškų sumai atėmus dešimtis (pvz., iš 14 atimama 10, lieka 4). Tūzo vertė yra 1. 2-9 kortų vertė atitinka jų akių skaičių, o visų paveikslų (karalius, dama ir valetas) vertė yra 0. Jei Lošėjo arba Banko laukelio dviejų kortų vertė yra 8 arba 9 po pradinio kortų padalijimo („Pilna ranka“), nė vienam laukeliui daugiau kortų nebedalijama. Lošėjas ir / arba Bankas gali gauti trečią kortą, priklausomai nuo jų gautų pirmų dviejų kortų vertės. Laimi didžiausios vertės kortų derinys.

#### **Lošimo eiga:**

Lošėjas gauna trečią kortą, jei jo 2 turimų kortų vertė lygi 0-5. Lošėjas negauna trečios kortos, jei jo 2 turimų kortų vertė lygi 6 arba 7. Bankas trečiąją kortą gaus priklausomai nuo Lošėjo kortos:

- Lošėjui negavus kortos, Bankas gaus trečią kortą, jei jo dviejų kortų vertė lygi 0-5.
- Jei Lošėjo trečia korta yra 2 arba 3, Bankas gaus trečią kortą, jei jo dviejų kortų vertė lygi 0-4.
- Jei Lošėjo trečia korta yra 4 arba 5, Bankas gaus trečią kortą, jei jo dviejų kortų vertė lygi 0-5.
- Jei Lošėjo trečia korta yra 6 arba 7, Bankas gaus trečią kortą, jei jo dviejų kortų vertė lygi 0-6.

- Jei Lošėjo trečia korta yra 8, Bankas gaus trečią kortą, jei jo dviejų kortų vertė lygi 0-2.
- Jei Lošėjo trečia korta tūzas, 9, 10 arba paveikslas, Bankas gaus trečią kortą, jei jo dviejų kortų vertė 0-3.
- Lošiama 8-iomis kortų kaladėmis. Kortos išmaišomos kiekvieno lošimo pradžioje.

#### **Išmokėjimų lentelė:**

- Laimi Lošėjas 1:1
- Laimi Bankas 1:1 \*
- Lygiosios 9:1 \*\*

\* Jei laimi Banko statymas, kur Banko 3 kortų vertė yra 7 taškai, skelbiamos lygiosios. Statymai ant Banko laukeliogražinami.

\*\* Jei kortų derinių vertė yra vienoda, statymai Banko arba Lošėjo laukelyje yra laikomi lygiosiomis, o statymaigražinami.

#### **Rezultatų lentelė:**

Paskutinių 10 lošimų rezultatai rodomi ekrano viršuje kairėje. Paskutinių 50 lošimų rezultatus galima peržiūrėti spustelėjus REZULTATŲ LENTELE mygtuką stalo apačioje. Galima matyti tik dabartinės sesijos rezultatus. Išėjus iš žaidimo, rezultatai pašalinami. B - laimėjo statymas Banko laukelyje. P - laimėjo statymas Lošėjo laukelyje. T - laimėjo statymas Lygiųjų laukelyje.

### **7.2. Juodasis Džekas dvigubas atidengimas (Blackjack Double Exposure)**

Minimalaus statymo suma: 0,20 EUR

Maksimalaus statymo suma: 100 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 1000 EUR

Lošimo „Juodasis Džekas dvigubas atidengimas“ gamintojas yra Habanero.

#### **Kaip žaisti?**

Pasirinkite, kokio nominalo žetonais atliksite statymą

Atlikite savo statymą (-us) spustelėję vieną ar daugiau **Atlikti statymą** laukelių.

Pasirinkę statymą, spustelėkite pradinį žetoną (-us), kad padidintumėte statymą.

Jei norite pašalinti paskutinį statymą (-us), spustelėkite **Atšaukti**.

Jei norite pašalinti visus pasirinktus statymus, spustelėkite **Pašalinti statymus**.

Spauskite **Dalinti**, kad pradėtumėte kortų dalijimą.

Krupjė ir lošėjui padalijama po 2 atverstas kortas.

Galimi tokie standartiniai veiksmai: Imti kortą ir Susilaikyti.

Kortas Išskirti arba Dvigubinti galima priklausomai nuo gautų kortų ir esant tam tikroms sąlygoms (pagal taisykles).

Norėdami pakartoti savo ankstesnį statymą, pasibaigus žaidimui spauskite **Pakartoti statymą**.

Norėdami pakeisti savo ankstesnį statymą sekančiam lošimui, spauskite **Naujas lošimas**.

Mažiausias ir didžiausias statymo limitai taikomi tik pradiniam statymui. Veiksmai (pvz., kortų išskyrimas, draudimas ir t. t., jei taikytina), kuriems reikalingas papildomas tokios pat sumos, kaip atliktas pirminis statymas, statymas, galimi net atlikus didžiausią statymą. Kortų vertė:

- 2-10 kortų vertė atitinka jų akių skaičių.

- J, Q ir K vertė yra 10.

- Tūzo vertė yra 1 arba 11. Jei tūzo vertė kortų derinyje yra prilyginama 11, toks derinys vadinamas „Soft“.

**Žaidimo taisyklės:****Bendrosios taisyklės:**

Ši „BlackJack: Dvigubai Statymų“ versija lošiama 5-iomis standartinėmis kortų kaladėmis. Lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų už krupjė. Tokiu atveju lošėjui išmokamas laimėjimas santykiu 1:1. Nepavykus, lošėjas pralaimi statymą. Lošėjai gali imti kortas tol, kol pralošia arba nusprendžia susilaikyti. Krupjė privalo imti kortas iki 16 taškų sumos ir sustoti ties 17 ar daugiau taškų suma, išskyrus „Soft hand 17“ kombinaciją, kuomet jis privalo imti dar vieną kortą.

**Lygiųjų („Tie“) taisyklės:**

„Blackjack: Dvigubai Statymų“ lošime lygiųjų (gražinami statymai) nėra Krupjė laimi visas lygiašias, išskyrus atvejus, kai lošėjas surenka tikrąjį „Blackjack“.

**„Blackjack“ taisyklė:**

Kai lošėjo arba krupjė dviejų pirmųjų kortų kombinacija yra tūzas ir 10 taškų vertės korta, tokia ranka vadinama „Blackjack“. Jei lošėjas turi „Blackjack“, daugiau kortų imti nebegali. Lošėjui išmokamas laimėjimas santykiu 1:1 net tuo atveju, kai krupjė taip pat surenka „Blackjack“. Jei krupjė turi „Blackjack“, visi kiti kortų deriniai, neturintys „Blackjack“, pralaimi.

**Dvigubavimo („Double“) taisyklė:**

Lošėjai gali dvigubinti statymą tik ant pirmų dviejų kortų, kurių vertė yra lygi 9, 10 ar 11 taškų, įskaitant „Soft“ rankas. Jei lošėjas dvigubina, jo statymas padvigubinamas ir jis gauna tik vieną kortą.

**Išskyrimo („Split“) taisyklė:**

- Lošėjas gali išskirti kortas, kai gauna vienodos vertės 2 pirmas kortas.
- Lošėjas negali išskirti skirtingų 10 taškų vertės kortų (pvz.: karaliaus ir dešimtakės).
- Išskiriant tūzus, kiekvienam tūzui papildomai galima padalinti tik vieną kortą.
- Išskiriant gautus tūzus iškritusi 21 taško vertės kombinacija yra laikoma „21“, o ne „Blackjack“.
- Vieną ranką lošėjas gali išskirti tik vieną kartą.
- Po išskyrimo leidžiama dvigubinti.

**„Blackjack“ terminai:**

- Dvidešimt vienas (21) – tai 21 taško vertės ranka, kuri nelaikoma „Blackjack“.
- „Blackjack“ – tai derinys, kurį sudaro tūzas ir 10 taškų korta.
- Dvigubinti („Double“) – lošėjo statymas yra padvigubinamas, o jis gauna tik vieną kortą.
- Imti kortą („Hit“) – lošėjas gauna papildomą kortą.
- Išskirti („Split“) – jei lošėjas gauna vienodas pirmas dvi kortas, jas galima išskirti į dvi atskiras rankas už papildomą kortą pakartojant pradinio statymo dydžio statymą.
- Susilaikyti („Stand“) – lošėjo prašymas arba krupjė reikalavimas daugiau nedalinti kortų.
- Pralošti („Bust“) – 21 tašką viršijanti ranka.

**7.3. Kazino ruletė (Casino Roulette)**

„Kazino ruletė“ (Casino Roulette) – klasikinis ruletės lošimas.

Minimali statymo suma – 0,01 EUR.

Maksimali statymo suma – 100,00 EUR.

Maksimali laimėjimo suma – 3 600,00 EUR.

Lošimo „Kazino ruletė“ gamintojas yra Wazdan.


## Kaip žaisti?

Pasirinkite, kokio nominalo žetonais atliksite statymą

Atlikite savo statymą (-us) spustelėję vieną ar daugiau **ruletės stalo** laukelių, ant kurių norite atlikti statymą.

Pasirinkę statymą, spustelėkite pradinį žetoną (-us), kad padidintumėte statymą.

Jei norite pašalinti paskutinį statymą - trumpai paspauskite mygtuką „Atšaukti statymą“, kad atšauktumėte vėliausią statymą. Paspauskite ir kurį laiką palaikykite nuspaudę mygtuką „Atšaukti statymą“, kad atšauktumėte visus statymus.

Atlikus statymus, paspauskite mygtuką . Ruletės ratas sukis, kol sustos ir kamuoliukas įkris į skaičiumi pažymėtą skyrelį. Jei šio skyrelio skaičius sutaps su Jūsų statymu – Jūs laimėjote laimėjimą, kuris apskaičiuojamas taip:

Pastačius už JUODA / RAUDONA, MAŽIAU / DAUGIAU UŽ 18, NELYGINIS / LYGINIS, laimėjimas išmokamas santykiu 2:1

Pastačius už TUZINUS: 1–12, 13–24, 25–36, HORIZONTALŪS STULPELIAI, laimėjimai išmokami santykiu 3:1


Pastačius už 6 skaičius, laimėjimai išmokami santykiu 6:1

Pastačius už 4 skaičius, laimėjimai išmokami santykiu 9:1

Pastačius už 3 skaičius, laimėjimai išmokami santykiu 12:1

Pastačius už 2 skaičius, laimėjimai išmokami santykiu 18:1

Pastačius už 1 skaičių, laimėjimai išmokami santykiu 36:1

Laimėjimo atveju galite pasiimti laimėjimą. Tai galite atlikti paspaudus mygtuką .

Taip pat galite lošti toliau ir siekti dvigubai didesnio laimėjimo, jei atspėsite kuri korta – juoda ar raudona bus parodyta. Jei kortos spalvos neatspėsite – Jūsų pradinio laimėjimo suma bus prarasta. Jei

norite tęsti lošimą, Jums reikia paspausti mygtuką .

## 7.4. Juodasis Džekas (Blackjack)

„Juodasis Džekas“ (Blackjack) – lošimas, kurio tikslas yra surinkti daugiau taškų pagal kortų vertes nei surenka dalintojas, bet ne daugiau nei 21 tašką. Lošimo gamintojas yra Habanero.

Lošime naudojami vertiniai žetonai, kurių piniginė išraiška eurais nurodyta ant kiekvieno iš jų.

Mažiausia statymo suma – 0,20 EUR

Maksimali statymo suma – 100 EUR.

Maksimalus galimas laimėjimas – 250 EUR.

## Kaip žaisti?

Norėdamas atlikti statymą (-us), lošėjas, prieš atsitiktinių skaičių generatoriui padalinant kortas, privalo atlikti statymą (-us) ir jį (-uos) patvirtinti mygtuku „Dalinti“ („Deal“).

Patvirtinus statymą, lošėjui ir dalintojui padalinama po dvi kortas.

Po kortų padalinimo, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų:

- Jeigu abi padalintos kortos yra vienodos vertės, lošėjas gali pasirinkti išskirti („Split“) jas į du atskirus lošimus vieną kartą.
- Lošėjas gali padvigubinti („Double“) savo atliktą statymą. Pasirinkus statymo padvigubinimą („Double“), lošėjas negali gauti daugiau nei vieną (1) kortą.

Jeigu pirmoji dalintojui iškritusi korta yra tūzas, lošėjas gali apdrausti („Insurance“) savo atliktą statymą papildoma suma. Atliktas statymas apdraudžiamas puse lošėjo atlikto statymo sumos. Jeigu dalintojas surenka „Juodąjį Džeką“ (pvz. tūzas ir dešimtakė), lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu dalintojas nesurenka „Juodojo Džeko“, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.

Susilaikyti („Stand“) – lošime dalyvauti tik su jau atverstomis kortomis ir nurodyta taškų suma.  
Tęsti („Hit“) – gauti papildomą kortą, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos.

Lošėjas arba dalintojas pralaimės padalinimą, jeigu surinks daugiau nei 21 tašką („Bust“). Lošimo rezultatas nustatomas lyginant dalintojo ir lošėjo turimų skaičių sumą:

- Jeigu lošėjas surinko daugiau taškų už dalintoją, bet ne daugiau nei 21, lošėjas laimi padalinimą.
- Jeigu lošėjas ir dalintojas surinko vienodą taškų sumą („Push“), skelbiamos lygiosios („Tie“) ir lošėjui grąžinama jo atlikto statymo suma.
- Jeigu lošėjas surinko mažiau taškų už dalintoją, statymas pralaimimas.
- Lošėjas laimi, jeigu pirmų dviejų jam padalintų kortų taškų suma (pvz. tūzas ir dešimtakė) yra 21. Lošėjas tokiu atveju surenka laimintį kortų derinį – „Juodąjį Džeką“.

Lošime naudojamos 5 kortų kaladės.

## **7.5. Karibų Hold'em (Caribbean Hold'em)**

„Karibų Hold'em“ (Caribbean Hold'em) – kortų lošimas, kurio tikslas yra surinkti didžiausios galimos vertės penkių kortų derinį iš septynių kortų (dviejų „savų“ ir penkių bendrų), kurio vertė būtų didesnė nei dalintojo kortų derinio vertė. Lošimo gamintojas yra Habanero.

Lošime naudojami vertiniai žetonai, kurių piniginė išraiška eurais nurodyta ant kiekvieno iš jų.

Mažiausia statymo suma – 0,20 EUR

Maksimali statymo suma – 100 EUR.

Maksimalus galimas laimėjimas – 10 500 EUR.

### **Kaip žaisti?**

Norėdamas atlikti statymą (-us), lošėjas, prieš atsitiktinių skaičių generatoriui padalinant kortas, privalo atlikti statymą ant „Ante“ laukelio. Savo statymą lošėjas turi patvirtinti mygtuku „Dalinti“ („Deal“).

Patvirtinus statymą, lošėjui ir dalintojui padalinama po dvi kortas ir tris atverstas bendras kortas.

Po kortų padalinimo lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų:

- Statyti/atsakyti („Call“) – atlikti statymą, lygų dvigubam „Ante“ statymui;
- Atsisakyti („Fold“) – nusimesti kortas ir baigti lošimą. Lošėjas praranda „Ante“ statymą.

Lošėjui tęsiant lošimą, padalinamos likusios dvi bendrosios kortos. Dalintojas atverčia savo kortas.

Lošėjas laimi, jei iš dviejų savo ir trijų bendrų kortų sudaro vieną iš laiminčių derinių, nurodytų laimėjimų lentelėje, kurią galima rasti paspaudus mygtuką „i“.

Lošimas lošiamas su 1 kortų kalade.

## 7.6. Europietiška Ruletė (European Roulette)

„Europietiška ruletė“ (European Roulette) – lošimas, kurio tikslas yra atspėti, kurioje vietoje sustos kamuoliukas, riedantis ant besisukančio rato (ruletės). Lošimo gamintojas yra Habanero. Rate yra 37 skyreliai, sunumeruoti nuo 0 iki 36 imtinai. Kiekvienam skaičiui priskiriama raudona arba juoda spalva, išskyrus 0, kuris pažymėtas žalia spalva.

Lošime naudojami vertiniai žetonai, kurių vertė nurodyta ant kiekvieno iš jų.

Minimali statymo suma – 0,50 EUR

Maksimali bendra statymo suma – 250 EUR.

Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 1800 EUR.

### Kaip žaisti?

Lošėjas atlieka statymus spustelėdamas ant pagrindinės ar/ ir papildomos lentelės pasirinktoje (-ose) vietoje (-ose).

Statymų lentelėje atvaizduoti skaičiai nuo 1 iki 36 ir 0, bei šansai (kolonos, tuzinai, raudona ir juoda, lyginis ir nelyginis, maži skaičiai (1-18) ir dideli skaičiai (19-36)). Papildomoje lentelėje atvaizduoti skaičiai nuo 1 iki 36 ir 0, kurie išdėstyti ovalo forma tokia pačia seka kaip ir ant ruletės rato ir padalyti į 3 sektorius: „Kaimynai“ („Voisins“), „Našlaičiai“ („Orphelins“), „Eilė 5/8“ („Tiers“).

Lošėjas gali pasirinkti statyti ant vieno ar kelių skaičių, spalvos, lyginių arba nelyginių skaičių, ar ant skaičių grupių:

- Vienas skaičius („Straight up“) – statoma tiesiai ant vieno iš skaičių;
- Skaičių pora („Split“) – statoma ant linijos tarp dviejų bet kurių skaičių;
- Trys skaičiai („Street“) – statoma ant trijų skaičių, esančių viename lentelės vertikaliame stulpelyje;
- Kampas („Corner“) – statoma toje vietoje, kurioje susikerta 4 skaičiai;
- Šeši skaičiai („Double Street“) – statoma ant horizontalios linijos pabaigos tarp dviejų gretimų stulpelių;
- Kolona („Column“) – statoma ant lentelės krašte esančio laukelio, žyminčio vieną iš trijų horizontalių lentelės eilių (12 skaičių). Tokiu atveju, statymas atliekamas ant visų 12 skaičių esančių vienoje eilutėje, išskyrus 0.
- Tuzinas („Dozen“) – statoma ant vieno iš trijų laukelių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ ir „3rd 12“, kurie atitinkamai apima dvylika skaičių.
- Maži/ dideli skaičiai („1-18“ ir „19-36“) – statoma ant laukelio, pažymėto skaičiais „1-18“ arba „19-36“, kurių kiekvienas atitinkamai apima 18 skaičių.
- Raudona/ juoda („Red/Black“) – statoma ant laukelio, pažymėto raudona arba juoda spalva. Šis statymas apima visus skaičius, kurie atitinkamai yra raudonos arba juodos spalvos.
- Lyginis/ nelyginis („Even/Odd“) – statoma ant laukelio, pažymėto „Even“, apimančio visus lyginius skaičius arba ant laukelio, pažymėto „Odd“, apimančio visus nelyginius skaičius.

Laimėjimas nustatomas pagal lošėjo atlikto statymo sumą ir nustatytą laimėjimo santykį, pateikiamą laimėjimų lentelėje, kurią galima rasti paspaudus mygtuką „i“.

## 7.7. Trijų kortų pokeris (Three Card Poker)

„Trijų kortų pokeris“ (Three Card Poker) – kortų lošimas, kurio tikslas – surinkti didžiausios galimos vertės kortų, kurio vertė būtų didesnė nei dalintojo kortų derinio vertė. Lošimo gamintojas yra Habanero.

Lošime naudojami vertiniai žetonai, kurių piniginė išraiška eurais nurodyta ant kiekvieno iš jų.

Mažiausia statymo suma – 0,20 EUR

Maksimali statymo suma – 100 EUR.

Maksimalus galimas laimėjimas – 900 EUR.

### Kaip žaisti?

Norėdamas atlikti statymą (-us), lošėjas, prieš atsitiktinių skaičių generatoriui padalinant kortas, privalo atlikti „Ante“ arba „Pair+“ statymą. Savo statymą lošėjas turi patvirtinti mygtuku „Dalinti“ („Deal“).

Patvirtinus statymą, lošėjui ir dalintojui padalinama po 3 kortas. Tuomet lošėjas gali pasirinkti arba statyti („Bet“) arba baigti lošimą („Fold“). Atliekant statymą, jis kainuoja tiek pat, kiek lošimo pradžioje atliktas „Ante“ statymas. Pasirinkus baigti lošimą, lošėjas praranda savo „Ante“ statymą.

Dalintojo kortos yra atverčiamos ir nustatomas laimėtojas ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę, kurią galima rasti paspaudus mygtuką „i“.

Lošimas lošiamas su 1 kortų kalade.

## 7.8. Punto Banko (Punto Banco)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 0,1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 100 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 500 EUR

„Punto Banko“ – stalo lošimas, kurio tikslas atspėti kortų kombinaciją, kurioje bendras taškų skaičius yra arčiausiai devyneto, arba jei lošėjas (Punto) ir bankininkas (Banco) pasiekia lygiąsias. Lošimo gamintojas yra Isofbet.

### Lošimo taisyklės:

- „Punto Banko“ stalas yra padalytas į tris statymų sritis:
  - o Punto (Lošėjo) statymų sritis;
  - o „Banko“ (Bankininko) statymų sritis.
  - o Statymų sritis „Tie“ (Lygiosios).
- Lošėjo kortos yra rodomos kairėje stalo pusėje, o Bankininko kortos – dešinėje stalo pusėje.
- Kortos padalijamos iš šešių sumaišytų kortų kaladžių krūvos. Kortos yra sumaišomos prieš kiekvieną lošimą.
- Jei bendra rankos vertė yra dešimt ar daugiau, iš šios pirmosios vertės atimama dešimt taškų; likęs taškų skaičius laikomas kortų kombinacijos taškų skaičiumi.
- Tūzai skaičiuojami kaip vienas taškas, kortos nuo dviejų iki devynių išsaugo savo vertes, o 10, valetas, dama ir karalius skaičiuojami kaip nulis. Pavyzdys: jei  $7+6=13$ , tada galutiniai taškai yra  $13-10=3$ .



- Prasidėjus lošimui, dvi atverstos kortos padalijamos lošėjui, ir dvi atverstos kortos padalijamos bankininkui. Trečioji korta gali būti padalyta lošėjui arba bankininkui arba kai kuriais atvejais netgi abiem (pagal trečiosios kortos taisyklę).
- Trečiosios kortos taisyklė: šioje schemoje parodyti atvejai, kada lošėjas ir (arba) bankininkas iš krupjė gauna trečią kortą.

### **Lošėjui:**

<b>Pirmų dviejų</b>	<b>Veiksmas</b>
0-1-2-3-4-5	Prašyti kortos
6-7	Pasuoti
8-9	Lygiosios (trečios kortos nėra)

Jei bankininko turimų dviejų kortų bendras taškų skaičius yra aštuoni ar devyni, lošėjas netraukia trečiosios kortos.

### **Bankininkui:**

<b>Pirmų dviejų kortų vertė taškais</b>	<b>Prašoma, kai trečioji lošėjo korta yra</b>	<b>Neprašoma, kai trečioji lošėjo korta yra</b>
0-1-2	Visada prašoma	Netaikoma
3	0-1-2-3-4-5-6-7-9	8
4	2-3-4-5-6-7	0-1-8-9
5	4-5-6-7	0-1-2-3-8-9
6	6-7	0-1-2-3-4-5-8-9
7	Visada pasuoti	Visada pasuoti
8-9	Lygiosios, trečios kortos nėra	Lygiosios, trečios kortos nėra

- Jei lošėjas ir (arba) bankininkas iš viso turi aštuonis ar devynis taškus, jie abu pasuoja. Ši taisyklė viršija bet kurią kitą taisyklę.
- Jei lošėjo turimų dviejų kortų bendras taškų skaičius yra šeši ar septyni, bankininkas trauks trečią kortą tik tuo atveju, jei iš viso turės penkis taškus ar mažiau.
- Lošėjas, norėdamas lošti, atlieka šiuos veiksmus:
  - **1 žingsnis.** Lošėjas pasirenka žetono vertę, atlieka statymą lošėjo arba bankininko statymų srityje ir (arba) vieną statymą statymų srityje „Lygiosios“. Lošimas negali prasidėti be statymo; statymai negali viršyti maksimalių stalo limitų.
  - **2 žingsnis.** Atlikus statymą, lošėjas renkasi:
    - „Dalinti“ – spustelėjus šį mygtuką pradedamas lošimas;
    - „Atšaukti“ – spustelėjus mygtuką atšaukiamas dabartinis statymas.
  - **3 žingsnis.** Spustelėjus mygtuką DALYTI, lošimas prasideda ir dvi atverstos kortos yra padalijamos ir lošėjui, ir bankininkui. Trečioji korta gali būti suteikta lošėjui arba bankininkui arba kai kuriais atvejais netgi abiem (pagal trečiosios kortos taisyklę). Lošimą laimi kortų kombinacija, kurios bendras taškų skaičius yra arčiausiai devyneto. Jei ir lošėjas, ir bankininkas turi vienodą taškų skaičių, lošimas baigiamas lygiosiomis. Lošimą užbaigus lygiosiomis, lošėjo ir bankininko statymai yra gražinami.
  - **4 žingsnis.** Kai kortų kombinacija užbaigiama, surinkus visus žetonus ar išmokėjus, stalas bus nustatytas iš naujo ir ant jo nieko nebus, o 2 piktogramų parinktys yra: PAKARTOTINIS ir PAKARTOTINIS STATYMAS. Lošėjas turės 3 galimybes:
    - PAKARTOTINIS – nukopijuos paskutinę statymo sumą, tačiau kortų nedalys – gali būti pridėta daugiau žetonų.

- PAKARTOTINIS STATYMAS – nukopijuos paskutinę statymo sumą ir automatiškai padalys kortas.
- Lošėjas gali atlikti visiškai naują statymą – tiesiog pateikdamas žetonus bet kuriam iš 3 variantų: „PUNTO - BANCO – TIE.“

## 7.9. Brangakmenio ruletė (Gem Roulette)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 0,1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 10 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 350 EUR

Lošimo „Brangakmenio ruletė“ gamintojas yra Isofbet

*Lošimo taisyklės:*

- Prieš prasidedant lošimui, lošėjas turi pasirinkti pageidaujamą žetonų vertę. Pasirinkus žetono vertę, ji išlieka pasirinkta tol, kol lošėjas nusprendžia ją pakeisti. Tai reiškia, jog lošėjas gali lošti ta pačia statymo verte negrįžtant prie žetonų krūvos.
- Norint pašalinti paskutinį statymą, lošėjas gali spustelėti mygtuką ATŠAUKTI.
- Norint padvigubinti statymą, lošėjas gali spustelėti mygtuką DVIKUBAS. Tai padvigubina visus ant stalo atliktus statymus. Statymai negali būti pašalinti, jei kamuoliukas vis dar rieda.
- Pasirinkus norimą žetono vertę ir padėjus jį ant norimo skaičiaus, lošėjas turi paspausti mygtuką SUKTI, kuris pradeda sukti ruletės ratą.

*Statymai:*

Vidiniai statymai

- **Tiesiai aukštyn („Straight Up“)** – 1 skaičius – Išmoka 35:1 – lošėjas gali statyti ant bet kokio skaičiaus uždedant žetonus tiesiai ant skaičiaus.
- **Padalytas („Split“)** – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – lošėjas gali statyti ant dviejų skaičių, naudojant tą pačią pastatytą sumą, uždedant žetoną ant eilutės, skiriančios šiuos du skaičius.
- **Gatvė („Street“)** – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą, lošėjas gali statyti ant trijų skaičių, uždedant žetonus ant ruletės stalo išorinės viršutinės linijos – virš šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36.
- **Kampinis („Corner“)** – 4 skaičiai – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą, lošėjas gali statyti ant keturių skaičių, uždedant žetonus kampuose, kuriuose „susitinka“ šie keturi numeriai. Pvz., centriniame taške, kuriame „susitinka“ ruletės skaičiai 4, 5, 7 ir 8.
- **Šešių eilių („Six Line“)** – 6 skaičiai – Išmoka 5:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą, lošėjas gali atlikti „Six Line“ statymą (tai reiškia, kad lošėjas gali statyti ant šešių skirtingų skaičių dviejose gretimose trijų skaičių eilėse, vadinamose „gatvėmis“), uždedant žetonus ant išorinės viršutinės linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“.

Išoriniai statymai

- **Stulpelis („Column“)** – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – kiekvieno stulpelio, sudaryto iš trijų skaičių, apačioje yra langelis, pažymėtas „2 su 1“. Lošėjas gali statyti ant bet kurio iš trijų stulpelių, uždedant žetonus ant langelių, pažymėtų „2 su 1“. Lošėjas laimi, jei iškritęs ruletės skaičius bus ant stulpelio, ant kurio atliko statymą. Laimėjimai išmokami pagal santykį 2:1. „Ruby & Diamond“ skaičiai yra pralaimėjimo skaičiai.
- **Tuzinas („Dozen“)** – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – lošėjas gali statyti ant dvylikos skaičių grupės, uždedant žetonus ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų „1-as 12“, „2-as 12“ arba „3-ias 12“. Jei vienas iš lošėjo 12 skaičių yra būtent tas skaičius, prie kurio sustojo ruletės kamuoliukas, lošėjui išmokama pagal santykį 2:1. „Ruby & Diamond“ skaičiai yra pralaimėjimo skaičiai.

- **Raudonas („Red“)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame raudonos spalvos deimantu. „Ruby & Diamond“ skaičiai yra pralaimėjimo skaičiai.
- **Juodas („Black“)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame juodos spalvos deimantu. „Ruby & Diamond“ skaičiai yra pralaimėjimo skaičiai.
- **Lyginis („Even“)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu LYGINIS. „Ruby & Diamond“ skaičiai yra pralaimėjimo skaičiai.
- **Nelyginis („Odd“)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu NELYGINIS. „Ruby & Diamond“ skaičiai yra pralaimėjimo skaičiai.
- **Pirma pusė („First half“)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „1 su 18“. „Ruby & Diamond“ skaičiai yra pralaimėjimo skaičiai.
- **Antra pusė („Second half“)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „19 su 36“. „Ruby & Diamond“ skaičiai yra pralaimėjimo skaičiai.

*Lošimo funkcijos:*

Brangakmenio Statymas („Gem Bet“)

- Kiekvienas brangakmenio statymas pastato 5 žetonus esamu metu pasirinktos vertės ir uždengia „Ruby“ ir „Diamond“ skaičius ant rato.
- Kai pastatomas pradinis brangakmenio statymas, lošėjas gali pridėti daugiau statymų iki didžiausio leistino, naudojant tą pačią žetonų vertę arba kitą vertę. Kiekvieną kartą lošėjui nuspaudus dalį brangakmenio statymo, automatiškai pastatomi 5 esamu metu pasirinktos vertės žetonai.
- Iškritus skaičiui „Diamond“, aktyvuojama premijos rato („Bonus wheel“) funkcija, kuri suteikia nuo 10 iki 1000 žetonų.
- Iškritus skaičiui „Ruby“, aktyvuojama premijos rato – rubino premijos“ („Bonus Wheel -Ruby Bonus“) funkcija, kuri suteikta nuo 10 iki 500 žetonų.
- Žetono vertė bet kuriame premijos rate bus visa suma, pastatyta brangakmenio statymo dalyje, padalinta iš 5.

## 7.10. Europietiška ruletė (European Roulette)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 0,1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 4000 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 32 400 EUR

Lošimo „Europietiška ruletė“ gamintojas yra EGT.

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

Lošimo tikslas yra 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 reikia pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurai, su kuriuo atliks statymą ir padėti ant atitinkamų ruletės stalo statymų laukų.
- Statymui atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus.
- Tuomet lošimo ekrane automatiškai išsukamas ratas. Kai kamuoliukas sustoja padaloje, iškritęs

skaičius rodomas statistikos laukelyje ekrano viduryje.

Jei lošėjas atlikdamas statymus atspėjo iškritusį skaičių, jis gauna laimėjimus pagal ruletės mokėjimo lentelę.

*Statymai:*

#### Vidiniai

<b>Statymas</b>		<b>Išmokėjimas</b>
Vienas skaičius arba eilė	Statymas apima vieną skaičių, kuris gali būti bet kuris iš 27 skaičių, įskaitant ir 0.	36x
Du skaičiai arba padalijimas	Statymas apima du skaičius, kurie yra šalia vienas kito vertikaliai arba horizontaliai. Lošėjas taip pat gali statyti ant linijos, skiriančios du skaičius.	18x
Trys skaičiai arba gatvė	Statymas apima tris skaičius, kurie yra sekoje. Lošėjas taip pat gali statyti ant šių skaičių grupių: 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3.	12x
Keturi skaičiai arba kampas	Statymas apima keturis skaičius, kurie yra išdėstyti kvadratu. Norint atlikti statymą, lošėjas turi padėti žetoną ant kampo, kuris sieja visus 4 skaičius. Lošėjas taip pat gali statyti tokia tvarka: 0, 1, 2 ir 3.	9x
Šeši skaičiai arba linija	Statymas apima šešis skaičius ir lošėjas gali statyti ant 2 greta esančių eilių.	6x

#### Išoriniai

<b>Statymas</b>		<b>Išmokėjimas</b>
Stulpelio	Statymas apima 12 skaičių, esančių 3 horizontaliose linijose.	3x
Tuzino	Statymas apima 12 skaičių, kurie susideda į 3 grupes. Lošėjas stato ant vienos iš trijų grupių, pažymėtų „1st“, „2nd“ arba „3rd“.	3x
1-18 / 19-36	Statymas apima 18 skaičių, išskyrus 0. Lošėjas stato, kad kamuoliukas sustos ant vieno iš 1-18 skaičių arba 19-36.	2x
Lyginiai / Nelyginiai	Lošėjas stato ant lyginių arba nelyginių skaičių (0 – nesiskaito).	2x

Juodi / Raudoni	Lošėjas stato ant juodų arba raudonų skaičių (0 – nesiskaito).	2x
--------------------	--	----

### Specialūs statymai

Zero	Šis statymas apima iš viso septynis skaičius, tarp kurių 12, 15 ir skaičiai, ruletės rate išsidėstę tarp jų toje pusėje, kurioje yra nulis. 4 žetonai statomi tokia tvarka:	1 žetonas ant ribos tarp 0 ir 3 1 žetonas ant ribos tarp 12 ir 15 1 žetonas ant 26 tiesaus 41 1 žetonas ant ribos tarp 32 ir 35
Voisins	Šis statymas apima iš viso septyniolika skaičių, tarp kurių yra 22, 25 ir skaičiai, ruletės rate išsidėstę tarp jų toje pusėje, kurioje yra nulis. 9 žetonai statomi tokia tvarka:	2 žetonai ant 0, 2, 3 gatvės 1 žetonas ant ribos tarp 4 ir 7 1 žetonas ant ribos tarp 12 ir 15 1 žetonas ant ribos tarp 18 ir 21 1 žetonas ant ribos tarp 19 ir 22 2 žetonai ant kampo, jungiančio 25, 26, 28 ir 29 1 žetonas ant ribos tarp 32 ir 35
Orphelins	Šis statymas apima iš viso aštuonis skaičius dviejuose ruletės rato segmentuose, kurių neapima aukščiau nurodyti „voisins du zero“ ir „tiers du cylindre“ statymai. 5 žetonai statomi tokia tvarka:	1 žetonas ant 1 (tiesus) 1 žetonas ant ribos tarp 6 ir 9 1 žetonas ant ribos tarp 14 ir 17 1 žetonas ant ribos tarp 17 ir 20 1 žetonas ant ribos tarp 31 ir 34
Tiers	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

### Kaimynų statymas

- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius.
- Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių.
- Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių.

### Didžiojo puodo kortų premija

- Didžiojo puodo kortų premijos funkcija aktyvuojama atsitiktiniu būdu.
- Funkcijoje yra 4 lygiai, kurių kiekvienas rodomas, kaip korta:
  - o Kryžiai – 1 lygis (žemiausia didžiojo puodo vertė);
  - o Būgnai – 2 lygis;
  - o Širdys – 3 lygis;
  - o Vynai – 4 lygis (aukščiausia didžiojo puodo vertė).
- Didžiojo puodo paslapties premijos („Jackpot Cards Mystery bonus“) gali būti aktyvuota atsitiktiniu būdu po kiekvieno pagrindinio lošimo sukimo. Kuomet funkcija aktyvuojama, lošėjui garantuotai suteikiamas paslapties didžiojo puodo lygis.
- Aktyvavus funkciją, lošimo laukelyje atsiranda 12 užverstų kortų. Lošėjas renkasi kortas, kol jos

sudaro 3 sutampančių kortų kombinaciją ir suteikiamas atitinkamas didžiojo puodo kortos premijos lygis bei atitinkama premija.

### 7.11. 3 rankų kazino Hold'em (3 Hand Casino Hold'em)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 100 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 21 300 EUR

„3 rankų kazino Hold'em“ lošiamas su 52 kortų kalade, išankstiniu („Ante“) statymu bei AA premijos („AA Bonus“) šoniniais statymais. Lošimo gamintojas yra Play N Go.

*Lošimo taisyklės:*

- Lošiama su 3 kortų kombinacijomis.
- Kortos iš naujo išmaišomos po kiekvieno lošimo.
- AA premijos („AA Bonus“) statymo išmokėjimas yra paremtas AA premijos mokėjimo lentele, o „Ante“ statymo išmokėjimas – „Ante“ mokėjimo lentele.
- Visos penkios kortos naudojamos laimėtojiui nustatyti. Jei lošėjas ir krupjė turi tų pačių kortų porą, trečios, ketvirtos ir penktos kortų vertės nulemia galutinį rezultatą.
- Lošėjas ir krupjė gauna papildomas dvi kortas, „veidu žemyn“, kuomet atlieka „Ante“ statymą ir pasirinktinai AA premijos statymą. Tuomet padalinamos trys atverstos bendros kortos. Lošėjas privalo nuspręsti, ar numesti („fold“). Jei lošėjas nusprendžia numesti, prarandamas „Ante“ ir AA premijos statymai.
- Kai lošėjas pasirenka atsakyti, atsakymo statymas tampa lygus „Ante“ statymui.
- Jei lošėjo dvi turimos kortos ir trys bendros kortos suteikia kortų kombinaciją su Tūzu ar daugiau, lošėjas laimi AA premijos statymą, atsižvelgiant į mokėjimo lentelę („Paytable“).
- Paskutinės dvi bendros kortos padalinamos „veidu žemyn“ ir krupjė atskleidžia dar dvi paslėptas kortas.
- Geriausia 5 kortų kombinacija, kurią gali sudaryti kortos iš 5 bendrų kortų ir 2 lošėjo kortų, laimi.
- Krupjė privalo turėti ketvertų ar didesnę kortų kombinaciją, kad galėtų dalyvauti lošime.

Statymai:

Jei krupjė nepasiekia šios sąlygos, lošėjo „Ante“ statymas išmokamas pagal mokėjimo lentelę („Paytable“), o statymas gražinamas į lošėjo sąskaitą.

- Jei krupjė pasiekia šią sąlygą, jo ir lošėjo bendra geriausia kortų kombinacija nulemia laimėtoją.
- Jei lošėjas ir krupjė turi tą pačią kortų kombinaciją, lošimas baigiamas lygiosiomis, „Ante“ ir atsakyti („call“) statymai gražinami lošėjui.
- Jei krupjė turi geresnę kortų kombinaciją, lošėjas pralaimi „Ante“ ir atsakyti („call“) statymus.
- Jei lošėjas turi geresnę kortų kombinaciją nei krupjė, lošėjo „Ante“ statymas išmokamas pagal „Ante“ mokėjimo lentelę, o atsakyti („call“) statymas – pagal santykį 1:1.
- Lošėjas turi pasirinkimą atlikti „AA Bonus“ (AA premijos) statymą. Lošėjas laimi šį statymą, jei pirmos dvi jo kortos plius pirmos trys bendros kortos duoda lošėjui Tūzų ar daugiau poras.

Išmokėjimai:

	Ante“	AA premija
Karališkos lygiosios („Royal Flush“)	100:1	100:1

Eilė ir spalva („Straight Flush“)	20:1	50:1
4 vienodos („4 of a kind“)	10:1	40:1
3 vienodos („Full House“)	3:1	30:1
Lygiosios („Flush“)	2:1	20:1
Eilė arba mažiau („Straight or less“)	1:1	7:1

## 7.12. Europietiška ruletė. Paskelbti statymai (European Roulette. Announced Bets)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 0,05 EUR

Maksimalaus statymo suma: 100 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 100 000 EUR

Lošimo „Europietiška ruletė. Paskelbti statymai“ gamintojas yra Tom Horn.

*Lošimo taisyklės:*

Lošimo tikslas – atspėti, kur sustos lošimo kamuoliukas po kiekvieno sukimo.

- Lošime galima statyti ant skaičiaus arba kelių skaičių, arba ant išorinių išmokų lentelės pasirinkimo laukelių.
- Lošimas pradedamas pastačius žetonus ant statymo vietų. Tuomet pasukamas ruletės ratas ir paleidžiamas kamuoliukas. Kai kamuoliukas sustoja ant skyriaus su skaičiumi, laimi tie statymai, kurie išmokų laukeliuose buvo pastatyti ant konkrečiai to skaičiaus ar šalia jo. Taip pat laimi išoriniai statymai, jei išsuktas skaičius patenka į jų kategorijas.

Kaip lošti?

1. Pasirinkite statymo dydį rinkdamiesi „Bet“ (Statyti) ir spustelėdami prie žetono esančias rodykles lošimo lange.
2. Atlikite statymą spausdami „Bet“ (Statyti) ant stalo laukelių lošimo lange, kuriuose pažymėti skaičiai arba kategorijos, ant kurių norite statyti. Galite kelis kartus spustelėti ant to paties statymo laukelio, kad pakeltumėte savo statymą arba panaudoti mygtuką „Clear“ (Išvalyti), kad išvalytumėte ir pradėtumėte iš naujo.
3. Norėdami pradėti lošti, spauskite „Spin“ (sukti). Ruletės ratas suksis ir skaičius, ant kurio sustos kamuoliukas, bus rodomas priartintame laukelyje, lošimo lango viršutiniame kampe. Jie laimėsite, tai laimėta suma bus rodoma „Win“ (Laimėjimo) laukelyje.
4. Norėdami vėl lošti atlikdami tos pačios vertės statymą ir rinktis tą pačią statymo funkciją, kaip ir praeitime lošime, spauskite mygtuką „Rebet“ (Statyti vėl) arba spustelėkite ant naujų laukelių, kad atliktumėte naujus statymus.

Statymo tipai:

- Statymas ant vieno skaičiaus („Straight Bet“) – tai statymas ant bet kurio vieno skaičiaus, įskaitant 0, padedant žetoną skaičiaus laukelio centre.
- Statymas ant dviejų skaičių („Split Bet“) – tai statymas ant bet kurių dviejų skaičių, dedant žetoną ant linijos, kuri skiria dviejų skaičių laukelius.
- Statymas ant trijų skaičių („street Bet“) – tai statymas ant trijų skaičių, dedant žetoną ant vidinės kairiosios ruletės stalo ribinės linijos ties atitinkamų trijų skaičių eilute.

- Statymas ant keturių skaičių („Corner Bet“) – tai statymas ant keturių skaičių 0, 1, 2 ir 3, dedant žetoną ant vidinės kairės ribinės linijos tarp 0 ir 1.
- Statymas ant dviejų eilučių („Line bet“) – tai statymas ant dviejų eilučių, dedant žetoną ant vidinės kairės ribinės linijos, kuri įjungia dvi gretimas eilutes.
- Statymas ant stulpelio („Coloumn Bet“): skaičių stulpelių apačioje yra trys laukeliai, pažymėti „2 to 1“. Statant ant vieno iš šių laukelių, statymas galioja visiems to stulpelio skaičiams. Jei laimi bet kuris stulpelyje esantis skaičius, laimėjimas išmokamas santykiu 2:1, o kamuoliukui sustojus ties 0 yra pralaimima.
- Statymas ant tuzino („Dozen Bet“) – tai statymas ant dvylikos skaičių grupės, dedant žetoną ant vieno iš trijų laukelių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ ir „3rd 12“. Jei laimi vienas iš tų 12 skaičių, išmokama santykiu 2:1, o išsukus 0 – pralaimima.
- Raudona / juoda, lyginis / nelyginis, žemas / aukštas statymas – tai statymas ant vieno iš laukelių kairėje ilgojoje stalo pusėje, kurioje statymai padengia pusę ruletės stalo skaičių (neskaitant 0). Kiekvienas laukelis padengia 18 skaičių. Galima laimėti tokią pat sumą (santykis 1:1), koks buvo statymas, o skaičius 0 reiškia pralaimėjimą.

*Išmokėjimas:*

Žetonų dengimas	Terminas	Išmoka
1 skaičius	Statymas ant vieno skaičiaus	35:1
2 skaičiai	Statymas ant dviejų skaičių	17:1
3 skaičiai	Statymas ant trijų skaičių	11:1
4 skaičiai	Statymas ant keturių skaičių	8:1
4 skaičiai	Statymas ant keturių skaičių įskaitant nulį	8:1
6 skaičiai	Statymas ant dviejų eilučių	5:1
12 skaičių	Statymas ant tuzino arba ant stulpelio	2:1
18 skaičių	Raudona / juoda, lyginis / nelyginis arba žemas / aukštas statymas	1:1

### 7.13. Mažų statymų Europietiška ruletė (European Roulette Small Bets)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 0,1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 10 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 600 EUR

Lošimo „Mažų statymų Europietiška ruletė“ gamintojas yra Isofbet.

*Lošimo taisyklės:*

- Lošimas tikslas yra atspėti, ties kuriuos skaičiumi sustos kamuoliukas. Europietiška ruletė turi vieną



nulį (0).

- Europietiškos ruletės ratas yra pažymėtas skaičiais nuo 1 iki 36, kaitaliojamomis spalvomis – raudona ir juoda – ir žalios spalvos „0“. Pastaba: lentelės ribos, rodomos ant ruletės stalo yra susijusios su „Straight Up“ statymu (MIN, MAKS.). Informacinėje juostoje, esančioje po pagrindinio žaidimo mygtukais, rodomas tuometinis LIKUTIS, STATYMAS ir tuometiniai LAIMĖJIMAI eurais.
- Naujausi skaičiai: Skydelyje „Istorija“, kuris yra viršutiniame kairiajame ekrano kampe yra rodomi paskutiniai 8 skaičiai, ties kuriais sustojo ruletės kamuoliukas. Laikomasi sekos iš dešinės į kairę, t. y. nuo naujausio iki seniausio.
- Karštieji skaičiai: Viršutiniame dešiniajame ekrano kampe esančiame skydelyje rodomi trys HOT (karštieji) skaičiai (dažniausiai iškrentantys skaičiai, nustatyti vertinant net iki 500 sukimų).
- Perkėlus pelės žymeklį ant skaičiaus, esančio ant ruletės stalo, šis skaičius yra paryškinamas.
- Skirtingi skaičiai ir (arba) skirtingi skaičių deriniai gali būti paryškinti skirtingose stalo dalyse. Pavyzdys: jei pelės žymeklį lošėjas perkels ant skaičiaus, šis skaičius bus paryškintas, o jeigu pelės žymeklį lošėjas perkels ant linijos tarp dviejų skaičių, abu skaičiai bus pažymėti („split“ statymas).
- Skaičius, ties kuriuo sustoja kamuoliukas, yra paryškinamas. Be to, paryškinamos ir išorinių statymų zonos, kurioms šis skaičius priklauso.




### Veiksmai norint lošti

1 žingsnis:



- Lošėjas spusteli pageidaujamą žetonų krūvą. Pasirinkus žetono vertę, ji išlieka pasirinkta tol, kol lošėjas nuspręs ją pakeisti spustelėjęs kitą žetonų krūvą. Tai reiškia, kad galima žaisti su ta pačia statymo verte negrįžus prie žetonų krūvų.

Pastaba: negalima statyti daugiau nei leidžiamą žetonų kiekį bet kuriam iš skaičių ar zonų.



2 žingsnis:

- Pasirinkus žetono vertę reikia perkelti pelės žymeklį ant ruletės stalo ir spustelėti zoną (-as), kurioje (-iose) norima atlikti statymą, kiekvienu paspaudimu pažymėtoje vietoje uždedamas vienas žetonas.
- Jei norima pašalinti paskutinį statymą, reikia spustelėti mygtuką ATŠAUKTI . Spustelėjus mygtuką  galima panaikinti visus stalo statymus.
- Norint padvigubinti statymą, reikia spustelėti DVIKUBAS mygtuką . Tai padvigubins visus ant stalo atliktus statymus.
- Statymai negali būti pašalinti, jeigu kamuoliukas rieda.

3 žingsnis:

- Spustelėjus mygtuką SUKTI  sukamas ruletės ratas. Kai kamuoliukas rieda, nebegalima atlikti jokių statymų, lošėjas turi palaukti, kol jis sustos.
- Jei norima praleisti ruletės sukimo animaciją, reikia spustelėti PRALEISTI  mygtuką .

4 žingsnis:

- Bet kokia laimėta suma yra rodoma informacinėje juostoje ir pridedama prie likučio.
- Po to, kai kamuoliukas sustos, galima ir vėl pereiti prie 1 veiksmo arba spustelėti STATYTI VĖL  mygtuką , kad lošėjas papildytų ankstesnį statymą lentelėje, ir tada spustelėti SUKTI  mygtuką, kad lošėjas pradėtų sukimą.

### **Statymai:**

#### Vidiniai statymai

- Straight Up (tiesiai aukštyn) – 1 skaičius – Išmoka 35:1 – galima statyti ant bet kokio skaičiaus, įskaitant 0, uždedant žetonus tiesiai ant skaičiaus.
- Split (padalytas) – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – galima statyti ant dviejų skaičių, naudojant tą pačią

pastatytą sumą, uždėdant žetoną ant eilutės, skiriančios šiuos du skaičius.

- Split 0 (padalytas 0) – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti už kombinacijas, pvz., 0 + 1, 0 + 2 ir 0 + 3, uždėdant žetoną ant eilutės, skiriančios 0 nuo kitų skaičių.
- Street (gatvė) – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant trijų skaičių, uždėdant žetonus ant ruletės stalo išorinės viršutinės linijos – virš šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36. Pastaba. Mobiliosiose (portretinėse) versijose galima statyti uždėdant žetonus ant ruletės stalo išorinės dešinėje esančios linijos – šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36 dešinėje.
- Trio (trejetas) – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti uždėdami žetonus ant sankirtos taško tarp 0, 1 ir 2, arba 0, 2 ir 3.
- Corner (kampinis) – 4 skaičiai – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant keturių skaičių, uždėdant žetonus kampuose, kuriuose „susitinka“ šie keturi numeriai. Pvz., centriniame taške, kuriame „susitinka“ ruletės skaičiai 4, 5, 7 ir 8.
- Six Line (šešių eilių) – 6 skaičiai – Išmoka 5:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima atlikti „Six Line“ statymą (tai reiškia, galite statyti ant šešių skirtingų skaičių dviejose gretimose trijų skaičių eilėse, vadinamose „gatvėmis“), uždėdant žetonus ant išorinės viršutinės linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“. Pastaba. Mobiliosiose (portretinėse) versijose galima statyti uždėdant žetonus ant išorinės dešinėje esančios linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“.
- Top Line (viršutinė eilutė) – 0, 1, 2 ir 3 – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant 0+1+2+3, uždėdant žetonus ant išorinio taško, kuriame „susitinka“ skaičiai 0 ir 3.

#### Išoriniai statymai

- Column (stulpelis) – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – kiekvieno stulpelio, sudaryto iš trijų skaičių, apačioje yra langelis, pažymėtas „2 su 1“. Galima statyti ant bet kurio iš trijų stulpelių, uždėdant žetonus ant langelių, pažymėtų „2 su 1“.  
Lošėjas laimi, jei iškritęs ruletės skaičius bus ant stulpelio, ant kurio buvo atliktas statymas. Laimėjimai išmokami pagal santykį 2:1; 0 yra pralaimėjimo skaičius.
- Dozen (tuzinas) – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – galima statyti ant dvylikos skaičių grupės, uždėdant žetonus ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų „1-as 12“, „2-as 12“ arba „3-ias 12“. Jei vienas iš 12 skaičių yra būtent tas skaičius, prie kurio sustojo ruletės kamuoliukas, lošėjui išmokama pagal santykį 2:1; 0 yra pralaimėjimo skaičius.
- Red (raudonas) – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame raudonos spalvos deimantu. 0 nėra įtrauktas.
- Black (juodas) – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame juodos spalvos deimantu. 0 nėra įtrauktas.
- Even (lyginis) – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu LYGINIS. 0 nėra įtrauktas.
- Odd (nelyginis) – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu NELYGINIS. 0 nėra įtrauktas.
- First half (pirma pusė) – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „1 su 18“. 0 nėra įtrauktas.
- Second half (antra pusė) – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „19 su 36“. 0 nėra įtrauktas.

#### Prancūziški statymai

Norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti norimą vietą statymams skirtoje lentelės zonoje. Bet kokie prancūziški (angl. French) ir kaimynų (angl. Neighbour) statymai yra atliekami papildomai prie bet kokių jau atliktų standartinių statymų.

- Neighbours (kaimynai) (0–36) – Uždėdami 5 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti norimą skaičių ant „Racetrack“ (takelio). Šio skaičiaus „kaimynai“ (ant ruletės rato esantys 4 skaičiai, po du iš kiekvienos pasirinkto skaičiaus pusės) ir pasirinktas skaičius bus paryškinti. Spustelėjus „Racetrack“ skiltyje esantį skaičių, po vieną žetoną bus uždėta ant kiekvieno iš pažymėtų

skaičių. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Po vieną žetoną bus uždėta ant kiekvieno iš susijusių skaičių (Kaimynai), tiesiai ant „Racetrack“.

- Voisins (pranc. kaimynai) – Uždedami 9 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Voisins“, esantį „Racetrack“ skiltyje. „Voisins“ statymui 9 žetonai apima 17 skaičių: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35 – kiekvienas su vienu žetonu ir 0/2/3, 25/26/28/29, kiekvienas su dviem žetonais. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre.

- Orphelins („našlaičiai“) – Uždedami 5 žetonai – Norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Orphelins“, esantį „Racetrack“ skiltyje. Atliekant „Orphelins“ statymą 5 žetonai apima 8 skaičius: skaičių 1 su vienu žetonu ir skaičius 6/9, 14/17, 17/20, 31/34 – kiekvienas su vienu žetonu. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre.

- Tiers (pranc. trečias) – Uždedami 6 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Tiers“, esantį „Racetrack“ skiltyje. Atliekant „Tiers“ statymą 6 žetonai apima 12 skaičių: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36 – kiekvienas su vienu žetonu. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre. Pastaba: mobiliojoje versijoje bet kokie statymai, atlikti naudojant „Racetrack“, bus rodomi ir ant pagrindinės lentelės zonos, kurioje atliekami statymai.

Svarbi informacija:

- Jei tam tikrą laikotarpį lošėjas neatlieka jokių veiksmų, žaidimas atsijungia; seanso išsaugojimo funkcija žaidimo pažangą įsimena, kad kitąsyk įkėlę žaidimą gali būtų tęsti nuo momento, ties kuriuo prieš tai buvo užbaigta.

- Kilus techniniams nesklandumams, dėl kurių ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, žaistas žaidimas automatiškai išsaugomas, tada vėl įkeliamas, kai ryšį su serveriu užmezgamas iš naujo. Jei ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, pirmąsias 30 sekundžių po to prisijungti neleidžiama.

- Jei įvyksta bet koks gedimas (lošimo organizavimui naudojamos įrangos, lošimų organizatoriaus ar lošėjo naudojamos kompiuterinės įrangos ar kompiuterinio ryšio ir pan.), visos išmokos ir visi žaidimai iš karto sustabdomi; bet kokie statymai, kurie dar nebuvo priimti, anuliuojami, o statymai, kurie nebuvo išmokėti – gražinami.

## 7.14. Multi juodasis Džekas VIP (Blackjack Multihand VIP)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 10 EUR

Maksimalaus statymo suma: 100 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 2 500 EUR

Lošimo „Multi juodasis Džekas VIP“ gamintojas yra Isofbet.

Šis žaidimas yra žaidžiamas prieš krupjė, kuris turi aštuonias kortų kalades – visas sumaišytas. Lošimo tikslas – surinkti kortų vertę, kuo artimesnę 21, sudedant visų į tą ranką gautų kortų vertes, bet tuo pačiu metu neviršyti 21.

- Informacijos juostoje žaidimo ekrano apačioje rodomas tuometinis LIKUTIS, žaidėjo STATYMAS

ir žaidėjo dabartinis LAIMĖJIMAS eurais. Galiojantys statymų apribojimai yra rodomi viršutinėje kairėje lentelės pusėje (MIN., MAKS.).

- Gautos kortos yra rodomos apatinėje lentelės dalyje, o krupjė kortos yra rodomos viršutinėje lentelės dalyje.
- „21 Kortos Juodasis Džekas VIP“ gali būti žaidžiamas iki trijų skirtingų žaidimų prieš krupjė turimas kortas. Krupjė turi ištraukti 16 ir turėti 17 ar daugiau. Jei padidinate visas įmanomas turimų kortų vertes, krupjė nereikia ištraukti papildomų kortų. Ši informacija taikoma visiems trims galimiems lošimams vieno žaidimo metu.
- Prarasta: kai turimų kortų vertė viršija 21, tai vadinama „Prarasta“.
- „Juodasis valetas“: kai pirmųjų dviejų kortų iš turimų kortų suma yra lygi 21; „Juodasis valetas“ įveikia įprastus 21.
- Stumti: žaidėjas ir krupjė turi tokią pačią kortų taškų vertę; statymas gražinamas žaidėjui.
- Kietos turimos kortos: Bet kokios turimos kortos be tūzo. Be to, tai gali būti bet kokios turimos kortos su tūzu, kai tūzas turi būti priskaičiuojamas kaip 1 taškas siekiant išvengti padidinimo.
- Minkštos turimos kortos: kai tūzas turi būti priskaičiuojamas kaip 11 taškų siekiant užtikrinti, kad nebūtų viršytas 21 taškas.

### Veiksmai norint lošti

#### 1 žingsnis:

- Norint pradėti žaidimą, pirmiausia reikia atlikti statymą. Norint atlikti statymą, reikia paspausti žetonų krūvą, kad pasirinkti norimą vertę, tada reikia paspausti vieną iš statymo sričių, kad žetonas būtų padėtas ant stalo. Po kiekvieno paspaudimo padedamas vienas žetonas. Vienam statymui galima padėti tiek žetonų, kiek tik norima, tačiau statomos sumos vertė turimoms kortoms negali viršyti maksimalių lentelėje nurodytų ribų, ir lošėjo likutis turi būti pakankamas šiai vertei padengti.
- Po to, kai lošėjas paspaus mygtuką DALINTI, jis nebegalės pasirinkti kitos žetonų krūvos iki žaidimo pabaigos.

#### 2 žingsnis

Atlikus statymą galima rinktis šias parinktis:

- DALINTI – paspausti mygtuką DALINTI atlikus statymą, kad pradėti žaidimą.
- IŠVALYTI – paspausti mygtuką IŠVALYTI prieš pradedant žaidimą, jei norima atšaukti dabartinį statymą ir pateikti kitą statymą.
- ATSTATYTI – paspausti mygtuką ATSTATYTI prieš pradedant žaidimą, jei norima atšaukti paskutinį atliktą veiksmą.
- DVGUBINTI – paspausti mygtuką DVGUBINTI prieš pradedant žaidimą, jei norima padvigubinti dabartinį statymą (statomą sumą).

#### 3 žingsnis

Po to, kai žaidimas prasidės ir lošėjas gaus savo pirmąsias dvi kortas kiekvienam žaidimui, vienam žaidimui galima pasirinkti šias parinktis (dabartinis žaidimas yra pažymėtas), priklausomai nuo pateiktų situacijų:

- PATAIKYTI – paspausti mygtuką PATAIKYTI norint gauti dar vieną kortą.
- SUSTOTI – paspausti mygtuką SUSTOTI, jei lošėjas yra patenkintas savo dabartiniu žaidimu ir nori jį baigti (tame žaidimo etape). Paspaudus šį mygtuką, krupjė parodys savo paslėptą kortą ir, jei reikės, ištrauks kitas kortas.
- DVGUBINIMAS – gavus pirmąsias dvi kortas, reikia paspausti mygtuką DVGUBINIMAS, kad padvigubinti statymą. Lošėjas gauna trečią atidengtą kortą ir iškart pereina į kitą žaidimą arba, jei nebėra kitų galimų žaidimų, krupjė parodo savo paslėptą kortą ir, jei reikia, ištraukia kitas kortas. Naudojant šį mygtuką negalima gauti daugiau kortų dabartiniam žaidimui. Dvigubinimo parinktis yra galima tik pirmosioms dviem kortoms. Po padalijimo dvigubinimo parinktis taip pat yra galima tik pirmosioms dviem kiekvieno žaidimo kortoms.
- PADALINTI – jei pagrindiniam žaidimui naudojamų dviejų pirmųjų kortų vertė yra tokia pati, galima naudoti mygtuką PADALINTI, kad padalinti dviem skirtingiems žaidimams. Kiekvienam iš

dviejų žaidimų naudojama viena iš pagrindinio žaidimo kortų ir nauja korta, gauta po padalijimo. Antroji korta kiekvienam žaidimui yra gaunama tada, kai tas žaidimas tampa tuo metu žaidžiamu lošimu.

- Kiekvieną žaidimą lošėjas žaidžia atskirai, ir tuo metu žaidžiamas žaidimas yra pažymimas.
- Pasirinkus šią parinktį vienam žaidimui naudojamas pradinis statymas, o kitam žaidimui naudojamas naujas statymas, kuris lygus pradiniam statymui, atskaitytam iš lošimo sąskaitos likučio. Dabar šiems abiem žaidimams lošėjas turi tokios pačios vertės statymus.
- Kiekvienam žaidimui galima prašyti tiek kortų, kiek tik norima, kai tas žaidimas yra būtent tuo metu žaidžiamas, jei tik jų vertė neviršija 21. Tačiau jei lošėjas padalins du tūzus, jis iškart gaus naują kortą kiekvienam iš dviejų naujų žaidimų ir jam nebus leidžiama prašyti kitų kortų (bet kuriam iš dviejų naujų žaidimų).
- Po padalijimo tūzas ir dešimties taškų vertės korta yra įskaičiuojama kaip 21 ir nėra laikoma „Juodoju valetu“.
- Vienoje statymų zonoje galima atlikti tik vieną padalijimą.
- DRAUDIMAS – bet kurio iš trijų pagrindinių žaidimų metu galima nuspręsti atlikti „draudimo“ statymą, kai krupjė atversta korta yra tūzas. Tokiu būdu neprarandamas visas statymas, jei krupjė gaus „Juodąjį valetą“ atlikdamas kitą draudimo statymą, kurio vertė yra lygi pusei statymo vertės. Draudimo parinktis yra galima tik tuo atveju, jei lošėjas neturi „Juodojo valetu“. Jei yra „Juodasis valetas“, o krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjo bus paprašyta „LYGIŲ PINIGŲ“.
- Jei krupjė turi tūzą ir dešimties taškų vertės kortą, lošėjas praranda pradinį statymą, bet laimi 2:1 draudimo statymo.
- Jei krupjė neatversta korta nėra dešimties taškų vertės korta, lošėjas praranda draudimo statymą ir žaidimas bus tęsiamas kaip įprasta. Negalima padalyti arba padvigubinti atlikus draudimo statymą.
- LYGŪS PINIGAI – galima pasirinkti „LYGIUS PINIGUS“ turint „Juodąjį valetą“, o krupjė atversta korta yra tūzas. „LYGIŲ PINIGŲ“ atveju lošėjas laimi 1:1 pagal pradinį statymą ir baigia žaidimą. Net jei krupjė turi „Juodąjį valetą“, laikoma, kad lošėjas laimėjo, o ne sužaidė lygiosiomis.

4 žingsnis:

Visi laimėjimai yra pridedami prie lošimo sąskaitos likučio ir lošėjas turi galimybę:

- Atlikti tokį patį statymą kaip ir ankstesniame žaidime: reikia paspausti mygtuką PAKARTOTINIS ir tęsti atliekant 2 žingsnį;
- Atlikti tokį patį statymą kaip ir ankstesniame žaidime ir išdalinti kortas: reikia paspausti mygtuką PAKARTOTINIS STATYMAS ir tęsti atliekant 3 žingsnį.

Po žaidimo seanso atkūrimo mygtukai PAKARTOTINIS ir PAKARTOTINIS STATYMAS nebus rodomi.

Jei lošimo sąskaitos likutis nepadengia veiksmo, dialogo langas apie tai informuos.

Lošėjas laimi statymą, kai turimų kortų vertė yra arčiau 21, nei krupjė turimų kortų vertė, tačiau neviršijant 21.

### **Kortų vertės**

Visos kortos yra keturių rūšių: Pikai, būgnai, širdys ir kryžiai. Visos rūšys turi vienodą vertę.

Korta	Kortos vertė
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

9	9
10	10
Valetas	10
Dama	10
Karalius	10
Tūzas	1 arba 11

Svarbi informacija:

- Jei tam tikrą laikotarpį lošėjas neatlieka jokių veiksmų, žaidimas atsijungia; seanso išsaugojimo funkcija žaidimo pažangą išimena, kad kitąsyk įkėlę žaidimą gali būtų tęsti nuo momento, ties kuriuo prieš tai buvo užbaigta.
- Kilus techniniams nesklandumams, dėl kurių ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, žaistas žaidimas automatiškai išsaugomas, tada vėl įkeliamas, kai ryšį su serveriu užmezgamas iš naujo. Jei ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, pirmąsias 30 sekundžių po to prisijungti neleidžiama.
- Jei įvyksta bet koks gedimas (lošimo organizavimui naudojamos įrangos, lošimų organizatoriaus ar lošėjo naudojamos kompiuterinės įrangos ar kompiuterinio ryšio ir pan.), visos išmokos ir visi žaidimai sustabdomi; bet kokie statymai, kurie dar nebuvo priimti, anuliuojami, o statymai, kurie nebuvo išmokėti – gražinami.

## 7.15. Europietiškoji ruletė (European Roulette)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 0,1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 10 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 600 EUR

Lošimo „Europietiškoji ruletė“ gamintojas yra Isofbet.

- Lošimo tikslas yra atspėti, ties kuriuo skaičiumi sustos kamuoliukas. Europietiška ruletė turi vieną nulį (0).
- Europietiškos ruletės ratas yra pažymėtas skaičiais nuo 1 iki 36, kaitaliojamomis spalvomis – raudona ir juoda – ir žalios spalvos „0“. Pastaba: lentelės ribos, rodomos ant ruletės stalo yra susijusios su „Straight Up“ statymu (MIN, MAKS). Informacinėje juostoje, esančioje po pagrindinio žaidimo mygtukais, rodomas tuometinis LIKUTIS, STATYMAS ir tuometiniai LAIMĖJIMAI eurai.
- Naujausi skaičiai: skydelyje „Istorija“, kuris yra viršutiniame kairiajame ekrano kampe yra rodomi paskutiniai 8 skaičiai, ties kuriais sustojo ruletės kamuoliukas. Laikomasi sekos iš dešinės į kairę, t. y. nuo naujausio iki seniausio.
- Karštieji skaičiai: viršutiniame dešiniame ekrano kampe esančiame skydelyje rodomi trys HOT (karštieji) skaičiai (dažniausiai iškrentantys skaičiai, nustatyti vertinant net iki 500 sukimų).
- Perkėlus pelės žymeklį ant skaičiaus, esančio ant ruletės stalo, šis skaičius yra paryškinamas.
- Skirtingi skaičiai ir (arba) skirtingi skaičių deriniai gali būti paryškinti skirtingose stalo dalyse. Pavyzdys: jei pelės žymeklį lošėjas perkels ant skaičiaus, šis skaičius bus paryškintas, o jeigu pelės žymeklį lošėjas perkels ant linijos tarp dviejų skaičių, abu skaičiai bus pažymėti („split“ statymas).
- Skaičius, ties kuriuo sustoja kamuoliukas, yra paryškinamas. Be to, paryškinamos ir išorinių statymų zonos, kurioms šis skaičius priklauso.

### Veiksmai norint lošti




1 žingsnis:

- Lošėjas spusteli pageidaujama žetonų krūvą. Pasirinkus žetono vertę, ji išlieka pasirinkta tol, kol



lošėjas nuspręs ją pakeisti spustelėjęs kitą žetonų krūvą. Tai reiškia, kad galima žaisti su ta pačia statymo verte negrįžus prie žetonų krūvų.

Pastaba: negalima statyti daugiau nei leidžiamą žetonų kiekį bet kuriam iš skaičių ar zonų.



2 žingsnis:

- Pasirinkus žetono vertę reikia perkelti pelės žymeklį ant ruletės stalo ir spustelėti zoną (-as), kurioje (-iose) norima atlikti statymą, kiekvienu paspaudimu pažymėtoje vietoje uždedamas vienas žetonas.
- Jei norima pašalinti paskutinį statymą, reikia spustelėti mygtuką ATŠAUKTI . Spustelėjus mygtuką  galima panaikinti visus stalo statymus.
- Norint padvigubinti statymą, reikia spustelėti DVIKUBAS mygtuką . Tai padvigubins visus ant stalo atliktus statymus.
- Statymai negali būti pašalinti, jeigu kamuoliukas rieda.

3 žingsnis:

- Spustelėjus mygtuką SUKTI  sukamas ruletės ratas. Kai kamuoliukas rieda, nebegalima atlikti jokių statymų, lošėjas turi palaukti, kol jis sustos.
- Jei norima praleisti ruletės sukimo animaciją, reikia spustelėti PRALEISTI  mygtuką.

4 žingsnis:

- Bet kokia laimėta suma yra rodoma informacinėje juostoje ir pridama prie likučio.
- Po to, kai kamuoliukas sustos, galima ir vėl pereiti prie 1 veiksmo arba spustelėti STATYTI VĖL  mygtuką, kad lošėjas papildytų ankstesnį statymą lentelėje, ir tada spustelėti SUKTI  mygtuką, kad lošėjas pradėtų sukimą.

### Statymai:

Vidiniai statymai

- **Straight Up (tiesiai aukštyn)** – 1 skaičius – Išmoka 35:1 – galima statyti ant bet kokio skaičiaus, įskaitant 0, uždedant žetonus tiesiai ant skaičiaus.
- **Split (padalytas)** – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – galima statyti ant dviejų skaičių, naudojant tą pačią pastatytą sumą, uždedant žetoną ant eilutės, skiriančios šiuos du skaičius.
- **Split 0 (padalytas 0)** – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti už kombinacijas, pvz., 0 + 1, 0 + 2 ir 0 + 3, uždedant žetoną ant eilutės, skiriančios 0 nuo kitų skaičių.
- **Street (gatvė)** – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant trijų skaičių, uždedant žetonus ant ruletės stalo išorinės viršutinės linijos – virš šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36. Pastaba: mobiliosiose (portretinėse) versijose galima statyti uždedant žetonus ant ruletės stalo išorinės dešinės linijos – šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36 dešinėje.
- **Trio (trejetas)** – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti uždedant žetonus ant sankirtos taško tarp 0, 1 ir 2, arba 0, 2 ir 3.
- **Corner (kampinis)** – 4 skaičiai – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant keturių skaičių, uždedant žetonus kampuose, kuriuose „susitinka“ šie keturi numeriai. Pvz., centriniame taške, kuriame „susitinka“ ruletės skaičiai 4, 5, 7 ir 8.
- **Six Line (šešių eilių)** – 6 skaičiai – Išmoka 5:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima atlikti „Six Line“ statymą (tai reiškia, galima statyti ant šešių skirtingų skaičių dviejose gretimose trijų skaičių eilėse, vadinamose „gatvėmis“), uždedant žetonus ant išorinės viršutinės linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“. Pastaba: mobiliosiose (portretinėse) versijose galima statyti uždedant žetonus ant išorinės dešinės linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“.
- **Top Line (viršutinė eilutė)** – 0, 1, 2 ir 3 – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima

statyti ant 0+1+2+3, uždedant žetonus ant išorinio taško, kuriame „susitinka“ skaičiai 0 ir 3.

Išoriniai statymai

- **Column (stulpelis)** – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – kiekvieno stulpelio, sudaryto iš trijų skaičių, apačioje yra langelis, pažymėtas „2 su 1“. Galima statyti ant bet kurio iš trijų stulpelių, uždedant žetonus ant langelių, pažymėtų „2 su 1“. Lošėjas laimi, jei iškritęs ruletės skaičius bus ant stulpelio, ant kurio buvo atliktas statymas. Laimėjimai išmokami pagal santykį 2:1; 0 yra pralaimėjimo skaičius.
- **Dozen (tuzinas)** – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – galima statyti ant dvylikos skaičių grupės, uždedant žetonus ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų „1-as 12“, „2-as 12“ arba „3-ias 12“. Jei vienas iš 12 skaičių yra būtent tas skaičius, prie kurio sustojo ruletės kamuoliukas, lošėjui išmokama pagal santykį 2:1; 0 yra pralaimėjimo skaičius.
- **Red (raudonas)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame raudonos spalvos deimantu. 0 nėra įtrauktas.
- **Black (juodas)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame juodos spalvos deimantu. 0 nėra įtrauktas.
- **Even (lyginis)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu LYGINIS. 0 nėra įtrauktas.
- **Odd (nelyginis)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu NELYGINIS. 0 nėra įtrauktas.
- **First half (pirma pusė)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „1 su 18“. 0 nėra įtrauktas.
- **Second half (antra pusė)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „19 su 36“. 0 nėra įtrauktas.

Prancūziški statymai

Norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti norimą vietą statymams skirtoje lentelės zonoje. Bet kokie prancūziški (angl. French) ir kaimynų (angl. Neighbour) statymai yra atliekami papildomai prie bet kokių jau atliktų standartinių statymų.

- **Neighbours (kaimynai)** (0–36) – Uždedami 5 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti norimą skaičių ant „Racetrack“ (takelio). Šio skaičiaus „kaimynai“ (ant ruletės rato esantys 4 skaičiai, po du iš kiekvienos pasirinkto skaičiaus pusės) ir pasirinktas skaičius bus paryškinti. Spustelėjus „Racetrack“ skiltyje esantį skaičių, po vieną žetoną bus uždėta ant kiekvieno iš pažymėtų skaičių. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Po vieną žetoną bus uždėta ant kiekvieno iš susijusių skaičių (Kaimynai), tiesiai ant „Racetrack“.
- **Voisins (pranc. kaimynai)** – Uždedami 9 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Voisins“, esantį „Racetrack“ skiltyje. „Voisins“ statymui 9 žetonai apima 17 skaičių: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35 – kiekvienas su vienu žetonu ir 0/2/3, 25/26/28/29, kiekvienas su dviem žetonais. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre.
- **Orphelins („našlaičiai“)** – Uždedami 5 žetonai – Norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Orphelins“, esantį „Racetrack“ skiltyje. Atliekant „Orphelins“ statymą 5 žetonai apima 8 skaičius: skaičių 1 su vienu žetonu ir skaičius 6/9, 14/17, 17/20, 31/34 – kiekvienas su vienu žetonu. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre.
- **Tiers (pranc. trečias)** – Uždedami 6 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Tiers“, esantį „Racetrack“ skiltyje. Atliekant „Tiers“ statymą 6 žetonai apima 12 skaičių: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36 – kiekvienas su vienu žetonu. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre. Pastaba: mobilioje versijoje bet kokie statymai, atlikti naudojant „Racetrack“, bus rodomi ir ant pagrindinės lentelės



zonos, kurioje atliekami statymai.

Svarbi informacija:

- Jei tam tikrą laikotarpį lošėjas neatlieka jokių veiksmų, žaidimas atsijungia; seanso išsaugojimo funkcija žaidimo pažangą įsimena, kad kitąsyk įkėlę žaidimą galima būtų tęsti nuo momento, ties kuriuo prieš tai buvo užbaigta.
- Kilus techniniams nesklandumams, dėl kurių ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, žaistas žaidimas automatiškai išsaugomas, tada vėl įkeliamas, kai ryšys su serveriu užmezgamas iš naujo. Jei ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, pirmąsias 30 sekundžių po to prisijungti neleidžiama.
- Jei įvyksta bet koks gedimas (lošimo organizavimui naudojamos įrangos, lošimų organizatoriaus ar lošėjo naudojamos kompiuterinės įrangos ar kompiuterinio ryšio ir pan.), visos išmokos ir visi žaidimai yra sustabdomi; bet kokie statymai, kurie dar nebuvo priimti, anuliuojami, o statymai, kurie nebuvo išmokėti – gražinami.

## 7.16. VIP Europietiška ruletė (European Roulette VIP)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 25 EUR

Maksimalaus statymo suma: 50 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 1 800 EUR

Lošimo „VIP Europietiška ruletė“ gamintojas yra Isofbet.

- Lošimo tikslas yra atspėti, ties kuriuo skaičiumi sustos kamuoliukas. Europietiška ruletė turi vieną nulį (0).
- Europietiškos ruletės ratas yra pažymėtas skaičiais nuo 1 iki 36, kaitaliojamomis spalvomis – raudona ir juoda – ir žalios spalvos „0“. Pastaba: lentelės ribos, rodomos ant ruletės stalo yra susijusios su „Straight Up“ statymu (MIN, MAKS.). Informacinėje juostoje, esančioje po pagrindinio žaidimo mygtukais, rodomas tuometinis LIKUTIS, STATYMAS ir tuometiniai LAIMĖJIMAI eurai.
- Naujausi skaičiai: skydelyje „Istorija“, kuris yra viršutiniame kairiajame ekrano kampe, yra rodomi paskutiniai 8 skaičiai, ties kuriais sustojo ruletės kamuoliukas. Laikomasi sekos iš dešinės į kairę, t. y. nuo naujausio iki seniausio.
- Karštieji skaičiai: viršutiniame dešiniajame ekrano kampe esančiame skydelyje rodomi trys HOT (karštieji) skaičiai (dažniausiai iškrentantys skaičiai, nustatyti vertinant net iki 500 sukimų).
- Perkėlus pelės žymeklį ant skaičiaus, esančio ant ruletės stalo, šis skaičius yra paryškintas.
- Skirtingi skaičiai ir (arba) skirtingi skaičių deriniai gali būti paryškinti skirtingose stalo dalyse. Pavyzdys: jei pelės žymeklį lošėjas perkels ant skaičiaus, šis skaičius bus paryškintas, o jeigu pelės žymeklį lošėjas perkels ant linijos tarp dviejų skaičių, abu skaičiai bus pažymėti („split“ statymas).
- Skaičius, ties kuriuo sustoja kamuoliukas, yra paryškintas. Be to, paryškintos ir išorinių statymų zonos, kurioms šis skaičius priklauso.




### Veiksmai norint lošti

1 žingsnis:



- Lošėjas spusteli pageidaujama žetonų krūvą. Pasirinkus žetono vertę, ji išlieka pasirinkta tol, kol lošėjas nuspręs ją pakeisti spustelėjęs kitą žetonų krūvą. Tai reiškia, kad galima žaisti su ta pačia statymo verte negrįžus prie žetonų krūvų.

Pastaba: negalima statyti daugiau nei leidžiamą žetonų kiekį bet kuriam iš skaičių ar zonų.



2 žingsnis:

- Pasirinkus žetono vertę reikia perkelti pelės žymeklį ant ruletės stalo ir spustelėti zoną (-as), kurioje (-iose) norima atlikti statymą, kiekvienu paspaudimu pažymėtoje vietoje uždedamas vienas žetonas.
- Jei norima pašalinti paskutinį statymą, reikia spustelėti mygtuką ATŠAUKTI . Spustelėjus mygtuką  galima panaikinti visus stalo statymus.
- Norint padvigubinti statymą, reikia spustelėti DVIKUBAS mygtuką . Tai padvigubins visus ant stalo atliktus statymus.
- Statymai negali būti pašalinti, jeigu kamuoliukas rieda.

3 žingsnis:

- Spustelėjus mygtuką SUKTI  sukamas ruletės ratas. Kai kamuoliukas rieda, nebegalima atlikti jokių statymų, lošėjas turi palaukti, kol jis sustos.
- Jei norima praleisti ruletės sukimo animaciją, reikia spustelėti PRALEISTI  mygtuką.

4 žingsnis:

- Bet kokia laimėta suma yra rodoma informacinėje juostoje ir pridedama prie likučio.
- Po to, kai kamuoliukas sustos, galima ir vėl pereiti prie 1 veiksmo arba spustelėti STATYTI VĖL  mygtuką, kad lošėjas papildytų ankstesnį statymą lentelėje, ir tada spustelėti SUKTI  mygtuką, kad lošėjas pradėtų sukimą.

Statymai:

Vidiniai statymai

- **Straight Up (tiesiai aukštyn)** – 1 skaičius – Išmoka 35:1 – galima statyti ant bet kokio skaičiaus, įskaitant 0, uždedant žetonus tiesiai ant skaičiaus.
- **Split (padalytas)** – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – galima statyti ant dviejų skaičių, naudojant tą pačią pastatytą sumą, uždedant žetoną ant eilutės, skiriančios šiuos du skaičius.
- **Split 0 (padalytas 0)** – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti už kombinacijas, pvz., 0 + 1, 0 + 2 ir 0 + 3, uždedant žetoną ant eilutės, skiriančios 0 nuo kitų skaičių.
- **Street (gatvė)** – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant trijų skaičių, uždedant žetonus ant ruletės stalo išorinės viršutinės linijos – virš šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36. Pastaba: mobiliosiose (portretinėse) versijose galima statyti uždedant žetonus ant ruletės stalo išorinės dešinės esančios linijos – šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36 dešinėje.
- **Trio (trejetas)** – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti uždedant žetonus ant sankirtos taško tarp 0, 1 ir 2, arba 0, 2 ir 3.
- **Corner (kampinis)** – 4 skaičiai – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant keturių skaičių, uždedant žetonus kampuose, kuriuose „susitinka“ šie keturi numeriai. Pvz., centriniame taške, kuriame „susitinka“ ruletės skaičiai 4, 5, 7 ir 8.
- **Six Line (šešių eilių)** – 6 skaičiai – Išmoka 5:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima atlikti „Six Line“ statymą (tai reiškia, galima statyti ant šešių skirtingų skaičių dviejose gretimose trijų skaičių eilėse, vadinamose „gatvėmis“), uždedant žetonus ant išorinės viršutinės linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“. Pastaba: mobiliosiose (portretinėse) versijose galima statyti uždedant žetonus ant išorinės dešinės esančios linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“.
- **Top Line (viršutinė eilutė)** – 0, 1, 2 ir 3 – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant 0+1+2+3, uždedant žetonus ant išorinio taško, kuriame „susitinka“ skaičiai 0 ir 3.

Išoriniai statymai

- **Column (stulpelis)** – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – kiekvieno stulpelio, sudaryto iš trijų skaičių,

apačioje yra langelis, pažymėtas „2 su 1“. Galima statyti ant bet kurio iš trijų stulpelių, uždedant žetonus ant langelių, pažymėtų „2 su 1“. Lošėjas laimi, jei iškritęs ruletės skaičius bus ant stulpelio, ant kurio buvo atliktas statymas. Laimėjimai išmokami pagal santykį 2:1; 0 yra pralaimėjimo skaičius.

- **Dozen (tuzinas)** – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – galima statyti ant dvylikos skaičių grupės, uždedant žetonus ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų „1-as 12“, „2-as 12“ arba „3-ias 12“. Jei vienas iš 12 skaičių yra būtent tas skaičius, prie kurio sustojo ruletės kamuoliukas, lošėjui išmokama pagal santykį 2:1; 0 yra pralaimėjimo skaičius.

- **Red (raudonas)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame raudonos spalvos deimantu. 0 nėra įtrauktas.

- **Black (juodas)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame juodos spalvos deimantu. 0 nėra įtrauktas.

- **Even (lyginis)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu LYGINIS. 0 nėra įtrauktas.

- **Odd (nelyginis)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu NELYGINIS. 0 nėra įtrauktas.

- **First half (pirma pusė)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „1 su 18“. 0 nėra įtrauktas.

- **Second half (antra pusė)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „19 su 36“. 0 nėra įtrauktas.

#### Prancūziški statymai

Norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti norimą vietą statymams skirtoje lentelės zonoje. Bet kokie prancūziški (angl. French) ir kaimynų (angl. Neighbour) statymai yra atliekami papildomai prie bet kokių jau atliktų standartinių statymų.

- **Neighbours (kaimynai)** (0–36) – Uždedami 5 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti norimą skaičių ant „Racetrack“ (takelio). Šio skaičiaus „kaimynai“ (ant ruletės rato esantys 4 skaičiai, po du iš kiekvienos pasirinkto skaičiaus pusės) ir pasirinktas skaičius bus paryškinti. Spustelėjus „Racetrack“ skiltyje esantį skaičių, po vieną žetoną bus uždėta ant kiekvieno iš pažymėtų skaičių. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Po vieną žetoną bus uždėta ant kiekvieno iš susijusių skaičių (Kaimynai), tiesiai ant „Racetrack“.

- **Voisins (pranc. kaimynai)** – Uždedami 9 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Voisins“, esantį „Racetrack“ skiltyje. „Voisins“ statymui 9 žetonai apima 17 skaičių: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35 – kiekvienas su vienu žetonu ir 0/2/3, 25/26/28/29, kiekvienas su dviem žetonais. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre.

- **Orphelins („našlaičiai“)** – Uždedami 5 žetonai – Norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Orphelins“, esantį „Racetrack“ skiltyje. Atliekant „Orphelins“ statymą 5 žetonai apima 8 skaičius: skaičių 1 su vienu žetonu ir skaičius 6/9, 14/17, 17/20, 31/34 – kiekvienas su vienu žetonu. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre.

- **Tiers (pranc. trečias)** – Uždedami 6 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Tiers“, esantį „Racetrack“ skiltyje. Atliekant „Tiers“ statymą 6 žetonai apima 12 skaičių: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36 – kiekvienas su vienu žetonu. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre. Pastaba: mobilioje versijoje bet kokie statymai, atlikti naudojant „Racetrack“, bus rodomi ir ant pagrindinės lentelės zonos, kurioje atliekami statymai.

#### Svarbi informacija:

- Jei tam tikrą laikotarpį lošėjas neatlieka jokių veiksmų, žaidimas atsijungia; seanso išsaugojimo

funkcija žaidimo pažangą įsimena, kad kitąsyk įkėlę žaidimą galima būtų tęsti nuo momento, ties kuriuo prieš tai buvo užbaigta.

- Kilus techniniams nesklandumams, dėl kurių ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, žaistas žaidimas automatiškai išsaugomas, tada vėl įkeliamas, kai ryšys su serveriu užmezgamas iš naujo. Jei ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, pirmąsias 30 sekundžių po to prisijungti neleidžiama.
- Jei įvyksta bet koks gedimas (lošimo organizavimui naudojamos įrangos, lošimų organizatoriaus ar lošėjo naudojamos kompiuterinės įrangos ar kompiuterinio ryšio ir pan.), visos išmokos ir visi žaidimai yra sustabdomi; bet kokie statymai, kurie dar nebuvo priimti, anuliuojami, o statymai, kurie nebuvo išmokėti – gražinami.

## 7.17. Europietiška sidabrinė ruletė (European Roulette Silver)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 0,1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 10 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 600 EUR

Lošimo „Europietiška sidabrinė ruletė“ gamintojas yra Isofbet.

- Lošimo tikslas yra atspėti, ties kuriuo skaičiumi sustos kamuoliukas. Europietiška ruletė turi vieną nulį (0).
- Europietiškos ruletės ratas yra pažymėtas skaičiais nuo 1 iki 36, kaitaliojamomis spalvomis – raudona ir juoda – ir žalios spalvos „0“. Pastaba: lentelės ribos, rodomos ant ruletės stalo yra susijusios su „Straight Up“ statymu (MIN, MAKS). Informacinėje juostoje, esančioje po pagrindinio žaidimo mygtukais, rodomas tuometinis LIKUTIS, STATYMAS ir tuometiniai LAIMĖJIMAI eurai.
- Naujausi skaičiai: skydelyje „Istorija“, kuris yra viršutiniame kairiajame ekrano kampe yra rodomi paskutiniai 8 skaičiai, ties kuriais sustojo ruletės kamuoliukas. Laikomasi sekos iš dešinės į kairę, t. y. nuo naujausio iki seniausio.
- Karštieji skaičiai: viršutiniame dešiniajame ekrano kampe esančiame skydelyje rodomi trys HOT (karštieji) skaičiai (dažniausiai iškrentantys skaičiai, nustatyti vertinant net iki 500 sukimų).
- Perkėlus pelės žymeklį ant skaičiaus, esančio ant ruletės stalo, šis skaičius yra paryškinamas.
- Skirtingi skaičiai ir (arba) skirtingi skaičių deriniai gali būti paryškinti skirtingose stalo dalyse. Pavyzdys: jei pelės žymeklį lošėjas perkels ant skaičiaus, šis skaičius bus paryškintas, o jeigu pelės žymeklį lošėjas perkels ant linijos tarp dviejų skaičių, abu skaičiai bus pažymėti („split“ statymas).
- Skaičius, ties kuriuo sustoja kamuoliukas, yra paryškinamas. Be to, paryškinamos ir išorinių statymų zonos, kurioms šis skaičius priklauso.



### Veiksmai norint lošti


1 žingsnis:

- Lošėjas spusteli pageidaujamą žetonų krūvą. Pasirinkus žetono vertę, ji išlieka pasirinkta tol, kol lošėjas nuspręs ją pakeisti spustelėjęs kitą žetonų krūvą. Tai reiškia, kad galima žaisti su ta pačia statymo verte negrįžus prie žetonų krūvų.



Pastaba: negalima statyti daugiau nei leidžiamą žetonų kiekį bet kuriam iš skaičių ar zonų.

2 žingsnis:



- Pasirinkus žetono vertę reikia perkelti pelės žymeklį ant ruletės stalo ir spustelėti zoną (-as), kurioje (-iose) norima atlikti statymą, kiekvienu paspaudimu pažymėtoje vietoje uždedamas vienas žetonas.
- Jei norima pašalinti paskutinį statymą, reikia spustelėti mygtuką ATŠAUKTI . Spustelėjus mygtuką  galima panaikinti visus stalo statymus.

- Norint padvigubinti statymą, reikia spustelėti DVIKUBAS mygtuką . Tai padvigubins visus ant stalo atliktus statymus.
- Statymai negali būti pašalinti, jeigu kamuoliukas rieda.

### 3 žingsnis:

- Spustelėjus mygtuką SUKTI  sukamas ruletės ratas. Kai kamuoliukas rieda, nebegalima atlikti jokių statymų, lošėjas turi palaukti, kol jis sustos.
- Jei norima praleisti ruletės sukimo animaciją, reikia spustelėti PRALEISTI  mygtuką.

### 4 žingsnis:

- Bet kokia laimėta suma yra rodoma informacinėje juostoje ir pridėjama prie likučio.
- Po to, kai kamuoliukas sustos, galima ir vėl pereiti prie 1 veiksmo arba spustelėti STATYTI VĖL  mygtuką, kad lošėjas papildytų ankstesnę statymą lentelėje, ir tada spustelėti SUKTI  mygtuką, kad lošėjas pradėtų sukimą.

### Statymai:

#### Vidiniai statymai

- **Straight Up (tiesiai aukštyn)** – 1 skaičius – Išmoka 35:1 – galima statyti ant bet kokio skaičiaus, įskaitant 0, uždedant žetonus tiesiai ant skaičiaus.
- **Split (padalytas)** – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – galima statyti ant dviejų skaičių, naudojant tą pačią pastatytą sumą, uždedant žetoną ant eilutės, skiriančios šiuos du skaičius.
- **Split 0 (padalytas 0)** – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti už kombinacijas, pvz., 0 + 1, 0 + 2 ir 0 + 3, uždedant žetoną ant eilutės, skiriančios 0 nuo kitų skaičių.
- **Street (gatvė)** – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant trijų skaičių, uždedant žetonus ant ruletės stalo išorinės viršutinės linijos – virš šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36. Pastaba: mobiliosiose (portretinėse) versijose galima statyti uždedant žetonus ant ruletės stalo išorinės dešinėje esančios linijos – šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36 dešinėje.
- **Trio (trejetas)** – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti uždedant žetonus ant sankirtos taško tarp 0, 1 ir 2, arba 0, 2 ir 3.
- **Corner (kampinis)** – 4 skaičiai – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant keturių skaičių, uždedant žetonus kampuose, kuriuose „susitinka“ šie keturi numeriai. Pvz., centriniame taške, kuriame „susitinka“ ruletės skaičiai 4, 5, 7 ir 8.
- **Six Line (šešių eilių)** – 6 skaičiai – Išmoka 5:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima atlikti „Six Line“ statymą (tai reiškia, galima statyti ant šešių skirtingų skaičių dviejose gretimose trijų skaičių eilėse, vadinamose „gatvėmis“), uždedant žetonus ant išorinės viršutinės linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“. Pastaba: mobiliosiose (portretinėse) versijose galima statyti uždedant žetonus ant išorinės dešinėje esančios linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“.
- **Top Line (viršutinė eilutė)** – 0, 1, 2 ir 3 – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant 0+1+2+3, uždedant žetonus ant išorinio taško, kuriame „susitinka“ skaičiai 0 ir 3.

#### Išoriniai statymai

- **Column (stulpelis)** – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – kiekvieno stulpelio, sudaryto iš trijų skaičių, apačioje yra langelis, pažymėtas „2 su 1“. Galima statyti ant bet kurio iš trijų stulpelių, uždedant žetonus ant langelių, pažymėtų „2 su 1“. Lošėjas laimi, jei iškritęs ruletės skaičius bus ant stulpelio, ant kurio buvo atliktas statymas. Laimėjimai išmokami pagal santykį 2:1; 0 yra pralaimėjimo skaičius.
- **Dozen (tuzinas)** – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – galima statyti ant dvylikos skaičių grupės, uždedant žetonus ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų „1-as 12“, „2-as 12“ arba „3-ias 12“. Jei vienas iš 12 skaičių yra būtent tas skaičius, prie kurio sustojo ruletės kamuoliukas, lošėjui išmokama pagal santykį

2:1; 0 yra pralaimėjimo skaičius.

- **Red (raudonas)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame raudonos spalvos deimantu. 0 nėra įtrauktas.
- **Black (juodas)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame juodos spalvos deimantu. 0 nėra įtrauktas.
- **Even (lyginis)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu LYGINIS. 0 nėra įtrauktas.
- **Odd (nelyginis)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu NELYGINIS. 0 nėra įtrauktas.
- **First half (pirma pusė)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „1 su 18“. 0 nėra įtrauktas.
- **Second half (antra pusė)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „19 su 36“. 0 nėra įtrauktas.

#### Prancūziški statymai

Norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti norimą vietą statymams skirtoje lentelės zonoje. Bet kokie prancūziški (angl. French) ir kaimynų (angl. Neighbour) statymai yra atliekami papildomai prie bet kokių jau atliktų standartinių statymų.

- **Neighbours (kaimynai)** (0–36) – Uždedami 5 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti norimą skaičių ant „Racetrack“ (takelio). Šio skaičiaus „kaimynai“ (ant ruletės rato esantys 4 skaičiai, po du iš kiekvienos pasirinkto skaičiaus pusės) ir pasirinktas skaičius bus paryškinti. Spustelėjus „Racetrack“ skiltyje esantį skaičių, po vieną žetoną bus uždėta ant kiekvieno iš pažymėtų skaičių. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Po vieną žetoną bus uždėta ant kiekvieno iš susijusių skaičių (Kaimynai), tiesiai ant „Racetrack“.
- **Voisins (pranc. kaimynai)** – Uždedami 9 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Voisins“, esantį „Racetrack“ skiltyje. „Voisins“ statymui 9 žetonai apima 17 skaičių: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35 – kiekvienas su vienu žetonu ir 0/2/3, 25/26/28/29, kiekvienas su dviem žetonais. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre.
- **Orphelins („našlaičiai“)** – Uždedami 5 žetonai – Norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Orphelins“, esantį „Racetrack“ skiltyje. Atliekant „Orphelins“ statymą 5 žetonai apima 8 skaičius: skaičių 1 su vienu žetonu ir skaičius 6/9, 14/17, 17/20, 31/34 – kiekvienas su vienu žetonu. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre.
- **Tiers (pranc. trečias)** – Uždedami 6 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Tiers“, esantį „Racetrack“ skiltyje. Atliekant „Tiers“ statymą 6 žetonai apima 12 skaičių: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36 – kiekvienas su vienu žetonu. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre. Pastaba: mobilioje versijoje bet kokie statymai, atlikti naudojant „Racetrack“, bus rodomi ir ant pagrindinės lentelės zonos, kurioje atliekami statymai.

#### Svarbi informacija:

- Jei tam tikrą laikotarpį lošėjas neatlieka jokių veiksmų, žaidimas atsijungia; seanso išsaugojimo funkcija žaidimo pažangą įsimena, kad kitąsyk įkėlę žaidimą galima būtų tęsti nuo momento, ties kuriuo prieš tai buvo užbaigta.
- Kilus techniniams nesklandumams, dėl kurių ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, žaistas žaidimas automatiškai išsaugomas, tada vėl įkeliamas, kai ryšys su serveriu užmezgamas iš naujo. Jei ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, pirmąsias 30 sekundžių po to prisijungti neleidžiama.
- Jei įvyksta bet koks gedimas (lošimo organizavimui naudojamos įrangos, lošimų organizatoriaus ar

lošėjo naudojamoms kompiuterinėms įrangoms ar kompiuterinio ryšio ir pan.), visos išmokos ir visi žaidimai yra sustabdomi; bet kokie statymai, kurie dar nebuvo priimti, anuliuojami, o statymai, kurie nebuvo išmokėti – gražinami.

## 7.18. Juodojo Džeko karališkos poros (Blackjack Royal Pairs)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 0,1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 150 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 7 800 EUR

Lošimo „Juodojo Džeko karališkos poros“ gamintojas yra Isofbet.

- Šis žaidimas yra žaidžiamas prieš krupjė, kuris turi aštuonias kortų kalades, visas sumaišytas. Žaidimo „Juodojo Džeko Karališkos Poros“ tikslas – surinkti kortų vertę, kuo artimesnę 21, sudedant visų į tą ranką gautų kortų vertes, bet tuo pačiu metu neviršyti 21.
- Informacijos juostoje žaidimo ekrano apačioje rodomas tuometinis LIKUTIS, STATYMAS ir dabartinis LAIMĖJIMAS eurais. Galiojantys statymų apribojimai yra rodomi viršutinėje kairėje lentelės pusėje (MIN., MAKS.).
- Gautos kortos yra rodomos apatinėje lentelės dalyje, o krupjė kortos yra rodomos viršutinėje lentelės dalyje.
- Žaidžiant žaidimą „Juodojo Džeko Karališkos Poros“ galima žaisti vieną žaidimą prieš krupjė turimas kortas. Krupjė turi ištraukti 16 ir turėti 17 ar daugiau. Jei lošėjas padidino visas įmanomas turimų kortų vertes, krupjė nereikia ištraukti papildomų kortų.
- Prarasta: kai turimų kortų vertė viršija 21, tai vadinama „Prarasta“.
- „Juodasis valetas“: kai pirmųjų dviejų kortų iš turimų kortų suma yra lygi 21; „Juodasis valetas“ įveikia įprastus 21.
- Stumti: žaidėjas ir krupjė turi tokią pačią kortų taškų vertę; statymas gražinamas žaidėjui.
- Kietos turimos kortos: bet kokios turimos kortos be tūzo. Be to, tai gali būti bet kokios turimos kortos su tūzu, kai tūzas turi būti priskaičiuojamas kaip 1 taškas siekiant išvengti padidinimo.
- Minkštos turimos kortos: kai tūzas turi būti priskaičiuojamas kaip 11 taškų siekiant užtikrinti, kad nebūtų viršytas 21 taškas.

### Veiksmai norint lošti

1 žingsnis:

- Norint pradėti žaidimą, pirmiausia reikia atlikti statymą (statoma suma). Norint atlikti statymą, reikia paspausti žetonų krūvą ir pasirinkti norimą vertę, ir tada paspausti statymo sritis, kad žetonas būtų padėtas ant stalo. Po kiekvieno paspaudimo padedamas vienas žetonas. Vienam statymui galima padėti tiek žetonų, kiek tik norima, tačiau statomos sumos vertė turimoms kortoms negali viršyti maksimalių lentelėje nurodytų ribų, ir lošėjo likutis turi būti pakankamas šiai vertei padengti.
- Be to, galima atlikti statymą už „Karališkas poros“ (pirmosios dvi žaidėjo kortos), už kurias išmokama pagal išmokų lentelę:
  - o Tūzų pora (tos pačios rūšies) – 150:1
  - o Karalių, damų arba valetų pora (tos pačios rūšies) – 50:1
  - o Tūzų pora (ne tos pačios rūšies) – 40:1
  - o Karalių, damų arba valetų pora (ne tos pačios rūšies) – 10:1
  - o Bet kokie du mišrūs karaliai, damos, valetai – 5:1
  - o Pastaba: paspaudus mygtuką DALINTI nebegalima pasirinkti kitos žetonų krūvos iki žaidimo

pabaigos.

## 2 žingsnis

Atlikus statymą galima pasirinkti šias parinktis:

- DALINTI – paspausti mygtuką DALINTI atlikus statymą, kad pradėti žaidimą.
- IŠVALYTI – paspausti mygtuką IŠVALYTI prieš pradėdant žaidimą, jei norima atšaukti dabartinį statymą ir pateikti kitą statymą.
- ATSTATYTI – paspausti mygtuką ATSTATYTI prieš pradėdant žaidimą, jei norima atšaukti paskutinį atliktą veiksmą.
- DVGUBINTI – paspausti mygtuką DVGUBINTI prieš pradėdant žaidimą, jei norima padvigubinti dabartinį statymą (statomą sumą).

## 3 žingsnis

Po to, kai žaidimas prasidės ir lošėjas gaus savo pirmąsias dvi kortas kiekvienam žaidimui, vienam žaidimui galima pasirinkti šias parinktis (dabartinis žaidimas yra pažymėtas), priklausomai nuo pateiktų situacijų:

- PATAIKYTI – paspausti mygtuką PATAIKYTI norint gauti dar vieną kortą.
- SUSTOTI – paspausti mygtuką SUSTOTI, jei lošėjas yra patenkintas savo dabartiniu žaidimu ir nori jį baigti (tame žaidimo etape). Paspaudus šį mygtuką, krupjė parodys savo paslėptą kortą ir, jei reikės, ištrauks kitas kortas.
- DVGUBINIMAS – gavus pirmąsias dvi kortas, reikia paspausti mygtuką DVGUBINIMAS, kad padvigubinti statymą. Lošėjas gauna trečią atidengtą kortą ir iškart pereina į kitą žaidimą arba, jei nebėra kitų galimų žaidimų, krupjė parodo savo paslėptą kortą ir, jei reikia, ištraukia kitas kortas. Naudojant šį mygtuką negalima gauti daugiau kortų dabartiniam žaidimui. Dvigubinimo parinktis yra galima tik pirmosioms dviem kortoms. Po padalijimo dvigubinimo parinktis taip pat yra galima tik pirmosioms dviem kiekvieno žaidimo kortoms.
- PADALINTI – jei pagrindiniam žaidimui naudojamų dviejų pirmųjų kortų vertė yra tokia pati, galima naudoti mygtuką PADALINTI, kad padalinti dviem skirtingiems žaidimams. Kiekvienam iš dviejų žaidimų naudojama viena iš pagrindinio žaidimo kortų ir nauja korta, gauta po padalijimo. Antroji korta kiekvienam žaidimui yra gaunama tada, kai tas žaidimas tampa tuo metu žaidžiamu lošimu.
- Pasirinkus šią parinktį vienam žaidimui naudojamas pradinis statymas, o kitam žaidimui naudojamas naujas statymas, kuris lygus pradiniam statymui, atskaitytam iš lošimo sąskaitos likučio. Dabar šiems abiem žaidimams lošėjas turi tokios pačios vertės statymus.
- Kiekvienam žaidimui galima prašyti tiek kortų, kiek tik norima, kai tas žaidimas yra būtent tuo metu žaidžiamas, jei tik jų vertė neviršija 21. Tačiau jei lošėjas padalins du tūzas, jis iškart gaus naują kortą kiekvienam iš dviejų naujų žaidimų ir jam nebus leidžiama prašyti kitų kortų (bet kuriam iš dviejų naujų žaidimų).
- Po padalijimo tūzas ir dešimties taškų vertės korta yra įskaičiuojama kaip 21 ir nėra laikoma „Juodoju valetu“.
- Vienoje statymų zonoje galima atlikti tik vieną padalijimą.
- DRAUDIMAS – bet kurio iš trijų pagrindinių žaidimų metu galima nuspręsti atlikti „draudimo“ statymą, kai krupjė atversta korta yra tūzas. Tokiu būdu neprarandamas visas statymas, jei krupjė gaus „Juodąjį valetą“ atlikdamas kitą draudimo statymą, kurio vertė yra lygi pusei statymo vertės. Draudimo parinktis yra galima tik tuo atveju, jei lošėjas neturi „Juodojo valetu“. Jei yra „Juodasis valetas“, o krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjo bus paprašyta „LYGIŲ PINIGŲ“.
- Jei krupjė turi tūzą ir dešimties taškų vertės kortą, lošėjas praranda pradinį statymą, bet laimi 2:1 draudimo statymo.
- Jei krupjė neatversta korta nėra dešimties taškų vertės korta, lošėjas praranda draudimo statymą ir žaidimas bus tęsiamas kaip įprasta. Negalima padalyti arba padvigubinti atlikus draudimo statymą.
- LYGŪS PINIGAI – galima pasirinkti „LYGIUS PINIGUS“ turint „Juodąjį valetą“, o krupjė atversta korta yra tūzas. „LYGIŲ PINIGŲ“ atveju lošėjas laimi 1:1 pagal pradinį statymą ir baigia žaidimą. Net jei krupjė turi „Juodąjį valetą“, laikoma, kad lošėjas laimėjo, o ne sužaidė lygiosiomis.



4 žingsnis:

Visi laimėjimai yra pridedami prie lošimo sąskaitos likučio ir lošėjas turi galimybę:

- Atlikti tokį patį statymą kaip ir ankstesniame žaidime: reikia paspausti mygtuką PAKARTOTINIS ir tęsti atliekant 2 žingsnį;
- Atlikti tokį patį statymą kaip ir ankstesniame žaidime ir išdalinti kortas: reikia paspausti mygtuką PAKARTOTINIS STATYMAS ir tęsti atliekant 3 žingsnį. Po žaidimo seanso atkūrimo mygtukai PAKARTOTINIS ir PAKARTOTINIS STATYMAS nebus rodomi.

Jei lošimo sąskaitos likutis nepadengia veiksmo, dialogo langas apie tai informuos.

Lošėjas laimi statymą, kai turimų kortų vertė yra arčiau 21, nei krupjė turimų kortų vertė, tačiau neviršijant 21.

### **Kortų vertės**

Visos kortos yra keturių rūšių: pikai, būgnai, širdys ir kryžiai. Visos rūšys turi vienodą vertę.

Korta	Kortos vertė
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
Valetas	10
Dama	10
Karalius	10
Tūzas	1 arba 11

Svarbi informacija:

- Jei tam tikrą laikotarpį lošėjas neatlieka jokių veiksmų, žaidimas atsijungia; seanso išsaugojimo funkcija žaidimo pažangą įsimena, kad kitąsyk įkėlę žaidimą gali būtų tęsti nuo momento, ties kuriuo prieš tai buvo užbaigta.
- Kilus techniniams nesklandumams, dėl kurių ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, žaistas žaidimas automatiškai išsaugomas, tada vėl įkeliamas, kai ryšį su serveriu užmezgamas iš naujo. Jei ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, pirmąsias 30 sekundžių po to prisijungti neleidžiama.
- Jei įvyksta bet koks gedimas (lošimo organizavimui naudojamos įrangos, lošimų organizatoriaus ar lošėjo naudojamos kompiuterinės įrangos ar kompiuterinio ryšio ir pan.), visos išmokos ir visi žaidimai yra sustabdomi; bet kokie statymai, kurie dar nebuvo priimti, anuliuojami, o statymai, kurie nebuvo išmokėti – gražinami.

### **7.19. Bakara (Baccarat)**

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 0,1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 100 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 800 EUR

Lošimo „Bakara“ gamintojas yra Isofbet.

- Krupjė padalija kortas šioms statymų sritims: Žaidėjui ir Bankininkui. Tikslas yra atspėti kortų ranką, kurioje bendras taškų skaičius yra arčiausiai devyneto, arba jei žaidėjas ir bankininkas pasiekia lygiąsias.
  - Informacinėje juostoje, esančioje po pagrindinio žaidimo mygtukais, rodomas tuometinis LIKUTIS, STATYMAS ir tuometiniai LAIMĖJIMAI. Galiojantys statymų apribojimai yra rodomi viršutinėje kairėje lentelės pusėje (MIN., MAKS.).
  - „Bakara“ stalas yra padalytas į tris statymų sritis:
    1. „Žaidėjo“ statymų sritis.
    2. „Bankininko“ statymų sritis.
    3. Statymų sritis „Lygiosios“.
- Player = Žaidėjo, Banker = Bankininko, Tie = Lygiosios.
- Žaidėjo kortos yra rodomos kairėje stalo pusėje, o Bankininko kortos – dešinėje stalo pusėje.
  - Kortos padalijamos iš šešių sumaišytų kortų kaladžių krūvos. Kortos yra sumaišomos prieš kiekvieną žaidimą.
  - Jei bendra rankos vertė yra dešimt ar daugiau, iš šios pirmosios vertės atimama dešimt taškų; likęs taškų skaičius laikomas rankos taškų skaičiumi.
  - Tūzai skaičiuojami kaip vienas taškas, kortos nuo dviejų iki devynių išsaugo savo vertes, o 10, valetas, dama ir karalius skaičiuojami kaip nulis. Pavyzdys: jei  $7+6=13$ , tada galutiniai taškai yra  $13-10=3$ .
  - Prasidėjus žaidimui, dvi atverstos kortos padalijamos žaidėjui, ir dvi atverstos kortos padalijamos bankininkui.
  - Trečioji korta gali būti padalyta žaidėjui arba bankininkui arba kai kuriais atvejais netgi jiems abiem (pagal trečiosios kortos taisyklę).

Trečiosios kortos taisyklė

Šioje schemeje parodyti atvejai, kada žaidėjas ir (arba) bankininkas iš kortų dalytojo gauna trečią kortą.

Žaidėjui

Pirmųjų dviejų kortų vertė taškais	Veiksmas
0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5	Prašyti kortos
6 – 7	Pasuoti (žr. 2 pastabą skyriuje „Bankininkas“)
8 – 9	Natūralus, trečios kortos nėra

Jei bankininko turimų dviejų kortų bendras taškų skaičius yra aštuoni ar devyni, žaidėjas netraukia trečiosios kortos.

Bankininkui

Pirmųjų dviejų kortų vertė taškais	Prašoma, kai trečioji žaidėjo korta yra	Neprašoma, kai trečioji žaidėjo korta yra
0 – 1 – 2	Visada prašoma	Netaikytina
3	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 9	8

4	2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 8 – 9
5	4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 8 – 9
6	6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 8 – 9
7	Visada pasuoti	Visada pasuoti
8 – 9	Natūralus, trečios kortos nėra	Natūralus, trečios kortos nėra

1 pastaba: jei žaidėjas ir (arba) bankininkas iš viso turi aštuonis ar devynis taškus, jie abu pasuoja. Ši taisyklė viršija bet kurią kitą taisyklę.

2 pastaba: jei žaidėjo turimų dviejų kortų bendras taškų skaičius yra šeši ar septyni, bankininkas trauks trečią kortą tik tuo atveju, jei iš viso turės penkis taškus ar mažiau.

Kaip žaisti

1 žingsnis:

- Reikia pasirinkti žetono vertę. Norint pradėti žaidimą, reikia atlikti statymą žaidėjo arba bankininko statymų srityje ir (arba) vieną statymą statymų srityje „Lygiosios“ paspaudus šias sritis. Pastaba. Žaidimas negali prasidėti be statymo; statymai negali viršyti maksimalių stalo limitų ir turi būti padengti turimos lošimo sąskaitos likučiu.

2 žingsnis:

- Atlikus statymą galima pasirinkti šias parinktis:
- DALYTI – spausti mygtuką DALYTI, kad pradėti žaidimą.
- IŠVALYTI – spausti mygtuką IŠVALYTI prieš pradėdam žaidimą, jei norima atšaukti dabartinį statymą.

3 žingsnis:

- Spustelėjus / bakstelėjus mygtuką DALYTI, žaidimas prasideda ir dvi atverstos kortos yra padalijamos ir žaidėjui, ir bankininkui.
- Trečioji korta gali būti išduota žaidėjui arba bankininkui arba kai kuriais atvejais netgi abiem (pagal trečiosios kortos taisyklę).
- Žaidimą laimi ranka, kurios bendras taškų skaičius yra arčiausiai devyneto. Jei ir žaidėjas, ir bankininkas turi vienodą taškų skaičių, žaidimas baigiamas lygiosiomis. Žaidimą užbaigus lygiosiomis, statymai už Žaidėją ir Bankininką gražinami lošėjui.

4 žingsnis:

- PRADĖTI NAUJĄ KORTŲ RANKĄ – kai kortų ranka užbaigiama, surinkus visus žetonus ar išmokėjus, stalas bus nustatytas iš naujo ir ant jo nieko nebus, o 2 piktogramų parinktys yra: STATYTI IŠ NAUJO ir STATYTI IŠ NAUJO IR DALYTI.

Žaidėjas turi 3 galimybes:

1. STATYTI IŠ NAUJO – ši funkcija nukopijuos paskutinę statymo sumą, tačiau kortų nedalys – gali būti pridėta daugiau žetonų.
2. STATYTI IŠ NAUJO IR DALYTI – ši funkcija nukopijuos paskutinę statymo sumą ir automatiškai padalys kortas.
3. Žaidėjas gali atlikti visiškai naują statymą – tiesiog pateikdamas žetonus bet kuriam iš 3 variantų: ŽAIDĖJAS – BANKININKAS – LYGIOSIOS.

Laimėjimai išmokami pagal išmokų lentelę.

Kortos:

„Bakara“ naudojamos kortos: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valetas, dama, karalius ir tūzas.

Visos kortos yra keturių rūšių: pikai, būgnai, širdys ir kryžiai. Visos rūšys turi vienodą vertę.

Korta	Kortos vertė
Tūzas	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	0
Valetas	0
Dama	0
Karalius	0

Svarbi informacija:

- Jei tam tikrą laikotarpį lošėjas neatlieka jokių veiksmų, žaidimas atsijungia; seanso išsaugojimo funkcija žaidimo pažangą įsimena, kad kitąsyk įkėlus žaidimą galima būtų tęsti nuo momento, ties kuriuo prieš tai buvo užbaigta.
- Kilus techniniams nesklaidumams, dėl kurių ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, žaistas žaidimas automatiškai išsaugomas, tada vėl įkeliamas, kai ryšys su serveriu užmezgamas iš naujo. Jei ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, pirmąsias 30 sekundžių po to prisijungti neleidžiama.
- Jei įvyksta bet koks gedimas (lošimo organizavimui naudojamos įrangos, lošimų organizatoriaus ar lošėjo naudojamos kompiuterinės įrangos ar kompiuterinio ryšio ir pan.), visos išmokos ir visi žaidimai yra sustabdomi; bet kokie statymai, kurie dar nebuvo priimti, anuliuojami, o statymai, kurie nebuvo išmokėti – gražinami.

## 7.20. Didelio laimėjimo bakara (Big Win Baccarat)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 0,1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 100 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 1 800 EUR

Lošimo „Didelio laimėjimo bakara“ gamintojas yra Isofbet.

- Krupjė padalija kortas šioms statymų sritims: Žaidėjui ir Bankininkui. Tikslas yra atspėti kortų ranką, kurioje bendras taškų skaičius yra arčiausiai devyneto, arba jei žaidėjas ir bankininkas pasiekia lygiąsias.
- Informacinėje juostoje, esančioje po pagrindinio žaidimo mygtukais, rodomas tuometinis LIKUTIS, STATYMAS ir tuometiniai LAIMĖJIMAI. Galiojantys statymų apribojimai yra rodomi viršutinėje kairėje lentelės pusėje (MIN., MAKS.).
- „Bakara“ stalas yra padalytas į tris statymų sritis:
  - o „Žaidėjo“ mėlynoji statymų sritis.
  - o „Žaidėjo“ žalioji statymų sritis.
  - o „Bankininko“ raudonoji statymų sritis.
  - o „Bankininko poros“ žalioji statymų sritis.

o Žalioji statymų sritis „Lygiosios“.

o „Bet kurios poros“ žalioji statymų sritis.

o Pastaba: Žaidėjas = Player; Bankininkas = Banker; Lygiosios: = Tie; Žaidėjo pora = Player Pair;

o Bankininko pora = Banker Pair; Bet kuri pora= Any Pair.

- Žaidėjo kortos yra rodomos kairėje stalo pusėje, o Bankininko kortos – dešinėje stalo pusėje.
  - Kortos padalijamos iš šešių sumaišytų kortų kaladžių krūvos. Kortos yra sumaišomos prieš kiekvieną žaidimą.
  - Jei bendra rankos vertė yra dešimt ar daugiau, iš šios pirmosios vertės atimama dešimt taškų; likęs taškų skaičius laikomas rankos taškų skaičiumi.
  - Tūzai skaičiuojami kaip vienas taškas, kortos nuo dviejų iki devynių išsaugo savo vertes, o 10, valetas, dama ir karalius skaičiuojami kaip nulis.
- Pavyzdys: jei  $7+6=13$ , tada galutiniai taškai yra  $13-10=3$ .
- Prasidėjus žaidimui, dvi atverstos kortos padalijamos žaidėjui, ir dvi atverstos kortos padalijamos bankininkui.
  - Trečioji korta gali būti padalyta žaidėjui arba bankininkui arba kai kuriais atvejais netgi jiems abiem (pagal trečiosios kortos taisyklę).

Trečiosios kortos taisyklė

Šioje schemoje parodyti atvejai, kada žaidėjas ir (arba) bankininkas iš kortų dalytojo gauna trečią kortą.

Bankininkui

Pirmųjų dviejų kortų vertė taškais	Veiksmas
0 – 1 – 2-3-4-5	Prašyti kortos
6-7	Pasuoti (žr. 2 pastabą skyriuje „Bankininkas“)
8-9	Natūralus, trečios kortos nėra

Jei bankininko turimų dviejų kortų bendras taškų skaičius yra aštuoni ar devyni, žaidėjas netraukia trečiosios kortos.

1 pastaba: jei žaidėjas ir (arba) bankininkas iš viso turi aštuonis ar devynis taškus, jie abu pasuoja. Ši taisyklė viršija bet kurią kitą taisyklę.

2 pastaba: jei žaidėjo turimų dviejų kortų bendras taškų skaičius yra šeši ar septyni, bankininkas trauks trečią kortą tik tuo atveju, jei iš viso turės penkis taškus ar mažiau.

Žaidėjo pora

Jei pirmos dvi žaidėjo kortos yra vienodos vertės (nuo A iki 10) arba paveikslėlis (valetas, dama, karalius), tada laimi statymas dėl žaidėjo poros.

Bankininko pora

Jei pirmos dvi bankininko kortos yra vienodos vertės (nuo A iki 10) arba paveikslėlis (valetas, dama, karalius), tada laimi statymas dėl bankininko poros.

Bet kuri pora

Jei pirmos dvi žaidėjo kortos ARBA pirmos dvi bankininko kortos yra vienodos vertės (nuo A iki 10) arba paveikslėlis (valetas, dama, karalius), tada laimi statymas dėl bet kurios poros.

Kaip žaisti

1 žingsnis:

- Reikia pasirinkti žetono vertę. Norint pradėti žaidimą, reikia atlikti statymą žaidėjo arba bankininko statymų srityje ir (arba) vieną statymą statymų srityje „Lygiosios“ paspaudus šias sritis.

Pastaba. Žaidimas negali prasidėti be statymo; statymai negali viršyti maksimalių stalo limitų ir turi būti padengti turimos lošimo sąskaitos likučiu.

2 žingsnis:

- Atlikus statymą galima pasirinkti šias parinktis:
- DALYTI – spausti mygtuką DALYTI, kad pradėti žaidimą.
- IŠVALYTI – spausti mygtuką IŠVALYTI prieš pradėdant žaidimą, jei norima atšaukti dabartinį statymą.

3 žingsnis:

- Spustelėjus / bakstelėjus mygtuką DALYTI, žaidimas prasideda ir dvi atverstos kortos yra padalijamos ir žaidėjui, ir bankininkui.
- Trečioji korta gali būti išduota žaidėjui arba bankininkui arba kai kuriais atvejais netgi abiem (pagal trečiosios kortos taisyklę).
- Žaidimą laimi ranka, kurios bendras taškų skaičius yra arčiausiai devyneto. Jei ir žaidėjas, ir bankininkas turi vienodą taškų skaičių, žaidimas baigiamas lygiosiomis. Žaidimą užbaigus lygiosiomis, statymai už Žaidėją ir Bankininką gražinami lošėjui.

4 žingsnis:

- PRADĖTI NAUJĄ KORTŲ RANKĄ – kai kortų ranka užbaigiama, surinkus visus žetonus ar išmokėjus, stalas bus nustatytas iš naujo ir ant jo nieko nebus, o 2 piktogramų parinktys yra: PAKARTOTINIS STATYMAS X 2 ir PAKARTOTINIS STATYMAS ir DALIJIMAS.

Žaidėjas turi 3 galimybes:

- PAKARTOTINIS STATYMAS X 2 – padvigubins paskutinę statymo sumą, tačiau kortų nedalys – gali būti pridėta daugiau žetonų. Spustelėjus PAKARTOTINIS STATYMAS X 2 piktogramos pasikeičia į IŠVALYTI – DALYTI.
- PAKARTOTINIS STATYMAS \ DALIJIMAS – ši funkcija nukopijuos paskutinę statymo sumą ir automatiškai padalys kortas.
- Žaidėjas gali atlikti visiškai naują statymą – tiesiog pateikdamas žetonus bet kuriam iš 6 variantų: ŽAIDĖJAS – ŽAIDĖJO PORA – BANKININKAS – BANKININKO PORA – LYGIOSIOS – BET KURI PORA (bet koks derinys).

Laimėjimai išmokami pagal išmokų lentelę.

Kortos:

„Bakara“ naudojamos kortos: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valetas, dama, karalius ir tūzas.

Visos kortos yra keturių rūšių: pikai, būgnai, širdys ir kryžiai. Visos rūšys turi vienodą vertę.

Korta	Kortos vertė
Tūzas	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

9	9
10	0
Valetas	0
Dama	0
Karalius	0

#### Svarbi informacija:

- Jei tam tikrą laikotarpį lošėjas neatlieka jokių veiksmų, žaidimas atsijungia; seanso išsaugojimo funkcija žaidimo pažangą įsimena, kad kitąsyk įkėlus žaidimą galima būtų tęsti nuo momento, ties kuriuo prieš tai buvo užbaigta.
- Kilus techniniams nesklaidumams, dėl kurių ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, žaistas žaidimas automatiškai išsaugomas, tada vėl įkeliamas, kai ryšys su serveriu užmezgamas iš naujo. Jei ryšys su žaidimo serveriu nutrūksta, pirmąsias 30 sekundžių po to prisijungti neleidžiama.
- Jei įvyksta bet koks gedimas (lošimo organizavimui naudojamos įrangos, lošimų organizatoriaus ar lošėjo naudojamos kompiuterinės įrangos ar kompiuterinio ryšio ir pan.), visos išmokos ir visi žaidimai yra sustabdomi; bet kokie statymai, kurie dar nebuvo priimti, anuliuojami, o statymai, kurie nebuvo išmokėti – gražinami.

### 7.21. Auksinė ruletė (Gold Roulette)

#### Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 0,1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 100 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 3 600 EUR

Lošimo „Auksinė ruletė“ gamintojas yra Wazdan.

Lošėjas pasirenka žetoną ir atlieka pasirinktus statymus.

- Lošėjas trumpai paspaudžia mygtuką „Atšaukti statymą“, kad atšauktų vėliausią statymą.
- Lošėjas paspaudžia ir kurį laiką palaiko nuspaudęs mygtuką „Atšaukti statymą“, kad atšauktų visus statymus.
- Atšaukti statymus galima tik iki momento, kada paspaudžiamas mygtukas „Sukti“.

Papildomas išdėstymas - lenktynių trasa.

Laukai su numeriais ant papildomo išdėstymo, dar vadinami lenktynių trasa, išdėstomi ta pačia tvarka kaip laukai ant ruletės rato. Šis išdėstymas leidžia greitai spėti dėl skaičių grupės, esančios šalia vienas kito, ant lenktynių trasos rato. Žetonai dedami į pagrindinius išdėstymo laukus.

Vienu ekrano paspaudimu gali būti atliekami šie statymai:

- SERIJA 0/2/3 - Statymas su 9 žetonais, kuriuos sudaro vienas trio statymas su 2 žetonais ant 0/2/3 ir septyni dalinami statymai, kiekvienas su 1 žetonu, ant: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/28, 26/29 ir 32/35.
- SERIJA 5/8 - Statymas su 6 žetonais, susidedančiais iš šešių padalintų statymų: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36, kiekvienas su 1 žetonu.
- ORPH - Statymas su 5 žetonais, kuriuos sudaro vienas tiesioginis statymas ant 1 numerio ir keturi padalijimai: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34, kiekvienas su 1 žetonu.
- ZERO - Statymas su 4 žetonais, kuriuos sudaro vienas tiesioginis statymas ant 26 numerio ir trys padalijimai: 0/3, 12/15 ir 32/35, kiekvienas su 1 žetonu.
- KAIMYNAS - Mygtukas KAIMYNAS nustato laukų, į kuriuos žetonai bus dedami, kai spėjama ant kaimynų, skaičių. Pasirinkus skaitinį lauką papildomame išdėstyme, žetonai bus dedami į šį lauką ir į kaimynų laukus, po vieną žetoną kiekviename lauke. Taigi, jei KAIMYNAS reikšmė yra 3, tada

3 žetonai bus dedami į 3 laukus, po vieną žetoną kiekviename lauke. KAIMYNAS vertė gali būti nustatyta kaip: 3, 5, 7, 9 ir 11.

Statymas	Laimėjimo santykis su statymo suma
Juoda / Raudona, Žemesnis / Aukštesnis 18, Nelyginis / Lyginis	2:1
Tuzinai: 1-12, 13-24, 25-36, horizontalūs stulpeliai	3:1
6 skaičiai	6:1
4 skaičiai	9:1
3 skaičiai	12:1
2 skaičiai	18:1
1 skaičius	36:1

## 7.22. Europietiška ruletė profesionalams (European Roulette Pro)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 1 EUR



Maksimalaus statymo suma: 100 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 3 600 EUR


Lošimo „Europietiška ruletė profesionalams“ gamintojas yra Play N Go.

- Lošimo tikslas yra atspėti, ties kuriuo skaičiumi sustos kamuoliukas. Europietiška ruletė profesionalams turi vieną nulį (0).
- Ruletės ratas yra pažymėtas skaičiais nuo 1 iki 36, kaitaliojamomis spalvomis – raudona ir juoda – ir žalios spalvos „0“. Informacinėje juostoje, esančioje po pagrindinio žaidimo mygtukais ATSTATYTI NUIMTI VISUS STATYMUS, SUKTI RULETĘ ir DVIKUBINTI, rodomas tuometinis LIKUTIS, STATYMAS ir LAIMĖJIMAS eurai.
- Perkėlus pelės žymeklį ant skaičiaus arba kito statymo laukelio, esančio ant ruletės stalo, šis skaičius ar statymo laukelis yra paryškinamas.
- Skirtingi skaičiai ir (arba) skirtingi skaičių deriniai gali būti paryškinti skirtingose stalo dalyse.).
- Skaičius, ties kuriuo sustoja kamuoliukas, yra paryškinamas. Be to, paryškinamos ir išorinių statymų zonos, kurioms šis skaičius priklauso.


### Veiksmai norint lošti


- Lošėjas spusteli pageidaujamo nominalo žetoną, kuriuo atliks statymą. Pasirinkus žetono vertę, ji išlieka pasirinkta tol, kol lošėjas nuspręs ją pakeisti spustelėjęs kitą žetoną.  
Pastaba: negalima statyti daugiau nei leidžiamą žetonų ant skaičių ir (ar) zonų.
- Pasirinkus žetono vertę reikia perkelti pelės žymeklį ant ruletės stalo ir spustelėti zoną (-as), kurioje (-iose) norima atlikti statymą, kiekvienu paspaudimu pažymėtoje vietoje uždedamas vienas žetonas.
- Jei norima pašalinti paskutinį statymą, reikia spustelėti mygtuką ATŠAUKTI . Spustelėjus mygtuką  galima panaikinti visus stalo statymus.





- Norint padvigubinti statymą, reikia spustelėti DVIKUBAS mygtuką . Tai padvigubins visus ant stalo atliktus statymus.
- Statymai negali būti pašalinti, jeigu kamuoliukas rieda.

3 žingsnis:

- Spustelėjus mygtuką SUKTI  sukamas ruletės ratas. Kai kamuoliukas rieda, nebegalima atlikti jokių statymų, lošėjas turi palaukti, kol jis sustos.

- Jei norima praleisti ruletės sukimo animaciją, reikia spustelėti PRALEISTI  mygtuką.

4 žingsnis:

- Bet kokia laimėta suma yra rodoma informacinėje juostoje ir pridedama prie likučio.
- Po to, kai kamuoliukas sustos, galima ir vėl pereiti prie 1 veiksmo arba spustelėti STATYTI VĖL  mygtuką, kad lošėjas papildytų ankstesnį statymą lentelėje, ir tada spustelėti SUKTI  mygtuką, kad lošėjas pradėtų sukimą.

### Statymai:

Vidiniai statymai

- **Straight Up (tiesiai aukštyn)** – 1 skaičius – Išmoka 35:1 – galima statyti ant bet kokio skaičiaus, įskaitant 0, uždedant žetonus tiesiai ant skaičiaus.
- **Split (padalytas)** – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – galima statyti ant dviejų skaičių, naudojant tą pačią pastatytą sumą, uždedant žetoną ant eilutės, skiriančios šiuos du skaičius.
- **Split 0 (padalytas 0)** – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti už kombinacijas, pvz., 0 + 1, 0 + 2 ir 0 + 3, uždedant žetoną ant eilutės, skiriančios 0 nuo kitų skaičių.
- **Street (gatvė)** – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant trijų skaičių, uždedant žetonus ant ruletės stalo išorinės viršutinės linijos – virš šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36. Pastaba: mobiliosiose (portretinėse) versijose galima statyti uždedant žetonus ant ruletės stalo išorinės dešinės linijos – šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36 dešinėje.
- **Trio (trejetas)** – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti uždedant žetonus ant sankirtos taško tarp 0, 1 ir 2, arba 0, 2 ir 3.
- **Corner (kampinis)** – 4 skaičiai – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant keturių skaičių, uždedant žetonus kampuose, kuriuose „susitinka“ šie keturi numeriai. Pvz., centriniame taške, kuriame „susitinka“ ruletės skaičiai 4, 5, 7 ir 8.
- **Six Line (šešių eilių)** – 6 skaičiai – Išmoka 5:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima atlikti „Six Line“ statymą (tai reiškia, galima statyti ant šešių skirtingų skaičių dviejose gretimose trijų skaičių eilėse, vadinamose „gatvėmis“), uždedant žetonus ant išorinės viršutinės linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“. Pastaba: mobiliosiose (portretinėse) versijose galima statyti uždedant žetonus ant išorinės dešinės linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“.
- **Top Line (viršutinė eilutė)** – 0, 1, 2 ir 3 – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant 0+1+2+3, uždedant žetonus ant išorinio taško, kuriame „susitinka“ skaičiai 0 ir 3.

Išoriniai statymai

- **Column (stulpelis)** – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – kiekvieno stulpelio, sudaryto iš trijų skaičių, apačioje yra langelis, pažymėtas „2 su 1“. Galima statyti ant bet kurio iš trijų stulpelių, uždedant žetonus ant langelių, pažymėtų „2 su 1“. Lošėjas laimi, jei iškritęs ruletės skaičius bus ant stulpelio, ant kurio buvo atliktas statymas. Laimėjimai išmokami pagal santykį 2:1; 0 yra pralaimėjimo skaičius.
- **Dozen (tuzinas)** – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – galima statyti ant dvylikos skaičių grupės, uždedant

žetonus ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų „1-as 12“, „2-as 12“ arba „3-ias 12“. Jei vienas iš 12 skaičių yra būtent tas skaičius, prie kurio sustojo ruletės kamuoliukas, lošėjui išmokama pagal santykį 2:1; 0 yra pralaimėjimo skaičius.

- **Red (raudonas)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame raudonos spalvos deimantu. 0 nėra įtrauktas.
- **Black (juodas)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame juodos spalvos deimantu. 0 nėra įtrauktas.
- **Even (lyginis)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu LYGINIS. 0 nėra įtrauktas.
- **Odd (nelyginis)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu NELYGINIS. 0 nėra įtrauktas.
- **First half (pirma pusė)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „1 su 18“. 0 nėra įtrauktas.
- **Second half (antra pusė)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „19 su 36“. 0 nėra įtrauktas.

#### Prancūziški statymai

Norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti norimą vietą statymams skirtoje lentelės zonoje. Bet kokie prancūziški (angl. French) ir kaimynų (angl. Neighbour) statymai yra atliekami papildomai prie bet kokių jau atliktų standartinių statymų.

- **Neighbours (kaimynai)** (0–36) – Uždedami 5 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti norimą skaičių ant „Racetrack“ (takelio). Šio skaičiaus „kaimynai“ (ant ruletės rato esantys 4 skaičiai, po du iš kiekvienos pasirinkto skaičiaus pusės) ir pasirinktas skaičius bus paryškinti. Spustelėjus „Racetrack“ skiltyje esantį skaičių, po vieną žetoną bus uždėta ant kiekvieno iš pažymėtų skaičių. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Po vieną žetoną bus uždėta ant kiekvieno iš susijusių skaičių (Kaimynai), tiesiai ant „Racetrack“.
- **Voisins (pranc. kaimynai)** – Uždedami 9 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Voisins“, esantį „Racetrack“ skiltyje. „Voisins“ statymui 9 žetonai apima 17 skaičių: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35 – kiekvienas su vienu žetonu ir 0/2/3, 25/26/28/29, kiekvienas su dviem žetonais. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre.
- **Orphelins („našlaičiai“)** – Uždedami 5 žetonai – Norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Orphelins“, esantį „Racetrack“ skiltyje. Atliekant „Orphelins“ statymą 5 žetonai apima 8 skaičius: skaičių 1 su vienu žetonu ir skaičius 6/9, 14/17, 17/20, 31/34 – kiekvienas su vienu žetonu. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre.
- **Tiers (pranc. trečias)** – Uždedami 6 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Tiers“, esantį „Racetrack“ skiltyje. Atliekant „Tiers“ statymą 6 žetonai apima 12 skaičių: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36 – kiekvienas su vienu žetonu. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre. Pastaba: mobilioje versijoje bet kokie statymai, atlikti naudojant „Racetrack“, bus rodomi ir ant pagrindinės lentelės zonos, kurioje atliekami statymai.

### 7.23. Juodasis Džekas MH (Black Jack MH)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 100 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 500 EUR

Lošimo „Juodasis Džekas MH“ gamintojas yra Play N Go.


Šis žaidimas yra žaidžiamas prieš krupjė. Lošimo tikslas – surinkti kortų vertę, kuo artimesnę 21, sudedant visų į tą ranką gautų kortų vertes, bet tuo pačiu metu neviršyti 21. Lošėjas gali lošti vienoje, dvejose arba trijose stalo vietose vienu metu.

- Informacijos juostoje žaidimo ekrano apačioje rodomas tuometinis LIKUTIS, žaidėjo STATYMAS ir žaidėjo dabartinis LAIMĖJIMAS eurais. Galiojantys statymų apribojimai yra rodomi viršutinėje virtualaus stalo (MIN., MAKS.).
- Gautos kortos yra rodomos apatinėje virtualaus stalo dalyje, o krupjė kortos yra rodomos viršutinėje virtualaus stalo dalyje.
- „Juodasis Džekas MH“ gali būti žaidžiamas iki trijų skirtingų žaidimų prieš krupjė turimas kortas vienu metu. Krupjė turi ištraukti papildomą kortą, jei padalinus pirmas dvi jis turi 16 taškų ir mažiau. Krupjė neima papildomos kortos, jei po pirmų dviejų kortų dalinimo surinko 17 taškų ar daugiau. Ši taisyklė taikoma visiems trims galimiems lošimams vieno žaidimo metu.
- Prarasta: kai turimų kortų vertė viršija 21, tai vadinama „Prarasta“.
- „Juodasis valetas“: kai pirmųjų dviejų kortų iš turimų kortų suma yra lygi 21; „Juodasis valetas“ įveikia įprastus 21.
- Kai žaidėjas ir krupjė turi tokią pačią kortų taškų vertę, žaidėjo statymas gražinamas žaidėjui.

### Veiksmai norint lošti

1 žingsnis:

• Norint pradėti žaidimą, pirmiausia reikia atlikti statymą. Norint atlikti statymą, reikia pasirinkti norimą statymo vertę (pasirinkus atitinkamo nominalo žetoną), tada reikia paspausti vieną iš statymo sričių, kad žetonas būtų padėtas ant tos srities. Po kiekvieno paspaudimo padedamas vienas žetonas. Vienam statymui galima padėti tiek žetonų, kiek tik norima, tačiau statomos sumos vertė turimoms kortoms negali viršyti maksimalių lentelėje nurodytų ribų, ir lošėjo likutis turi būti pakankamas šiai vertei padengti.

• Po to, kai lošėjas paspaus mygtuką DALINTI , jis nebegalės keisti savo statymo pasirinkimo iki žaidimo pabaigos.

2 žingsnis

Atlikus statymą galima rinktis šias parinktis:

• DALINTI – paspausti mygtuką DALINTI  atlikus statymą, kad pradėti žaidimą.

• IŠVALYTI – paspausti mygtuką IŠVALYTI  prieš pradėdant žaidimą, jei norima atšaukti dabartinį statymą ir pateikti kitą statymą.


3 žingsnis

Po to, kai žaidimas prasidės ir lošėjas gaus savo pirmąsias dvi kortas kiekvienam žaidimui, vienam žaidimui galima pasirinkti šias parinktis (dabartinis žaidimas yra pažymėtas), priklausomai nuo pateiktų situacijų:

• PALIESTI – paspausti mygtuką PALIESTI  norint gauti dar vieną kortą.

• SUSTOTI – paspausti mygtuką SUSTOTI , jei lošėjas yra patenkintas savo dabartiniu žaidimu

ir nori jį baigti (tame žaidimo etape). Paspaudus šį mygtuką, krupjė parodys savo paslėptą kortą ir, jei reikės, ištrauks kitas kortas.

• **DVIGUBINIMAS** – gavus pirmąsias dvi kortas, reikia paspausti mygtuką **DVIGUBINIMAS** , kad padvigubinti statymą. Lošėjas gauna trečią atidengtą kortą ir iškart pereina į kitą žaidimą arba, jei nebėra kitų galimų žaidimų, krupjė parodo savo paslėptą kortą ir, jei reikia, ištraukia kitas kortas. Naudojant šį mygtuką negalima gauti daugiau kortų dabartiniam žaidimui. Dvigubinimo parinktis yra galima tik pirmosioms dviem kortoms. Po padalijimo dvigubinimo parinktis taip pat yra galima tik pirmosioms dviem kiekvieno žaidimo kortoms.

• **PADALINTI** – jei pagrindiniam žaidimui naudojamų dviejų pirmųjų kortų vertė yra tokia pati, galima naudoti mygtuką **PADALINTI**, kad padalinti dviem skirtingiems žaidimams. Kiekvienam iš dviejų žaidimų naudojama viena iš pagrindinio žaidimo kortų ir nauja korta, gauta po padalijimo. Antroji korta kiekvienam žaidimui yra gaunama tada, kai tas žaidimas tampa tuo metu žaidžiamu lošimu.

• Kiekvieną žaidimą lošėjas žaidžia atskirai, ir tuo metu žaidžiamas žaidimas yra pažymimas.

• Pasirinkus šią parinktį vienam žaidimui naudojamas pradinis statymas, o kitam žaidimui naudojamas naujas statymas, kuris lygus pradiniam statymui, atskaitytam iš lošimo sąskaitos likučio. Dabar šiems abiem žaidimams lošėjas turi tokios pačios vertės statymus.

• Kiekvienam žaidimui galima prašyti tiek kortų, kiek tik norima, kai tas žaidimas yra būtent tuo metu žaidžiamas, jei tik jų vertė neviršija 21. Tačiau jei lošėjas padalins du tūzus, jis iškart gaus naują kortą kiekvienam iš dviejų naujų žaidimų ir jam nebus leidžiama prašyti kitų kortų (bet kuriam iš dviejų naujų žaidimų).

• Po padalijimo tūzas ir dešimties taškų vertės korta yra įskaičiuojama kaip 21 ir nėra laikoma „Juodoju valetu“.

• Vienoje statymų zonoje galima atlikti tik vieną padalijimą.

• **DRAUDIMAS** – bet kurio iš trijų pagrindinių žaidimų metu galima nuspręsti atlikti „draudimo“ statymą, kai krupjė atversta korta yra tūzas. Tokiu būdu neprarandamas visas statymas, jei krupjė gaus „Juodąjį valetą“ atlikdamas kitą draudimo statymą, kurio vertė yra lygi pusei statymo vertės. Draudimo parinktis yra galima tik tuo atveju, jei lošėjas neturi „Juodojo valetu“. Jei yra „Juodasis valetas“, o krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjo bus paprašyta „LYGIŲ PINIGŲ“.

• Jei krupjė turi tūzą ir dešimties taškų vertės kortą, lošėjas praranda pradinį statymą, bet laimi 2:1 draudimo statymo.

• Jei krupjė neatversta korta nėra dešimties taškų vertės korta, lošėjas praranda draudimo statymą ir žaidimas bus tęsiamas kaip įprasta. Negalima padalyti arba padvigubinti atlikus draudimo statymą.

4 žingsnis:

Visi laimėjimai yra pridedami prie lošimo sąskaitos likučio ir lošėjas turi galimybę:

• Atlikti tokį patį statymą kaip ir ankstesniame žaidime: reikia paspausti mygtuką **PAKARTOTINIS** ir tęsti atliekant 2 žingsnį;

• Atlikti tokį patį statymą kaip ir ankstesniame žaidime ir išdalinti kortas: reikia paspausti mygtuką

**PAKARTOTINIS STATYMAS**  ir tęsti atliekant 3 žingsnį.

Jei lošimo sąskaitos likutis nepadengia veiksmo, dialogo langas apie tai informuos.

Žaidėjas laimi statymą, kai turimų kortų vertė yra arčiau 21, nei krupjė turimų kortų vertė, tačiau neviršijant 21.

### Kortų vertės

Visos kortos yra keturių rūšių: Pikai, būgnai, širdys ir kryžiai. Visos rūšys turi vienodą vertę.

Korta	Kortos vertė
-------	--------------

2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
Valetas	10
Dama	10
Karalius	10
Tūzas	1 arba 11

## 7.24. Juodasis Džekas (Black Jack)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 100 EUR

Didžiausia laimėjimo suma: 500 EUR

Lošimo „Juodasis Džekas“ gamintojas yra Playson.

Šis žaidimas yra žaidžiamas prieš krupjė. Lošimo tikslas – surinkti kortų vertę, kuo artimesnę 21, sudedant visų į tą ranką gautų kortų vertes, bet tuo pačiu metu neviršyti 21. Lošėjas gali lošti vienoje, dvejose, trijose, keturiose arba penkiose stalo vietose vienu metu.

- Informacijos juostoje žaidimo ekrano apačioje rodomas tuometinis LIKUTIS, žaidėjo STATYMAS ir žaidėjo dabartinis LAIMĖJIMAS eurais. Galiojantys statymų apribojimai yra rodomi viršutinėje virtualaus stalo dalyje (MIN., MAKS.).
- Gautos kortos yra rodomos apatinėje virtualaus stalo dalyje, o krupjė kortos yra rodomos viršutinėje virtualaus stalo dalyje.
- „Juodasis Džekas“ gali būti žaidžiamas iki penkių skirtingų žaidimų prieš krupjė turimas kortas vienu metu. Krupjė turi ištraukti papildomą kortą, jei padalinus pirmas dvi jis turi 16 taškų ir mažiau. Krupje neima papildomos kortos, jei po pirmų dviejų kortų dalinimo surinko 17 taškų ar daugiau. Ši taisyklė taikoma visiems trims galimiems lošimams vieno žaidimo metu.
- Prarasta: kai turimų kortų vertė viršija 21, tai vadinama „Prarasta“.
- „Juodasis valetas“: kai pirmųjų dviejų kortų iš turimų kortų suma yra lygi 21; „Juodasis valetas“ įveikia įprastus 21.
- Kai žaidėjas ir krupjė turi tokią pačią kortų taškų vertę, žaidėjo statymas gražinamas žaidėjui.

### Veiksmai norint lošti

1 žingsnis:

- Norint pradėti žaidimą, pirmiausia reikia atlikti statymą. Norint atlikti statymą, reikia pasirinkti norimą statymo vertę (pasirinkus atitinkamo nominalo žetoną), tada reikia paspausti vieną iš statymo sričių, kad žetonas būtų padėtas ant tos srities. Po kiekvieno paspaudimo padedamas vienas žetonas. Vienam statymui galima padėti tiek žetonų, kiek tik norima, tačiau statomos sumos vertė turimoms kortoms negali viršyti maksimalių lentelėje nurodytų ribų, ir lošėjo likutis turi būti pakankamas šiai

vertei padengti.

- Po to, kai lošėjas paspaus mygtuką DALINTI , jis nebegalės keisti savo statymo pasirinkimo iki žaidimo pabaigos.

## 2 žingsnis

Atlikus statymą galima rinktis šias parinktis:

- DALINTI – paspausti mygtuką DALINTI atlikus statymą, kad pradėti žaidimą.
- IŠVALYTI – paspausti mygtuką IŠVALYTI prieš pradėdant žaidimą, jei norima atšaukti dabartinį statymą ir pateikti kitą statymą.

## 3 žingsnis

Po to, kai žaidimas prasidės ir lošėjas gaus savo pirmąsias dvi kortas kiekvienam žaidimui, vienam žaidimui galima pasirinkti šias parinktis (dabartinis žaidimas yra pažymėtas), priklausomai nuo pateiktų situacijų:

- PALIESTI – paspausti mygtuką PALIESTI norint gauti dar vieną kortą.
- SUSTOTI – paspausti mygtuką SUSTOTI , jei lošėjas yra patenkintas savo dabartiniu žaidimu ir nori jį baigti (tame žaidimo etape). Paspaudus šį mygtuką, krupjė parodys savo paslėptą kortą ir, jei reikės, ištrauks kitas kortas.
- DVGUBINIMAS – gavus pirmąsias dvi kortas, reikia paspausti mygtuką DVGUBINIMAS, kad padvigubinti statymą. Lošėjas gauna trečią atidengtą kortą ir iškart pereina į kitą žaidimą arba, jei nebėra kitų galimų žaidimų, krupjė parodo savo paslėptą kortą ir, jei reikia, ištraukia kitas kortas. Naudojant šį mygtuką negalima gauti daugiau kortų dabartiniam žaidimui. Dvigubinimo parinktis yra galima tik pirmosioms dviem kortoms. Po padalijimo dvigubinimo parinktis taip pat yra galima tik pirmosioms dviem kiekvieno žaidimo kortoms.
- PADALINTI – jei pagrindiniam žaidimui naudojamų dviejų pirmųjų kortų vertė yra tokia pati, galima naudoti mygtuką PADALINTI, kad padalinti dviem skirtingiems žaidimams. Kiekvienam iš dviejų žaidimų naudojama viena iš pagrindinio žaidimo kortų ir nauja korta, gauta po padalijimo. Antroji korta kiekvienam žaidimui yra gaunama tada, kai tas žaidimas tampa tuo metu žaidžiamu lošimu.
- Kiekvieną žaidimą lošėjas žaidžia atskirai, ir tuo metu žaidžiamas žaidimas yra pažymimas.
- Pasirinkus šią parinktį vienam žaidimui naudojamas pradinis statymas, o kitam žaidimui naudojamas naujas statymas, kuris lygus pradiniam statymui, atskaitytam iš lošimo sąskaitos likučio. Dabar šiems abiem žaidimams lošėjas turi tokios pačios vertės statymus.
- Kiekvienam žaidimui galima prašyti tiek kortų, kiek tik norima, kai tas žaidimas yra būtent tuo metu žaidžiamas, jei tik jų vertė neviršija 21. Tačiau jei lošėjas padalins du tūzus, jis iškart gaus naują kortą kiekvienam iš dviejų naujų žaidimų ir jam nebus leidžiama prašyti kitų kortų (bet kuriam iš dviejų naujų žaidimų).
- Po padalijimo tūzas ir dešimties taškų vertės korta yra įskaičiuojama kaip 21 ir nėra laikoma „Juodoju valetu“.
- Vienoje statymų zonoje galima atlikti tik vieną padalijimą.
- DRAUDIMAS – bet kurio iš trijų pagrindinių žaidimų metu galima nuspręsti atlikti „draudimo“ statymą, kai krupjė atversta korta yra tūzas. Tokiu būdu neprarandamas visas statymas, jei krupjė gaus „Juodąjį valetą“ atlikdamas kitą draudimo statymą, kurio vertė yra lygi pusei statymo vertės. Draudimo parinktis yra galima tik tuo atveju, jei lošėjas neturi „Juodojo valetu“. Jei yra „Juodasis valetas“, o krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjo bus paprašyta „LYGIŲ PINIGŲ“.
- Jei krupjė turi tūzą ir dešimties taškų vertės kortą, lošėjas praranda pradinį statymą, bet laimi 2:1 draudimo statymo.
- Jei krupjė neatversta korta nėra dešimties taškų vertės korta, lošėjas praranda draudimo statymą ir žaidimas bus tęsiamas kaip įprasta. Negalima padalyti arba padvigubinti atlikus draudimo statymą.

## 4 žingsnis:

Visi laimėjimai yra pridedami prie lošimo sąskaitos likučio ir lošėjas turi galimybę:

- Atlikti tokį patį statymą kaip ir ankstesniame žaidime reikia: paspausti mygtuką PAKARTOTINIS ir tęsti atliekant 2 žingsnį.

Jei lošimo sąskaitos likutis nepadengia veiksmo, dialogo langas apie tai informuos.

Žaidėjas laimi statymą, kai turimų kortų vertė yra arčiau 21, nei krupjė turimų kortų vertė, tačiau neviršijant 21.

### **Kortų vertės**

Visos kortos yra keturių rūšių: Pikai, būgnai, širdys ir kryžiai. Visos rūšys turi vienodą vertę.

Korta	Kortos vertė
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
Valetas	10
Dama	10
Karalius	10
Tūzas	1 arba 11

## **7.25. Juodasis Džekas MH (Black Jack MH) (Isofbet)**

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 0,1 EUR  
 Maksimalaus statymo suma: 10 EUR  
 Didžiausia laimėjimo suma: 50 EUR

Lošimo „Juodasis Džekas MH“ gamintojas yra Isofbet.

Šis žaidimas yra žaidžiamas prieš krupjė. Lošimo tikslas – surinkti kortų vertę, kuo artimesnę 21, sudedant visų į tą ranką gautų kortų vertes, bet tuo pačiu metu neviršyti 21. Lošėjas gali lošti vienoje, dvejoje, trijoje stalo vietose vienu metu.

- Informacijos juostoje žaidimo ekrano apačioje rodomas tuometinis LIKUTIS, žaidėjo STATYMAS ir žaidėjo dabartinis LAIMĖJIMAS eurais. Galiojantys statymų apribojimai yra rodomi viršutinėje virtualaus stalo dalyje (MIN., MAKS.).
- Gautos kortos yra rodomos apatinėje virtualaus stalo dalyje, o krupjė kortos yra rodomos viršutinėje virtualaus stalo dalyje.
- „Juodasis Džekas MH“ gali būti žaidžiamas iki trijų skirtingų žaidimų prieš krupjė turimas kortas vienu metu. Krupjė turi ištraukti papildomą kortą, jei padalinus pirmas dvi jis turi 16 taškų ir mažiau.

Krupjė neima papildomos kortos, jei po pirmų dviejų kortų dalinimo surinko 17 taškų ar daugiau. Ši taisyklė taikoma visiems trims galimiems lošimams vieno žaidimo metu.

- Prarasta: kai turimų kortų vertė viršija 21, tai vadinama „Prarasta“.
- „Juodasis valetas“: kai pirmųjų dviejų kortų iš turimų kortų suma yra lygi 21; „Juodasis valetas“ įveikia įprastus 21.
- Kai žaidėjas ir krupjė turi tokią pačią kortų taškų vertę, žaidėjo statymas gražinamas žaidėjui.

### Veiksmai norint lošti

1 žingsnis:

• Norint pradėti žaidimą, pirmiausia reikia atlikti statymą. Norint atlikti statymą, reikia pasirinkti norimą statymo vertę (pasirinkus atitinkamo nominalo žetoną), tada reikia paspausti vieną iš statymo sričių, kad žetonas būtų padėtas ant tos srities. Po kiekvieno paspaudimo padedamas vienas žetonas. Vienam statymui galima padėti tiek žetonų, kiek tik norima, tačiau statomos sumos vertė turimoms kortoms negali viršyti maksimalių lentelėje nurodytų ribų, ir lošėjo likutis turi būti pakankamas šiai vertei padengti.

• Po to, kai lošėjas paspaus mygtuką DALINTI , jis nebegalės keisti savo statymo pasirinkimo iki žaidimo pabaigos.

2 žingsnis

Atlikus statymą galima rinktis šias parinktis:


• DALINTI – paspausti mygtuką DALINTI , atlikus statymą, kad pradėti žaidimą.


• IŠVALYTI – paspausti mygtuką IŠVALYTI , prieš pradėdant žaidimą, jei norima atšaukti dabartinį statymą ir pateikti kitą statymą.

3 žingsnis

Po to, kai žaidimas prasidės ir lošėjas gaus savo pirmąsias dvi kortas kiekvienam žaidimui, vienam žaidimui galima pasirinkti šias parinktis (dabartinis žaidimas yra pažymėtas), priklausomai nuo pateiktų situacijų:

• PALIESTI – paspausti mygtuką PALIESTI , norint gauti dar vieną kortą.

• SUSTOTI – paspausti mygtuką SUSTOTI , jei lošėjas yra patenkintas savo dabartiniu žaidimu ir nori jį baigti (tame žaidimo etape). Paspaudus šį mygtuką, krupjė parodys savo paslėptą kortą ir, jei reikės, ištrauks kitas kortas.

• DVGUBINIMAS – gavus pirmąsias dvi kortas, reikia paspausti mygtuką DVGUBINIMAS , kad padvigubinti statymą. Lošėjas gauna trečią atidengtą kortą ir iškart pereina į kitą žaidimą arba, jei nebėra kitų galimų žaidimų, krupjė parodo savo paslėptą kortą ir, jei reikia, ištraukia kitas kortas. Naudojant šį mygtuką negalima gauti daugiau kortų dabartiniam žaidimui. Dvigubinimo parinktis yra galima tik pirmosioms dviem kortoms. Po padalijimo dvigubinimo parinktis taip pat yra galima tik pirmosioms dviem kiekvieno žaidimo kortoms.

• PADALINTI – jei pagrindiniam žaidimui naudojamų dviejų pirmųjų kortų vertė yra tokia pati, galima naudoti mygtuką PADALINTI, kad padalinti dviem skirtingiems žaidimams. Kiekvienam iš dviejų žaidimų naudojama viena iš pagrindinio žaidimo kortų ir nauja korta, gauta po padalijimo. Antroji korta kiekvienam žaidimui yra gaunama tada, kai tas žaidimas tampa tuo metu žaidžiamu lošimu.

- Kiekvieną žaidimą lošėjas žaidžia atskirai, ir tuo metu žaidžiamas žaidimas yra pažymimas.
- Pasirinkus šią parinktį vienam žaidimui naudojamas pradinis statymas, o kitam žaidimui



naudojamas naujas statymas, kuris lygus pradiniam statymui, atskaitytam iš lošimo sąskaitos likučio. Dabar šiems abiem žaidimams lošėjas turi tokios pačios vertės statymus.

- Kiekvienam žaidimui galima prašyti tiek kortų, kiek tik norima, kai tas žaidimas yra būtent tuo metu žaidžiamas, jei tik jų vertė neviršija 21. Tačiau jei lošėjas padalins du tūzus, jis iškart gaus naują kortą kiekvienam iš dviejų naujų žaidimų ir jam nebus leidžiama prašyti kitų kortų (bet kuriam iš dviejų naujų žaidimų).

- Po padalijimo tūzas ir dešimties taškų vertės korta yra įskaičiuojama kaip 21 ir nėra laikoma „Juoduoju valetu“.

- Vienoje statymų zonoje galima atlikti tik vieną padalijimą.

- DRAUDIMAS – bet kurio iš trijų pagrindinių žaidimų metu galima nuspręsti atlikti „draudimo“ statymą, kai krupjė atversta korta yra tūzas. Tokiu būdu neprarandamas visas statymas, jei krupjė gaus „Juodąjį valetą“ atlikdamas kitą draudimo statymą, kurio vertė yra lygi pusei statymo vertės. Draudimo parinktis yra galima tik tuo atveju, jei lošėjas neturi „Juodojo valetu“. Jei yra „Juodasis valetas“, o krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjo bus paprašyta „LYGIŲ PINIGŲ“.

- Jei krupjė turi tūzą ir dešimties taškų vertės kortą, lošėjas praranda pradinį statymą, bet laimi 2:1 draudimo statymo.

- Jei krupjė neatversta korta nėra dešimties taškų vertės korta, lošėjas praranda draudimo statymą ir žaidimas bus tęsiamas kaip įprasta. Negalima padalyti arba padvigubinti atlikus draudimo statymą.

4 žingsnis:

Visi laimėjimai yra pridedami prie lošimo sąskaitos likučio ir lošėjas turi galimybę:

- Atlikti tokį patį statymą kaip ir ankstesniame žaidime reikia“ paspausti mygtuką PAKARTOTINIS



ir tęsti atliekant 2 žingsnį.

Jei lošimo sąskaitos likutis nepadengia veiksmo, dialogo langas apie tai informuos.

Žaidėjas laimi statymą, kai turimų kortų vertė yra arčiau 21, nei krupjė turimų kortų vertė, tačiau neviršijant 21.

### Kortų vertės

Visos kortos yra keturių rūšių: Pikai, būgnai, širdys ir kryžiai. Visos rūšys turi vienodą vertę.

Korta	Kortos vertė
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
Valetas	10
Dama	10
Karalius	10
Tūzas	1 arba 11

## 7.26. Virtuali rulete (Virtual Roulette)

Bendroji informacija:

Minimalaus statymo suma: 1 EUR

Maksimalaus statymo suma: 100 EUR



Didžiausia laimėjimo suma: 3 600 EUR

Lošimo „Virtuali ruletė“ gamintojas yra EGT.


- Lošimo tikslas yra atspėti, ties kuriuo skaičiumi sustos kamuoliukas. Virtuali ruletė turi vieną nulį (0).
- Ruletės ratas yra pažymėtas skaičiais nuo 1 iki 36, kaitaliojamomis spalvomis – raudona ir juoda – ir žalios spalvos „0“. Informacinėje juostoje, esančioje po pagrindinio žaidimo mygtukais ATSTATYTI, NUIMTI VISUS STATYMUS, SUKTI RULETĘ ir DVIKUBINTI, rodomas tuometinis LIKUTIS, STATYMAS ir LAIMĖJIMAS eurai.
- Perkėlus pelės žymeklį ant skaičiaus arba kito statymo laukelio, esančio ant ruletės stalo, šis skaičius ar statymo laukelis yra paryškinamas.
- Skirtingi skaičiai ir (arba) skirtingi skaičių deriniai gali būti paryškinti skirtingose stalo dalyse.).
- Skaičius, ties kuriuo sustoja kamuoliukas, yra paryškinamas. Be to, paryškinamos ir išorinių statymų zonos, kurioms šis skaičius priklauso.

### Veiksmai norint lošti

- Lošėjas spusteli pageidaujamo nominalo žetoną, kuriuo atliks statymą. Pasirinkus žetono vertę, ji išlieka pasirinkta tol, kol lošėjas nuspręs ją pakeisti spustelėjęs kitą žetoną.  
Pastaba: negalima statyti daugiau nei leidžiamą žetonų ant skaičių ir (ar) zonų.
- Pasirinkus žetono vertę reikia perkelti pelės žymeklį ant ruletės stalo ir spustelėti zoną (-as), kurioje (-iose) norima atlikti statymą, kiekvienu paspaudimu pažymėtoje vietoje uždedamas vienas žetonas.

- Jei norima pašalinti paskutinį statymą, reikia spustelėti mygtuką ATŠAUKTI .
- Norint padvigubinti statymą, reikia spustelėti DVIKUBINTI mygtuką . Tai padvigubins visus ant stalo atliktus statymus.
- Statymai negali būti pašalinti, jeigu kamuoliukas rieda.



3 žingsnis:

- Spustelėjus mygtuką SUKTI  sukamas ruletės ratas. Kai kamuoliukas rieda, nebegalima atlikti jokių statymų, lošėjas turi palaukti, kol jis sustos.

- Jei norima praleisti ruletės sukimo animaciją, reikia spustelėti mygtuką SUKTI  dar kartą .

4 žingsnis:

- Bet kokia laimėta suma yra rodoma informacinėje juostoje ir pridedama prie likučio.
- Po to, kai kamuoliukas sustos, galima ir vėl pereiti prie 1 veiksmo arba spustelėti STATYTI VĖL

mygtuką , kad lošėjas papildytų ankstesnį statymą lentelėje, ir tada spustelėti SUKTI  mygtuką, kad lošėjas pradėtų sukimą.

## Statymai:

### Vidiniai statymai

- **Straight Up (tiesiai aukštyn)** – 1 skaičius – Išmoka 35:1 – galima statyti ant bet kokio skaičiaus, įskaitant 0, uždedant žetonus tiesiai ant skaičiaus.
- **Split (padalytas)** – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – galima statyti ant dviejų skaičių, naudojant tą pačią pastatytą sumą, uždedant žetoną ant eilutės, skiriančios šiuos du skaičius.
- **Split 0 (padalytas 0)** – 2 skaičiai – Išmoka 17:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti už kombinacijas, pvz., 0 + 1, 0 + 2 ir 0 + 3, uždedant žetoną ant eilutės, skiriančios 0 nuo kitų skaičių.
- **Street (gatvė)** – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant trijų skaičių, uždedant žetonus ant ruletės stalo išorinės viršutinės linijos – virš šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36. Pastaba: mobiliosiose (portretinėse) versijose galima statyti uždedant žetonus ant ruletės stalo išorinės dešinėje esančios linijos – šių ruletės stalo skaičių: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ir 36 dešinėje.
- **Trio (trejetas)** – 3 skaičiai – Išmoka 11:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti uždedant žetonus ant sankirtos taško tarp 0, 1 ir 2, arba 0, 2 ir 3.
- **Corner (kampinis)** – 4 skaičiai – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant keturių skaičių, uždedant žetonus kampuose, kuriuose „susitinka“ šie keturi numeriai. Pvz., centriniame taške, kuriame „susitinka“ ruletės skaičiai 4, 5, 7 ir 8.
- **Six Line (šešių eilių)** – 6 skaičiai – Išmoka 5:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima atlikti „Six Line“ statymą (tai reiškia, galima statyti ant šešių skirtingų skaičių dviejose gretimose trijų skaičių eilėse, vadinamose „gatvėmis“), uždedant žetonus ant išorinės viršutinės linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“. Pastaba: mobiliosiose (portretinėse) versijose galima statyti uždedant žetonus ant išorinės dešinėje esančios linijos, kuri susikerta su linija, dalijančia šias dvi „gatves“.
- **Top Line (viršutinė eilutė)** – 0, 1, 2 ir 3 – Išmoka 8:1 – naudojant tą pačią pastatytą sumą galima statyti ant 0+1+2+3, uždedant žetonus ant išorinio taško, kuriame „susitinka“ skaičiai 0 ir 3.

### Išoriniai statymai

- **Column (stulpelis)** – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – kiekvieno stulpelio, sudaryto iš trijų skaičių, apačioje yra langelis, pažymėtas „2 su 1“. Galima statyti ant bet kurio iš trijų stulpelių, uždedant žetonus ant langelių, pažymėtų „2 su 1“. Lošėjas laimi, jei iškritęs ruletės skaičius bus ant stulpelio, ant kurio buvo atliktas statymas. Laimėjimai išmokami pagal santykį 2:1; 0 yra pralaimėjimo skaičius.
- **Dozen (tuzinas)** – 12 skaičių – Išmoka 2:1 – galima statyti ant dvylikos skaičių grupės, uždedant žetonus ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų „1-as 12“, „2-as 12“ arba „3-ias 12“. Jei vienas iš 12 skaičių yra būtent tas skaičius, prie kurio sustojo ruletės kamuoliukas, lošėjui išmokama pagal santykį 2:1; 0 yra pralaimėjimo skaičius.
- **Red (raudonas)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame raudonos spalvos deimantu. 0 nėra įtrauktas.
- **Black (juodas)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame juodos spalvos deimantu. 0 nėra įtrauktas.
- **Even (lyginis)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu LYGINIS. 0 nėra įtrauktas.
- **Odd (nelyginis)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame užrašu NELYGINIS. 0 nėra įtrauktas.
- **First half (pirma pusė)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „1 su 18“. 0 nėra įtrauktas.
- **Second half (antra pusė)** – 18 skaičių – Išmoka 1:1 – statymas langelyje, pažymėtame „19 su 36“. 0 nėra įtrauktas.

### Prancūziški statymai

Norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti norimą vietą statymams skirtoje lentelės zonoje. Bet kokie prancūziški (angl. French) ir kaimynų (angl. Neighbour) statymai yra atliekami papildomai prie

bet kokių jau atliktų standartinių statymų.

- **Neighbours (kaimynai)** (0–36) – Uždedami 5 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti norimą skaičių ant „Racetrack“ (takelio). Šio skaičiaus „kaimynai“ (ant ruletės rato esantys 4 skaičiai, po du iš kiekvienos pasirinkto skaičiaus pusės) ir pasirinktas skaičius bus paryškinti. Spustelėjus „Racetrack“ skiltyje esantį skaičių, po vieną žetoną bus uždėta ant kiekvieno iš pažymėtų skaičių. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Po vieną žetoną bus uždėta ant kiekvieno iš susijusių skaičių (Kaimynai), tiesiai ant „Racetrack“.
  - **Voisins (pranc. kaimynai)** – Uždedami 9 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Voisins“, esantį „Racetrack“ skiltyje. „Voisins“ statymui 9 žetonai apima 17 skaičių: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35 – kiekvienas su vienu žetonu ir 0/2/3, 25/26/28/29, kiekvienas su dviem žetonais. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre.
  - **Orphelins („našlaičiai“)** – Uždedami 5 žetonai – Norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Orphelins“, esantį „Racetrack“ skiltyje. Atliekant „Orphelins“ statymą 5 žetonai apima 8 skaičius: skaičių 1 su vienu žetonu ir skaičius 6/9, 14/17, 17/20, 31/34 – kiekvienas su vienu žetonu. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre.
  - **Tiers (pranc. trečias)** – Uždedami 6 žetonai – norint atlikti šio tipo statymą, reikia spustelėti mygtuką „Tiers“, esantį „Racetrack“ skiltyje. Atliekant „Tiers“ statymą 6 žetonai apima 12 skaičių: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36 – kiekvienas su vienu žetonu. Pastaba: mobilioje versijoje „Racetrack“ pasirodo paspaudus „Racetrack“ piktogramą, esančią apatiniame dešiniajame ekrano kampe. Visi žetonai, atitinkantys šį statymą, bus uždėti pasirinktos zonos centre. Pastaba: mobiliojoje versijoje bet kokie statymai, atlikti naudojant „Racetrack“, bus rodomi ir ant pagrindinės lentelės zonos, kurioje atliekami statymai.
-