

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2022 m. rugpjūčio 11 d. įsakymu Nr. DIE-526

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

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

1. 7 punkte nurodytas bendrovės organizuojamų nuotolinių stalo lošimų gyvai sąrašas ir lošimų taisyklės papildomas lošimais:

- 7.44. Craps (Craps);
- 7.45. Beprotiškas laikas (Crazy Time);
- 7.46. Momentinė ruletė (Instant Roulette);
- 7.47. Monopolis gyvai (Monopoly Live);
- 7.48. Pinigų ratas (Money Wheel).

7.44. Craps (Craps)

Bendroji informacija:

Lošimo tipas: Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.50 €
Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 426 500 €

Lošimo Craps gamintojas yra Evolution.

Lošiama dviem įprastais kauliukais, kurių nominalios vertės yra nuo 1 iki 6. Lošimo tikslas yra numatyti dviejų kauliukų rezultatą pagal pasirinktus statymus. Statymams atlikti skirtas laikas: 15 sekundžių.

Lošimo taisyklės:

- „Craps“ lentelėje yra platus statymų pasirinkimas, kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką ir sąlygas laimėti, o kiekvienam statymui reikalinga skirtinga kauliukų suma. Kai kurie statymai išsprendžiami vienu ridenimu, o kitiems gali prireikti kelių ridenimų.

- Lošimas vyksta dviem etapais: „Come Out“ ir „Point“. Statymus galima atlikti abiejuose etapuose. Ridenami du kauliukai, jiems nustojus riedėti rodomas rezultatas.
- Naudotojo sąsajoje esantis rutuliukas rodo, ar kitas ridenimas bus „Come Out“ ridenimas (rutuliukas rodo „OFF“ (išjungta)), ar „Point“ ridenimas (rutuliukas rodo „ON“ (įjungta)). Priklausomai nuo to, kuriame etape lošiama, galima atlikti skirtingus statymus.



- Kiekvienas lošimo etapas prasideda su „Come Out“ ridenimu (rutuliukas rodo „OFF“ (išjungta)) dėl pagrindinių „Pass Line“ arba „Don't Pass“ statymų. Jei dviejų kauliukų suma yra 7 arba 11, lošėjas laimi su „Pass Line“ statymu. Jei kauliukų suma yra 2 arba 3, lošėjas laimi „Don't Pass“ statymą ir pralaimi „Don't Pass“ statymą, jei suma yra 12. Lošėjo statymai gražinami ir lošimas baigiasi. Bet kuriuo atveju statymas baigiamas ir pradedamas naujas „Come Out“ ridenimas.
- Jei išridenama kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), ta suma vadinama „Point“. Rutuliukas pakeičiamas į „ON“ (įjungta) ir dedamas šalia išridentos sumos ant statymų tinklelio ar paryškavimo. Lošimas liks „Point“ ridenimo etape, kol bus išridenta 7 suma arba dar kartą bus išridentas tas pats taškų skaičius.
- Skirtingai nei kiti statymai, kuriuos galima atlikti bet kuriame ridenimo etape, statymai „Pass Line“ ar „Don't Pass“ yra galimi tik „Come Out“ ridenimo etape (rutuliukas rodys „OFF“ (išjungta)). Jei lošėjas prisijungė prie lošimo „Point roll“ etape, jis gali dalyvauti ridenime atlikdamas „Come“ arba „Don't Come“ statymus. Šie statymai yra panašūs į „Pass Line“ ir „Don't Pass“ statymus, išskyrus tai, kad lošėjas gauna naują taškų skaičių, pažymėtą žetonais.
- Nepaisant lošimo etapo, visada galima atlikti statymus prieš kitą kauliuko ridenimą statymo metu.
- Lošėjas, norėdamas lošti, pasirenka statymus ir padeda žetonus ant statymo stalo.



Statymų tipai

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

„Multi-roll“ (kelių ridenimų) statymas

Šie statymai negali būti apmokami per pirmąjį ridenimą ir liks lentelėje, kol bus išridenta 7 suma arba bus išridentas tas pats pasirinktas ar nustatytas taškų skaičius.

- „Pass Line“ – šis statymas galimas tik „Come Out“ ridenimo etape. Lošėjas laimi, jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11 suma, ir pralaimi, jei išridenta suma yra 2, 3 arba 12. „Point“ ridenimo metu lošėjas laimi, jei dviem kauliukais ta pati suma išridenama prieš išridenant 7.
- „Don't Pass“ – šis statymas galimas tik „Come Out“ ridenimo etape (rutuliukas rodo „OFF“ (išjungta)). „Come Out“ ridenimo etape lošėjas laimi, jei dviem kauliukais išridenama 2 ar 3 suma, ir pralaimi, jei išridenta suma yra 12, statymas gražinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11, lošėjas pralaimi. „Point“ ridenimo metu lošėjas laimi, jei dviem kauliukais išridenama 7 prieš išridenant tą patį skaičių.
- „Come“ – šis statymas galimas tik „Point“ ridenimo etape (rutuliukas rodo „ON“ (įjungta)). Šiame ridenimo etape galima atlikti bet kiek „Come“ statymų. „Come“ statymai laimi, jei išridenama 7 ar 11, ir pralaimi, jei išridenta suma yra 2, 3 arba 12. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), žetonai bus perkelti į apatinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. Lošėjas laimi, jei tas pats skaičius bus išridentas prieš vėl išridenant 7.
- „Don't Come“ – šis statymas galimas tik „Point“ ridenimo etape (rutuliukas rodo „ON“ (įjungta)). Šiame ridenimo etape galima atlikti bet kiek „Don't Come“ statymų. „Don't Come“ statymai laimi, jei išridenama 2 ar 3 suma, ir pralaimi, jei išridenta suma yra 12 ir statymas gražinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11, lošėjas pralaimi. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), žetonai bus perkelti į viršutinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. Lošėjas laimi, jei iš viso bus išridenta 7, prieš vėl išridenant tą patį skaičių.
- „Take Odds“ (imti nelyginius skaičius) – šis statymas yra galimas tik „Pass Line“ arba „Come“ statymams, kurie turi nustatytą tašką. Šalia statymo atsiras apvali statymo vieta, parodanti, kad šį statymą galima atlikti. Jis vadinamas „Take Odds“, nes jis atlieka mokėjimus už tiksliai nelyginius skaičius nuo nustatyto taško iki 7. Šis statymas laimi kartu su lošėjo „Pass Line“ arba „Come“ statymu. Didžiausias statymo koeficientas pagrįstas statymo limituose nurodytu daugikliu ir atitinkamai padauginamas iš lošėjo „Pass Line“ arba „Come“ statymo.
- „Lay Odds“ (išdėstyti nelyginius skaičius) – šis statymas yra galimas tik „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymams, kurie turi nustatytą tašką. Šalia statymo atsiras apvali statymo vieta, parodanti, kad šį statymą galima atlikti. Šis statymas taip pat atlieka mokėjimus už nelyginius skaičius prieš nustatytą tašką ir laimi kartu su „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymu. Didžiausias statymo koeficientas, kurį galima pateikti, yra pagrįstas statymo limituose nurodytu daugikliu ir atitinkamai padauginamas iš lošėjo „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymo.
- „Place to Win“ (statyti už laimėjimą) – statoma, kad 4, 5, 6, 8, 9 ar 10 suma bus išridenta prieš 7. Lošėjas pasirenka skaičių, kuris, jo manymu, bus išridentas, ir atlieka statymą atitinkamo statymo vietoje, pažymėtoje WIN (laimėjimas). Lošėjas laimi, jei 7 bus išridentas prieš šį skaičių.
- „Place to Lose“ (statyti už pralaimėjimą) – lošėjas stato, kad 7 bus išridentas prieš 4, 5, 6, 8, 9 ar 10. Lošėjas pasirenka skaičių, prieš kurį nori statyti, ir padeda statymą atitinkamoje

statymo vietoje, pažymėtoje LOSE (pralaimėti). Lošėjas laimi, jei prieš šį skaičių bus išridentas 7.

- „Hardways“ – lošėjas stato už bet kurią arba visas „Hardways“ poras (2 ir 2, 3 ir 3, 4 ir 4 bei 5 ir 5). Lošėjas laimi, jei bus išridenta tiksli pora. Lošėjas pralaimi, jei išridenamas bet kuris 7 derinys arba lengvas visų sumų derinys (ne pora). Pavyzdžiui, statymas „Hardways 4“ laimi, jei kauliukas rodo 2 ir 2, bet pralaimi, jei jis rodo 3 ir 1 arba bet kurį 7 derinį. Lošėjas gali pasirinkti atlikti statymą visiems konkretiems „Hard“ skaičiams statymų tinklelyje spustelėjęs HARDWAYS. Statymai bus atliekami, kol lošėjo likutis bus pakankamas ir didžiausia statymo riba nebus viršyta.

„One Roll“ (vieno ridenimo) statymas

Kiekvienas vieno ridenimo statymas galioja tik vienam ridenimui ir rezultatas paaiškės po kiekvieno ridenimo. Vieno ridenimo statymai visada gali būti atliekami tiek „Come Out“, tiek „Point“ ridenimo metu. Lošėjas gali pasirinkti atlikti visus „One Roll“ (vieno ridenimo) statymus statymų tinklelyje spustelėjęs ONE ROLL. Statymai bus atliekami, kol lošėjo likutis bus pakankamas ir didžiausia statymo riba nebus viršyta.

- „Field“ (laukelis) – šis statymas apima visas 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12 sumas. Išmoka yra 1:1, išskyrus 2 ir 12 sumą, kurios išmoka yra 2:1.
- „Seven“ (septyni) – šis statymas apima bet kokį išridentą 7 derinį (1 ir 6, 2 ir 5 ir pan.)
- „Craps“ – šis statymas apima bet kuriuos „Craps“ skaičius, kurių suma lygi 2, 3 arba 12.
- „Crap 2“ – lošėjas atlieka statymą 2 sumai.
- „Crap 3“ – lošėjas atlieka statymą 3 sumai.
- „Crap 12“ – lošėjas atlieka statymą 12 sumai.
- „Eleven“ (vienuolika) – lošėjas atlieka statymą 11 sumai.
- C&E – šis statymas apima visų „Craps“ (2, 3 ir 12) ir „Eleven“ (11) statymų derinį. Jei išridenamas kuris nors iš „Craps“ skaičių, išmoka yra 3:1, bet jei išridenama 11, išmoka yra 7:1.

Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYMAS	IŠMOKA
„Pass Line“ / „Don't Pass“	1:1
„Come“ / „Don't Come“	1:1
Imti nelyginius „Take Odds Don't Pass“ / „Don't Come“	
4 arba 10	2:1
5 arba 9	3:2
6 arba 8	6:5
Imti nelyginius „Take Odds Don't Pass“ / „Don't Come“	
4 arba 10	2:1
5 arba 9	3:2
6 arba 8	6:5
Statyti nelyginius „Lay Odds Don't Pass“ / „Don't Come“	_____

4 arba 10	1:2
5 arba 9	2:3
6 arba 8	5:6
„Place to Win“ (vieta laimėti) 4 arba 10	9:5
„Place to Win“ (vieta laimėti) 5 arba 9	7:5
„Place to Win“ (vieta laimėti) 6 arba 8	7:6
„Place to Lose“ (vieta pralaimėti) 4 arba 10	5:11
„Place to Lose“ (vieta pralaimėti) 5 arba 9	5:8
„Place to Lose“ (vieta pralaimėti) 6 arba 8	4:5
„Hard“ (tvirtas) 4 arba 10	7:1
„Hard“ (tvirtas) 6 arba 8	9:1
VIENO RIDENIMO STATYMAI	
„Field“ (laukelis) 3, 4, 9, 10, 11	1:1
2 arba 12	2:1
„Seven“ (septyni)	4:1
„Craps“ (kauliukai)	7:1
„Crap 2“ (2 kauliukai)	30:1
STATYMAS	IŠMOKA
„Crap 3“ (3 kauliukai)	15:1
„Crap 12“ (12 kauliukų)	30:1
„Eleven“ (vienuolika)	15:1
C & E 2, 3, 12 11	3:1 7:1

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

7.45. Beprotiškas laikas (Crazy Time)

Bendroji informacija:

Lošimo tipas:

Stalo lošimas gyvai.

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €

Maks. 500 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 500 000 €

Lošimo Beprotiškas laikas gamintojas yra Evolution.

Lošimo taisyklės:

- Lošimas vyksta dideliame, į 54 segmentus padalintame rate, kurį suka lošimo vedėjas. Kiekvieno rato sukimo metu atsitiktinai parenkamas daugiklis. Statymams atlikti skirtas laikas: 12 sekundžių.
- Lošėjas stato už tą segmentą, ties kuriuo mano, kad ratas sustos. Galimi segmentai yra 1, 2, 5, 10 arba premijų lošimai – pinigų medžioklė („Cash Hunt“), pačinko („Pachinko“), monetos vertimas („Coin Flip“) ir beprotiškas laikas („Crazy Time“).
- Kai pasibaigia statymams skirtas laikas, lošimo vedėjas pasuka ratą, o kol sukasi ratas, pradedamas dviejų būgnų „Top Slot“ mini lošimas, kuris rodomas ekrane virš pagrindinio lošimo rato. Šis mini lošimas nustato atsitiktinį daugiklį, kuris bus skiriamas atsitiktinei statymo pozicijai – skaičiui arba premijai. Abiejų būgnų simboliai turi sustoti ties horizontalia linija, priešingu atveju lošimo etapas tęsiamas be „Top Slot“ daugiklio.
- Lošimo ratui sustojus, viršuje esanti rodyklė nurodys laimintį segmentą. Lošėjas laimi, jei ratas sustoja ties skaičiaus ar premijos segmentu, už kurį buvo atliktas statymas. Laimėjimai gali būti dauginami iš daugiklio, jei tai pozicijai buvo priskirtas daugiklis.
- Laimėjimai už skaičių segmentus yra išmokami pagal segmente nurodytą skaičių. Premijos segmentų laimėjimas nustatomas papildomų premijos lošimų metu. Lošėjui išmokamas statymas ir gautas laimėjimas.
- Stebėti premijų lošimus gali visi lošėjai, tačiau dalyvauti ir laimėti gali tik tie, kurie atliko statymą atitinkamoje statymo vietoje.

Premijos lošimai

- Jei ratas sustoja ties premijos segmentu, lošiamas papildomas premijos lošimas. Atsižvelgiant į tai, prie kurio premijos segmento ratas sustojo, lošėjai gali dalyvauti premijos lošimuose „Cash Hunt“, „Pachinko“, „Coin Flip“ ar „Crazy Time“.

Cash Hunt

- „Cash Hunt“ premijos lošime bus sugeneruota ir ekrane parodyta 108 atsitiktinių daugiklių siena. Jei „Top Slot“ metu buvo laimėtas daugiklis, tada visi 108 daugikliai bus padauginti iš to daugiklio, o tada padengti atsitiktiniais simboliais ir sumaišyti. Prasideda atgalinis skaičiavimas, kurio metu lošėjas gali nukreipti patranką į tą vietą, kuri lošėjo manymu, turi didžiausios vertės daugiklį.

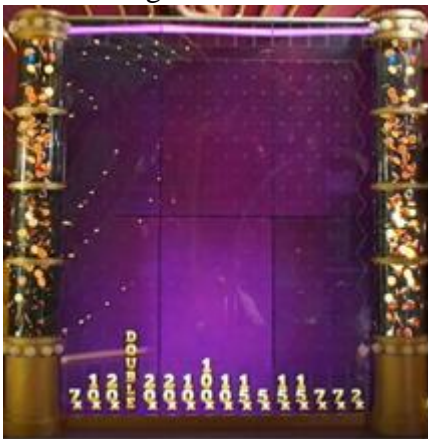


- Laikui pasibaigus, iš patrankos bus paleistas šūvis, visos uždengtos vietos bus atidengtos ir lošėjas pamatys, kokį daugiklį laimėjo.
- Jei per sprendimo priėmimo laiką nebuvo priimtas sprendimas ar įvyko kokie nors trukdžiai, sprendimas bus priimtas automatiškai, o vieta sienoje bus pasirinkta atsitiktine tvarka.



Pachinko

- „Pachinko“ premijos lošime yra daugiklių siena, kurios viršuje yra atsitiktinio rutulių kritimo zona, o apačioje esančioje kritimo zonoje – 16 atsitiktinių daugiklių. Rutulys nukrenta atsitiktinai iš 4–12 zonų. Prieš iškrentant rutuliui, visi daugikliai yra padauginami iš „Top Slot“ daugiklio. Lošėjas stebi, kaip rutulys krenta per kuolelius ir nusileidžia ant laimingo daugiklio.



- Jei rutulys nusileidžia ant DOUBLE (dvigubinti), visi daugikliai yra padvigubinami. Kritimo zona yra pasirenkama atsitiktine tvarka, o rutulys vėl krenta, kol vėl iškrenta ant vieno iš daugiklių arba DOUBLE.
- Jei rutulys daugybę kartų iškrenta ant DOUBLE ir visi daugikliai pasiekė 10 000x vertę, DOUBLE yra pakeičiamas 10 000x daugikliu.
- Kartais gali įvykti gelbėjamas kritimas, jei rutulys iškrito ant 2x, 3x arba 4x daugiklio. Tokiu atveju kritimo zona bus pasirinkta atsitiktine tvarka, o rutulys vėl iškris. Jei įvyksta gelbėjamas kritimas, visi daugikliai, mažesni už daugyklį, ant kurio anksčiau nukrito rutulys, bus padidinti iki to ankstesnio daugiklio vertės.

„Coin Flip“

- „Herbas ar skaičius?“ – šiame premijos lošime į viršų išmetama moneta, kurios viena pusė yra raudona, o kita – mėlyna. Atsitiktine tvarka bus priskirti du daugikliai, po vieną kiekvienoje monetos pusėje, ir bus rodomi ekrane.
- Jei „Multil Flip“ segmentui iš „Top Slot“ buvo priskirtas daugiklis, jis bus taikomas šiems daugikliams, o naujos daugiklio vertės bus atnaujintos ekrane.
- Atidengus galutines daugiklio vertes, moneta bus išmesta į viršų. Pusė, nukreipta į viršų, yra laiminčioji pusė, o laimėtas daugiklis yra pritaikomas laimėjimams.
- Kartais gali įvykti gelbėjamas metimas į viršų, jei priskirtų daugiklių nėra daug. Tada moneta vėl bus išmesta į viršų.

„Crazy Time“

- Šiame lošime yra 64 segmentų ratas su trimis rodyklėmis ir jame yra tik premijų daugikliai. Jei „Top Slot“ metu buvo laimėtas daugiklis, tada visi „Crazy Time“ rato daugikliai padauginami iš to daugiklio.



- Lošėjas per nustatytą sprendimo priėmimo laiką išsirenka žalią, mėlyną ar geltoną rodyklę, tada laukia, kol išsuktas ratas sustos prie pasirinktos rodyklės segmento.
- Jei sprendimas nebuvo priimtas per nurodytą laiką ar įvyko kokių nors trukdžių, sprendimas bus priimtas automatiškai, o rodyklė bus pasirinkta atsitiktine tvarka. Atitinkamo segmento daugiklis iškart padidins laimėjimus.
- Kai ratas sustos, kiekviena iš rodyklių rodytų į skirtingą segmentą. Atitinkamo segmento daugiklis bus iškart pritaikytas lošėjo laimėjimams.
- Tuo atveju, kai viena iš rodyklių sustos ties dvigubinimo arba trigubinimo segmentu, tiems lošėjams, kurie pasirinko tą konkrečią rodyklę, visos rato daugiklio vertės bus padvigubintos arba patrigubintos, o ratas ir vėl bus sukamas.
- Jei ratas daug kartų iš eilės sustos ties dvigubinimo arba trigubinimo segmentais, o visos daugiklio vertės pasieks 20 000x, dvigubinimo arba trigubinimo segmentai bus pakeisti 20 000x daugikliais.

Išmokos

Rato segmentas	Segmentų skaičius
1	21
2	13
5	7
10	4
„Pachinko“	2
„Cash Hunt“	2

Rato segmentas	Segmentų skaičius
„Coin Flip“	4
„Crazy Time“	1

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

7.46. Momentinė ruletė (Instant Roulette)

Bendroji informacija:

Lošimo tipas: Lošimų automatų lošimas

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.20 €

Maks. 2000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 54 000 €

Lošimo Momentinė ruletė gamintojas yra Evolution.

Lošimo taisyklės:

- Tai lošimas su 12 atskirų ir sinchronizuotų automatinės ruletės ratų ir neribotu lažybų laiku.
- 12 sunumeruotų ruletės ratų sukasi beveik nesustodami. Rutuliukai ridenami vienas po kito skirtingais ratais po trumpos pauzės, rutuliuką įmetant į ankstesnį ratą.
- Ruletės tikslas – atspėti skaičių, ant kurio nusileis rutulys, atliekant vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Kiekviename rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Apšviesti ratai – tie, kurie yra arčiausiai metamo rutuliuko. Vienu metu gali būti apšviesti 2–3 ratai. Padarius statymus, reikia paspausti mygtuką ŽAISTI ir pradėti lošimą. Tada automatiškai parenkamas ratas, esantis arčiausiai kito metamo rutuliuko nuo to, ant kurio buvo statoma ši lošimą. Priėmus statymus, pasirinktas ratas bus priartintas.
- Rutuliukas galiausiai sustos vienoje iš pažymėtų kišenių ant to rato. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių.
- Pasibaigus lošimui lošėjas vėl atlieka statymą arba tiesiog paspaudžia mygtuką PAKARTOTI, kad pakartotų savo statymus, ir loštų toliau.

Statymų tipai

- Ant ruletės stalo galima atlikti įvairių rūšių statymus. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

Vidiniai statymai:

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

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

Išoriniai statymai:

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

Kaimynų statymai

Lošėjas paspaudžia mygtuką KAIMYNU STATYMAI, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame galima atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką funkcija atidaroma ir vėl uždaroma.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



„Tiers du Cylindre“

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8.
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11.
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16.
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24.
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30.
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.

„Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis).
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9.
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17.
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20.
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.

„Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3.
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7.
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15.
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21.
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22.
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe.
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

„Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3.
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15.
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis).
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdami atlikti kaimynų statymus, lošėjai paspaudžia konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Specialūs statymai

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke galima lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

„Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 1“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną.

- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.

„Finale a Cheval“

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

Visi statymai

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

Išmokėjimai

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Vidiniai statymai

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1

Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

Išoriniai statymai

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

7.47. Monopolis gyvai (Monopoly Live)

Bendroji informacija:

Lošimo tipas:

Stalo lošimas gyvai

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €
Maks. 2500 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 500 000 €

Lošimo Monopolis gyvai gamintojas yra Evolution.

Lošimo taisyklės:

- Šio lošimo tikslas yra numatyti, ties kuriuo segmentu po sukimo sustos ratas. Statymams atlikti skirtas laikas: 13 sekundžių.

Pagrindinis lošimas

Lošėjas atlieka statymą ant segmento, ties kuriuo, jo manymu, sustos ratas: 1, 2, 5, 10, „2 RIDENIMAI“ arba „4 RIDENIMAI“. Krupjė pasuka ratą. Ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodys laimintį segmentą. Jei ratui sustojus rodyklė yra tarp dviejų segmentų, laimintis segmentas bus tas, pro kurį rodyklė praėjo, atsižvelgiant į rato kryptį.

Segmentas „Chance“ (galimybė)

- Jei ratas sustoja ties segmentu „Chance“ (galimybė), lošėjas gauna kortelę su grynujų pinigų prizų arba daugikliu.
- Jei lošėjas laimi grynujų pinigų prizą, prie laimėjimo bus pridėtas visas lošėjo statymas.
- Jei lošėjas laimi daugiklio premiją, visi statymai lieka vietoje. Krupjė suka ratą dar kartą, laimėjimai bus dauginami iš daugiklio. Jei lošėjas dar kartą laimi daugiklį, jie bus padauginami vienas iš kito.

Premijos lošimas

- Norint dalyvauti premijos lošime, reikia atlikti statymą ant „2 RIDENIMAI“ arba „4 RIDENIMAI“. Jei ratas sustoja ties „2 RIDENIMAI“ arba „4 RIDENIMAI“, pradedamas premijos lošimas.
- Premijos lošimas lošiamas su dviem kauliukais. Jei ratas sustoja ties „2 RIDENIMAI“, kauliukų pora ridinama du kartus. Ponas Monopolis vaikšto po lošimo lentą ir renka grynujų pinigų ir daugiklių prizus. Jei ratas sustoja ties „4 RIDENIMAI“, kauliukai ridinami keturis kartus.
- Lošimo lentos išdėstymas toks pat, kaip ir įprasto Monopolio lošimo: nekilnojamas turtas, buitinės paslaugos, nemokamas stovėjimas, geležinkeliai, mokesčiai, kalėjimas / eiti į kalėjimą, galimybė / bendruomenės skrynia ir EITI.
- Perėjus į premijos lošimą, už nekilnojamą turtą, buitines paslaugas, geležinkelius ir nemokamą stovėjimą lošėjas laimi pagrindinius prizus.
- Prasidėjus premijos lošimui, ant tam tikro nekilnojamo turto bus pastatyti namai ir viešbučiai, didinantys prizą.
- Išridenus kauliukus, virtualusis ponas Monopolis lošimo lentoje nueis kauliukų nurodytą atstumą. Bus rodomi bendri premijos lošimo laimėjimai ir pridėjami prie lošėjo premijos laimėjimo. Jei ponas Monopolis sustoja ant langelio „Eiti į kalėjimą“, persikeliama į Kalėjimo

langelį. Tam, kad iš jo išeiti, lošėjas turi išridenti dublį (du vienodus skaičius). Visi ankstesni premijos laimėjimai išlieka.

- Išridenus dublį, lošėjas gauna papildomą nemokamą kauliuko ridenimą, išskyrus, kai dublis panaudojamas išeiti iš kalėjimo.
- Jei lentoje sustojama ties „Galimybė“ arba „Bendruomenės skrynia“, lošėjas gali laimėti atsitiktinį piniginių prizą arba sumokėti mokestį.
- Premijos lošimo metu mokesčiai bus atskaičiuojami tik jei lošėjo premijos laimėjimai tai leis.
- Praeinant „EITI“ visi ant lentos esantys prizai yra dvigubinami.
- Pajamų mokestis lentoje premijos laimėjimus sumažins 10 %, o supermokestis laimėjimus sumažins 20 %.
- Kai nelieta ridenimų, premijos lošimas baigiasi, išmokami visi premijos laimėjimai kartu su pradiniu statymu. Lošėjas grįžta į pagrindinį lošimą.

Išmokos

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmokos
1	22	1 prie 1
2	15	2 prie 1
5	7	5 prie 1
10	4	10 prie 1
GALIMYBĖ	2	Atsitiktinis grynujų pinigų prizas / daugiklis
2 RIDENIMAI	3	Premijos lošimas
4 RIDENIMAI	1	Premijos lošimas

Ypatingi atvejai

- Jei sistemoje ar lošimo metu įvyksta klaida, lošimo etapas laikinai sustabdomas. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei organizatorius gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.

7.48. Pinigų ratas (Money Wheel)

Bendroji informacija:

Lošimo tipas:

Stalo lošimas gyvai

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0,1 €

Maks. 2 500 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 500 000 €

Lošimo Pinigų ratas gamintojas yra Evolution.

Lošimo tikslas

Lošimas lošiamas naudojant didelį vertikalų krupjė sukamą ratą. Ratas padalintas į 54 lygius segmentus, atskirtus smeigtukais. 52 segmentai sužymėti skaičiais (1, 2, 5, 10, 20 arba 40), kiekvienam iš jų priskirta atskira spalva. Jei po sukimo ratas sustoja ties lošėjo pasirinktu

skaičiumi, jis laimi. Kiti du segmentai – daugikliai $2x$ ir $7x$ – suteikia papildomą sukimą ir padidina kitą laimėjimą.

Lošimo taisyklės

- Lošėjas turi atlikti statymą ant to skaičiaus, ties kuriuo mano, kad sustos ratas: 1, 2, 5, 10, 20 arba 40.
- Pasibaigus statymui skirtam laikui krupjė suka ratą. Ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodo laimintį segmentą.
- Visi statymai išmokami santykio su vienetu pagrindu, lyginant skaičių laiminčiame segmente, pvz., laimėjus skaičiui 5, išmokama 5 ir 1, laimėjus skaičiui 10, išmokama 10 ir 1 ir t. t.
- Jei ratas sustoja ant daugiklio ($2x$ arba $7x$), visi statymai lieka savo vietose, nauji statymai neleidžiami. Ratas sukamas dar kartą, o sukimo rezultato (1, 2, 5, 10, 20 arba 40) laimėjimas bus nustatomas įprastai, tačiau padauginamas iš dviejų arba septynių, atsižvelgiant į tai, kur ratas sustojo ankstesniojo sukimo metu.
- Jei ratas sustoja ant daugiklio du ar daugiau kartų iš eilės, visi statymai paliekami, o daugikliai kaupiasi, t. y. paskutiniojo sukimo išmoka dauginama dar kartą. Krupjė ir toliau suka ratą, kol jis sustoja ties 1, 2, 5, 10, 20 arba 40 (pavyzdžiui, ratas sustoja ties $2x$, tuomet kito sukimo metu sustoja ties $7x$, o kito sukimo metu – ties skaičiumi 5. Lošėjo, kuris iš pat pradžių buvo pastatęs ant skaičiaus 5, išmoka yra: $(5 \text{ ir } 1) \times 2 \times 7 = (10 \text{ ir } 1) \times 7 = 70 \text{ ir } 7$).
- Iš eilės einančių daugiklių skaičius nėra ribojamas, išskyrus numatytuosius didžiausius laimėjimo apribojimus, kurie nurodyti apribojimų skydelyje.

Išmokos

Skaičius ant rato	Segmentų skaičius	Išmokos
1	23	1 prie 1
2	15	2 prie 1
5	7	5 prie 1
10	4	10 prie 1
20	2	20 prie 1
40	1	40 prie 1
$2x$	1	Kito laiminčio skaičiaus išmoką padidina $2x$
$7x$	1	Kito laiminčio skaičiaus išmoką padidina $7x$

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