

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos

Respublikos finansų ministerijos direktoriaus

2022 m. gruodžio 22 d. įsakymu Nr. DIE-966

**Lošimų strateginė grupė, UAB nuotolinio lošimo organizavimo reglamentas (toliau – Reglamentas), patvirtintas Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2020 m. rugsėjo 17 d. įsakymu Nr. DIE-670 pakeičiamas / papildomas ir išdėstomas taip:**

**1. Reglamento priedo Nr. 1 I skyriaus „BENDROSIOS NUOTOLINIO LOŠIMO A IR B KATEGORIJOS LOŠIMO AUTOMATAIS, NUOTOLINIO STALO LOŠIMO GYVAI BEI NUOTOLINIO BINGO LOŠIMO NUOSTATOS“ 4 punktas papildomas 4.34-4.46 papunkčiais, kurie išdėstomi taip:**

- 4.34. Andar Bahar („Andar Bahar“);
- 4.35-36. Bakara („Baccarat“) ir Greitoji Bakara („Speed Baccarat“);
- 4.37. Drakono Tigras („Dragon Tiger“);
- 4.38. Ruletė („Roulette“);
- 4.39. Greitoji Ruletė („Speed Roulette“);
- 4.40. Automatinė Ruletė („Auto Roulette“);
- 4.41. Juodasis Džekas („Blackjack“);
- 4.42. Mega Ruletė („Mega Roulette“);
- 4.43. Mega Sic Bo („Mega Sic Bo“);
- 4.44. Mega Ratas („Mega Wheel“);
- 4.45. Vienas Juodasis Džekas („One Blackjack“);
- 4.46. Saldus laimėjimas („Sweet Bonanza Candyland“).

**2. Reglamento priedo Nr. 1 IV skyrius „ATSKIROS NUOTOLINIO STALO LOŠIMO GYVAI TAI-SYKLĖS“ papildomas 34 - 46 punktais, kurie išdėstomi taip:**

**Andar Bahar („Andar Bahar“)**

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

**Bendroji informacija:**

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €5 000
- Didžiausias galimas laimėjimas: €31 400

**Taisyklės:**

- Norėdamas pradėti žaisti, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą paspausdamas žetoną iš žetonų dėklo, tada paspausdamas savo pasirinkimą iš šių: „Andar“, „Bahar“, Pirmi 3, 1-asis „Andar“, 1-asis „Bahar“ ir gausybę šalutinių statymų.

- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Tai įvyksta išdalinus juokdario kortą.
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Visa lošėjo statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras Statymas“.
- Pasibaigus statymų laikui, Krupjė išdalina po kortą kiekvienai pusei, kaip nurodyta: 1-oji korta į „Andar“ pusę, o 2-oji korta į „Bahar“ pusę ir t. t., kol vienos iš pusių kortos vertė atitiks juokdario kortos vertę (rangą).
- Kai viena iš pusių („Andar“ arba „Bahar“) sutampa su juokdario korta, žaidimo raundas baigiamas.
- Žaidimo naudotojo sąsajoje laimingas statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingus statymo laukelius, laimima pagal atliktų statymų tipą. Lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime.
- Kai žaidimo raundas baigiamas, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, išima likusias iš dėtuvės ir deda jas į maišymo aparatą, iš kurio išėmęs išmaišytą kortų malką pradės naują žaidimo raundą.

## Kortų Vertės

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

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

## Pagrindiniai Statymai

- Žaidime „Andar Bahar“ yra du skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į dvi galimas baigtis: Andar laimi („Andar“ korta sutampa su Juokdario korta), Bahar laimi („Bahar“ korta sutampa su juokdario korta).
- Šansai laimėti šiek didesni toje pusėje, nuo kurios pradedama dalinti kortas (šiuo atveju „Andar“) ir tai atspindi išmoka.
- Laimingas statymas už Andar išmokamas 0,9:1. Laimingas statymas už Bahar išmokamas 1:1.
- Statymai ant „Andar“ ir „Bahar“ statymo vietų gali būti blokuojami priešingai.

## Šalutiniai Statymai

- Prie kiekvieno „Andar Bahar“ stalo galimi dviejų tipų šalutiniai statymai:
- Pirmo tipo šalutiniai statymai paremti 3 kortų kombinacija: Juokdario korta ir pirmosios 2 išdalintos kortos (viena „Andar“ ir viena „Bahar“) – tai „Pirmosios 3“, o kombinacijos vadinamos panašiai kaip pokeryje:
- Eilė ir Spalva – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
- Eilė – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (pvz., tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 ARBA eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
- Spalva – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir gilių karalius).
- Svarbu atkreipti dėmesį:
- Jeigu lošėjas stato ant šalutinio statymo „Pirmųjų 3“, statymas sugrįš, jeigu pirmoji korta į „Andar“ pusę bus juokdario korta.
- Lošėjas gali atlikti statymus ant šalutinio statymo ir neatlikęs pagrindinio statymo.
- Išmoka apskaičiuojama pagal statymą, padaugintą iš koeficientų. Išmokų lentelė vienai kortų malkai pateikta žemiau:

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

- Antrasis šalutinių statymų tipas leidžia lošėjui numatyti, kiek kortų bus išdalinta į abi puses, kol bus ištraukta korta, kurios vertė bus tokia pati kaip juokdario (namų) kortos. Šalutiniai statymai yra tokie:
- 1-oji korta „Andar“ – laimima, jeigu 1-oji korta „Andar“ sutampa su juokdario korta.
- 1-oji korta „Bahar“ – laimima, jeigu 1-oji korta „Bahar“ sutampa su juokdario korta.
- Nuo 1 iki 5
- Nuo 6 iki 10
- Nuo 11 iki 15
- Nuo 16 iki 25
- Nuo 26 iki 30
- Nuo 31 iki 35
- Nuo 36 iki 40
- Nuo 41 iki 49

Pavyzdys: jeigu lošėjas mano, kad korta, kuri sutaps su juokdario korta, bus išdalinta per pirmas dešimt kortų, jis gali atlikti statymą ant nuo 6 iki 10, kurio išmoka 3,5:1. Jeigu tokios pat vertės kaip juokdario korta bus išdalinta su kortomis nuo 6 iki 10, lošėjas laimės 3,5 karto už savo statymą didesnę laimėjimą.

- Svarbu atkreipti dėmesį: Kai skaičiuojamos visos išdalintos kortos, juokdario korta neįskaičiuojama.
- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš koeficientų. Išmokų lentelė vienai kortų mal-  
kai pateikta žemiau:

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

### Galimi ypatingi atvejai:

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame 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.
- Nutrūkus interneto ryšii:

Lošimų strateginė grupė, UAB  
Į.k. 302442970

Buveinės ir registracijos adresas: I. Šimulionio g. 5, LT-04330, Vilnius  
Licencija Nr. 0088 lažyboms organizuoti išduota 2009-12-03

Duomenys apie juridinį asmenį kaupiami Lietuvos Respublikos Juridinių asmenų registre

A/s: LT37 7300 0101 1832 4840  
Bankas Swedbank, kodas 73000  
Tel. 8 700 33309

[info@betsafe.lt](mailto:info@betsafe.lt)  
[www.betsafe.lt](http://www.betsafe.lt)

- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra gražinami.

## Bakara („Baccarat“) ir Greitoji Bakara („Speed Baccarat“)

35-36. Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios. Bakara lošime vienam statymui atlikti yra skirta 17 sekundžių, tuo tarpu Greitajame Bakara vienam statymui yra skirta 15 sekundžių.

### Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,20
- Didžiausias statymas: €5 000
- Didžiausias galimas laimėjimas: €11 000

### Taisyklės:

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

### Trečiosios Kortos taisyklė

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

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

### Statymai:

Lošimų strateginė grupė, UAB  
Į.k. 302442970  
Buveinės ir registracijos adresas: I. Šimulionio g. 5, LT-04330, Vilnius  
Licencija Nr. 0088 lažyboms organizuoti išduota 2009-12-03  
Duomenys apie juridinį asmenį kaupiami Lietuvos Respublikos Juridinių asmenų registre

A/s: LT37 7300 0101 1832 4840  
Bankas Swedbank, kodas 73000  
Tel. 8 700 33309  
[info@betsafe.lt](mailto:info@betsafe.lt)  
[www.betsafe.lt](http://www.betsafe.lt)

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

## Šalutiniai statymai:

### Lošėjo ir Bankininko pora

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

### Bet kokia pora

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

### Tobula pora

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

### Lošėjo ir Bankininko premija

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

Įvykis	Išmoka
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 9 taškais	30:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 8 taškais	10:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 7 taškais	5:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 6 taškais	3:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 5 taškais	2:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 4 taškais	1:1

Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	LYGIOSIOS

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

### Galimi ypatingi atvejai:

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

### Drakono Tigras („Dragon Tiger“)

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

### Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €5 000
- Didžiausias galimas laimėjimas: €9 900

### Taisyklės:

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

## Kortų vertė:

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

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

## Statymai:

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

## Šalutiniai statymai

- Lošime yra galimi šie šalutiniai statymai:
- Dideli: šalutiniai statymai laimi, jeigu 8 ar didesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 6 arba mažiau.
- Maži: šalutiniai statymai laimi, jeigu 6 ar mažesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 8 arba daugiau.
- Lyginiai: šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte A, 3, 5, 9, J ir K.
- Nelyginiai: šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte 2, 4, 6, 8, 10 ir Q.
- Raudoni: šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama raudonos spalvos korta.
- Juodi: šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama juodos spalvos korta.
- Statant Didelius, Mažus, Nelyginius, Lyginius, Raudonus ar Juodus statymus bet kurioje pusėje yra šie ribojimai:
- Statymai ant „Didelių“ ir „Mažų“ ar „Nelyginių“, „Lyginių“, „Raudonų“ ir „Juodų“ statymo vietų toje pačioje pusėje tame pačiame lošimo etape gali būti blokuojami priešingai. Pavyzdžiui, statymai už tigro lyginius ir tigro nelyginius gali būti ribojami, tačiau statymai ant tigro lyginių ir Drakonas nelyginių nebus ribojami.
- Sulošus 50 lošimų su kortų dėtuve, Dideli / Maži, Nelyginiai / Lyginiai, Raudoni / Juodi statymai išjungiami.

## Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmetas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.



- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti Kortų keitimo procedūra:
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
  - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
  - Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti vykdoma šiais atvejais, kai ant grindų nukrenta 3 kortos. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant stalo arba jas gali maišyti krupjė.

## Ruletė („Roulette“)

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

Ruletės lošime vienam statymui atlikti yra skirta 18 sekundžių, tuo tarpu Greitojoje Ruletėje vienam statymui yra skirta 14 sekundžių, o Automatinėje Ruletėje – 15 sekundžių.

### Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €5 000
- Didžiausias galimas laimėjimas: €52 000

## Greitoji Ruletė („Speed Roulette“)

### 39. Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €2 000
- Didžiausias galimas laimėjimas: €20 800

## Automatinė Ruletė („Auto Roulette“)

### 40. Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €5 000
- Didžiausias galimas laimėjimas: €52 000

### Taisyklės (taikomos Ruletei (38 p.), Greitajai ruletei (39 p.) ir Automatinei ruletei (40 p.):

- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.



- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

## Statymai:

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

## Vidiniai statymai

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

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

## Išoriniai statymai

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

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

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

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

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

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

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

## Kaimyniniai statymai

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

## Galimi ypatingi atvejai:

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

## Juodasis Džekas („Blackjack“)

41. Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Lošėjo arba krupjė kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesnė 21 taškui (kortų vertės sumai), yra laiminti kombinacija. Taip pat laimima, jei krupjė kombinacija viršija 21 tašką, tačiau jei lošėjo kombinacija yra daugiau nei 21 taškas, pralošiama.

## Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: nuo €5 iki €1 000
- Didžiausias statymas: nuo €1 000 iki €20 000
- Didžiausias galimas laimėjimas: nuo €1 000 iki €20 000

## Taisyklės:

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo, pasirinkti statymo sumą ir spustelėjus ją padėti į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui (10 sekundžių), galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu kitas lošėjas pradėjo lošimą, lošėjui leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Pasibaigus statymo laikui, krupjė pradeda dalyti kortas, pradedant nuo lošėjo iškart iš kairės ir kiekvienam lošėjui paeiliui, o sau – paskutiniam. Antra karta padalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.

- Išdalinus visas kortas, lošėjai turi pasirinkti vieną iš šių parinkčių: prašyti papildomos kortos,
- likti su turimu deriniu, dvigubinti arba padalinti).
- Po to, kai visi lošėjai priima sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas, vadovaudamasis ant stalo užrašyta taisykle: Krupjė turi traukti 16 ir sustoti ties 17; Tai tiesiog reiškia, kad jei krupjė turi 16 arba mažiau, jis traukia papildomas kortas.
- Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, Draudimas bus pasiūlytas visiems dalyvavusiems lošėjams prieš pirmiau minėtas parinktis. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė kortų kombinacija bus patikrinta dėl galimo Blekdžeko derinio. Jei krupjė turi šį derinį, lošimas pereina į rezultatų etapą.
- Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.

## Kortų vertė

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

## Statymai:

### Šalutiniai statymai

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

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

- 21+3 – šalutinis statymas, kuris yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines kortas lošėjo kortų kombinacijoje, kurios sudaro 3 kortų pokerio kombinaciją:
- Trys identiškos („Suited Strips“) – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
- Eilė ir spalva („Straight Flush“) – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
- Trys vienodos („Three of a kind“) – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir gilių karalienė);
- Eilė („Straight“) – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);

- Spalva („Flush“) – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženkle kortos (pvz., 2, 6 ir gilių karalius).
- Norint laimėti 21+3 statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.
- Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laimingus derinius, išmokėta bus už didesnę kombinaciją.

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

### Galimi ypatingi atvejai:

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

### Mega Ruletė („Mega Roulette“)

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

### Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €5 000
- Didžiausias galimas laimėjimas: €500 000

### Taisyklės:

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

- Kiekviename naujame lošime pasirodo nuo vieno iki penkių „Mega laimingų skaičių“, suteikiančių galimybę laimėti iki 500 kartų didesnę statymo sumą statant tiesiai ant skaičiaus. Visi kiti statymų tipai ir išmokos yra tokie patys kaip standartinėje ruletėje.
- Pasibaigus statymams skirtam laikui (20 sekundžių), „Mega Laimingi Skaičiai“ parenkami atsitiktinai, padidinant lošėjo šansus laimėti daugiau.

- Jei lošėjo statymo kombinacija yra tarp „Mega Laimingų Kombinacijų“, lošėjas gauna „MEGA LAIMĖJIMĄ“.
- Statymai atliekami ant statymų stalo, vadinamo Ruletės Maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos:



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

## Statymai:

### Vidiniai statymai

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

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

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	29-499:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1

Lošimų strateginė grupė, UAB  
Į.k. 302442970

Buveinės ir registracijos adresas: I. Šimulionio g. 5, LT-04330, Vilnius  
Licencija Nr. 0088 lažyboms organizuoti išduota 2009-12-03

Duomenys apie juridinį asmenį kaupiami Lietuvos Respublikos Juridinių asmenų registre

A/s: LT37 7300 0101 1832 4840  
Bankas Swedbank, kodas 73000  
Tel. 8 700 33309

[info@betsafe.lt](mailto:info@betsafe.lt)  
[www.betsafe.lt](http://www.betsafe.lt)

Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių linija	2 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / nelyginiai	18 skaičių	1:1
1-18 / 19-36	18 skaičių	1:1

## Išoriniai statymai

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

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

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

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

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

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

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

## Kaimyniniai statymai

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

## Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Sukimas nėra įskaitomas, jei:
  - Rutuliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;



- Rutuliukas sukosi ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
- Ratas sukimosi metu sustojo;
- Rutuliukas įstrigo.
- Tokiu atveju, rutuliuko sukimas atliekamas iš naujo, o statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

## Mega Sic Bo („Mega Sic Bo“)

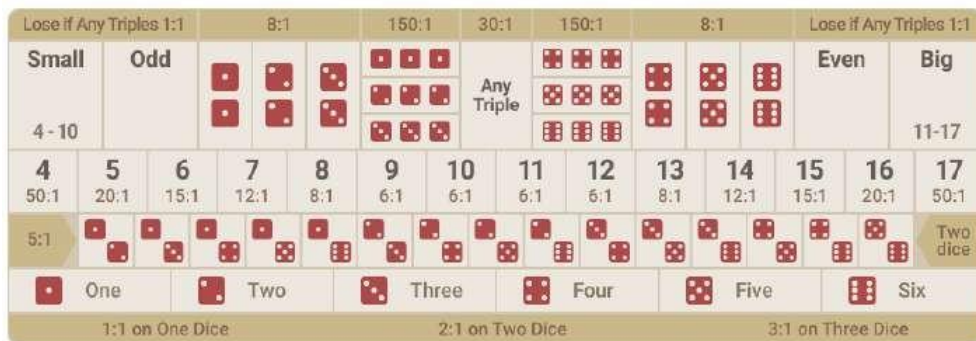
43. Lošimo tikslas – atspėti išridentų kauliukų rezultata.

### Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €5 000
- Didžiausias galimas laimėjimas: €87 000

### Taisyklės:

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



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

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

### Statymai:

- Lošime yra 52 statymų variantai ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoka:
- Maži / dideli: 3 kauliukų skaitinė vertė yra maža (4-10) arba didelė (11-17). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas.
- Nelyginiai / lyginiai: 3 kauliukų skaitinė vertė yra nelyginė (5, 7, 9, 11, 13, 15, 17) arba lyginė (4, 6, 8, 10, 12, 14, 16). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas.
- Dvigubi: tas pats skaičius išridentas dviejuose iš trijų kauliukų po jo išmetimo. Yra 6 dvigubo statymai, nuo 1 iki 6. Išmoka dėl dvigubos kombinacijos nesikeičia, jei visi 3 kauliukai rodo tą pačią vertę.



- Specialūs trigubi: tas pats skaičius išridentas visuose trijuose kauliukuose po jų išmetimo. Yra šešios statymų sritys, kuriose galima statyti už konkretų trejetą nuo 1 iki 6.
- Trigubi: statymų laukelio centre esantys statymai pasirenkami, jei norima statyti, kad bet kuris iš skaičių nuo 1 iki 6 pasirodys ant visų trijų kauliukų. Vienu ėjimu galima statyti ant visų tipų trejetų.
- Iš viso trys kauliukai: naudoja 14 statymo sritis, pažymėtas nuo 4 iki 17. Jie nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į laimėtą sumą.
- Du kauliukų deriniai: 15 galimos 2 kauliukų kombinacijos, leidžiančios statyti už bet kurias dvi specifines, bet skirtingas skaitines reikšmes, esančias ant kauliukų. Visų kombinacijų išmokėjimo koeficientas – 5:1.
- Vienas: naudoja 6 statymo zonas apatinėje lošimo laukelio dalyje, pažymėtas „vienas“, „du“, „trys“, „keturi“, „penki“ ir „šeši“, kurios reiškia šešias nominalias kauliuko vertes. Išmoka skiriasi priklausomai nuo to, ar pasirinkta vertė pasirodo viename, dviejuose ar visuose trijuose kauliukuose.
- Išmokos priklauso nuo to, ar lošėjo statymai atliekami tose zonose, kur įprastas koeficientas, ar ten, kur priskirti mega daugikliai. Mega daugikliai netaikomi mažoms / didelėms, nelyginėms / lyginėms ar vieno ant vieno kauliuko statymams.

## Išmokėjimai:

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

## Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmetas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

- Lošimo rezultatas galioja tik tada, kai visi trys kauliukai nusileidžia tiesiai ant kauliukų maišytuvo dugno. Situacija vadinama „neišsiridenimu“, kai:
  - Vienas ar keli kauliukai atsiremia į stiklinį kauliukų maišytuvo kupolą;
  - vienas ar keli kauliukai atsiremia vienas į kitą;
  - vienas kauliukas užlipa ant kito kauliuko viršaus.
- Įvykus „neišsiridenimui“, kauliuko ridenimas pakartojamas iš naujo pagal standartines procedūras.

## Mega Ratas („Mega Wheel“)

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

### Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €1 000
- Didžiausias galimas laimėjimas: €49 900

### Taisyklės:

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



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

### Statymai:

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

### Išmokėjimai:

SIMBOLIS	IŠMOKA
----------	--------

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

### Galimi ypatingi atvejai:

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

### Vienas Juodasis Džekas („One Blackjack“)

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

### Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €1
- Didžiausias statymas: €5 000
- Didžiausias galimas laimėjimas: €54 975

### Taisyklės:

- Lošiama su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje. Krupjė turi išmesti 16 ir sustoti ties 17.
- Lošėjas gali dvigubai mažinti bet kurias pradines dvi kortas, tačiau dvigubai mažinant gaunama tik viena korta. Dvigubai mažinti leidžiama tik pradinėms kortoms;
- Lošėjas gali atskirti dvi vienodos vertės pradines kortas ir tūzus.
- Lygiosios, įvyksta tuo atveju, kai kortų kombinacijos vertės yra vienodos.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą ir padėti ją į pažymėtą langelį. Prasadėjus statymų laikui, galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu lošimas jau

buvo pradėtas, lošėjui bus leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.

- Pasibaigus statymo laikui, 12 sekundžių, krupjė pradės dalyti kortas, pradėdant nuo lošėjo iškart iš kairės, o po to – sau. Antra korta išdalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, Draudimas bus pasiūlytas visiems dalyvavusiems lošėjams. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė kortų kombinacija bus patikrinta dėl galimo „Blackjack“ derinio. Jei krupjė turi „Blackjack“, lošimas pereina į rezultatų etapą. Jeigu tai nėra „Blackjack“, lošimas pereina į „Blackjack“ parinkčių etapą.
- Kai krupjė baigia dalinti kortas savo kortų kombinacijai pagal pirmiau pateiktą taisyklę, lošimas pereina į rezultato etapą, kuomet krupjė kortų kombinacija yra lyginama su kiekvieno lošėjo, dalyvaujančio lošime, kortų kombinacijomis, ir nustatomas laimėtojas (-ai).
- Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.

## Kortų vertė:

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

## Derinių pavyzdžiai:

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

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

## Statymai:

- Yra keturi populiariausi „Blackjack“ šalutiniai statymai, siūlomi „One Blackjack“ kaip „21+3“,
- „Bust Bonus“, „Perfect Pairs“ ir „Crazy 7“, suteikiantys galimybę laimėti bet kuriuo metu, net kelis kartus prieš pagrindinį lošimą;
- Dvidešimt vienas plius trys (21+3) yra šalutinis statymas, kuriame sujungiami du populiariausi kazino kortų lošimai į vieną („Blackjack“ ir pokeris) ir yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradinės lošėjo kortų kombinacijoje esančias kortas, kad sudarytų 3 kortų pokerį:
- „Vienodų Trejetas“ – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
- Eilė ir Spalva – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
- Trys Vienos Rūšies – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir gilių karalienė);
- Eilė – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
- Spalva – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir gilių karalius).
- Norint laimėti 21+3 statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus.
- Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai bus išdalintos dvi pradinės kortos lošėjų kortų kombinacijoms.
- Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laimingus derinius, išmokėta bus tik viena didesnioji išmoka.
- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš derinio koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

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

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

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

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

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

- „CRAZY 7“ – šalutinis statymas, kuris atliekamas įvertinus pirmąsias tris lošėjo kortas. Jei pirmoji korta yra 7, lošėjas laimi išmoką 5:1. Jeigu antroji korta taip pat yra 7, išmoka yra didesnė. Jeigu lošėjas prašo arba atskiria kortų kombinaciją, o trečioji korta yra taip pat 7, išmoka išauga dar daugiau. Didžiausia išmoka 2000:1 išmokama, jei vienodi septynetai:
- Vienodi 7-7-7 – trys 7 – tai yra vienodo ženklo (pvz., trys širdžių 7);

- Nevienodi 7-7-7 – trys 7 – tai yra nevienodo ženkle (pvz., širdžių 7, gilių 7 ir būgnų 7);
- Vienodi 7-7 – du 7 – tai yra vienodo ženkle (pvz., du širdžių 7);
- Nevienodi 7-7 – du 7 – tai yra nevienodo ženkle (pvz., gilių 7 ir būgnų 7);
- 7 – bet kokio ženkle 7 (pvz., gilių 7).
- Taip pat yra du „Crazy 7“ statymo aspektai:
- Atskiriant 7, jei antra korta dalijama pirmai rankai yra 7, ji bus laikoma trečia korta.
- Jei krupjė pasižiūri ir jis turi „Blackjack“, negalėsite paprašyti 3 kortos savo rankai, kad surinktumėte galimą 7-7-7.
- Išmoka apskaičiuojama pagal jūsų statymą, padaugintą iš koeficientų pagal derinio tipą. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

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

### Galimi ypatingi atvejai:

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

### Saldus laimėjimas („Sweet Bonanza Candyland“)

46. Lošimo tikslas – teisingai atspėti segmentą, kuriame sustos žaidimo ratas. Atspėjęs skaičių teisingai, žaidėjas gauna savo statymo išmoką. Specialios ypatybės gali suteikti papildomų laimėjimų padauginus pradinį statymą, atsižvelgiant į statymo tipą.

### Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,20
- Didžiausias statymas: €3 000
- Didžiausias galimas laimėjimas: €500 000

### Taisyklės:

Lošimų strateginė grupė, UAB  
Į.k. 302442970  
Buveinės ir registracijos adresas: I. Šimulionio g. 5, LT-04330, Vilnius  
Licencija Nr. 0088 lažyboms organizuoti išduota 2009-12-03  
Duomenys apie juridinį asmenį kaupiami Lietuvos Respublikos Juridinių asmenų registre

A/s: LT37 7300 0101 1832 4840  
Bankas Swedbank, kodas 73000  
Tel. 8 700 33309  
[info@betsafe.lt](mailto:info@betsafe.lt)  
[www.betsafe.lt](http://www.betsafe.lt)



Žaidime „Saldus laimėjimas“ statymai turi būti atliekami statymams skirtu metu ant „Saldus laimėjimas“ lentelės, kurioje rodomos visos šešios galimos statymo pozicijos atitinkančios rato segmentus.



- Papildomai galima suaktyvinti specialią šio žaidimo funkciją: žaidimo vartotojo sąsajoje esantį
- „Cukraus bomba“ („Sugar Bomb“) stiprintuvą.
- Jis padvigubins daugiklį, kuris atsiranda, kai ratas sustoja „Cukraus bomba“ segmente.
- Visi žaidėjai turės teisę gauti šiuo atveju sukurtą daugiklį. Bet daugiklis padvigubinamas tik tiems žaidėjams, kurie turi aktyvuotą „Cukraus bomba“ stiprintuvą.
- Suaktyvinti šią specialią funkciją kainuoja papildomai 25 % viso statymo atlikto ant pozicijų, aprašytų anksčiau.
- Norėdamas pradėti žaisti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, kokią sumą norėtų statyti šiame sukime ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose) lentelėje.
- Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“.
- Statymai gali būti atliekami statymams skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“.
- Jokie statymai po to laiko nepriimami.
- Krupjė pasuks ratą pagal „Saldus laimėjimas“ galiojančio sukimo taisyklę“ aprašytą toliau.
- Kai ratas sustoja ir žymeklis yra segmente tarp dviejų kaiščių, žaidimo rezultatas nustatomas ir paryškinaamas žaidimo sąsajoje. Jeigu statymai uždengia laimingą skaičių, lošėjas gaus laimėjimo išmoką pagal laimingo simbolio vertę, kaip aprašyta skyriuje „Statymai ir išmokos“ toliau. Visa laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime ir į ją bus įtrauktas lošėjo pradinis statymas.

## Statymai ir išmokos

### Pagrindinis žaidimas

- Lošėjas gali statyti ant bet kurio iš šešių simbolių (1, 2, 5, „Burbulų siurprizas“ („Burbulų siurprizas“), „Saldūs sukimai“ („Saldūs sukimai“) ir „Saldainių kritimas“ („Saldainių kritimas“), jeigu lošėjas mano, kad ant jų sustos ratas.
- Lošėjo statymas laimės, jeigu rodyklė sustos segmento viduje su tuo simboliu; ir pralaimės, jeigu rodyklė sustos segmento viduje su bet kuriuo kitu simboliu.
- Lošėjas galit uždengti visus šešis statymų tipus tame pačiame žaidimo raunde.

Žaidime „Saldus laimėjimas“ yra šios išmokos:

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmoka
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
„Burbulų siurprizas“	3	Atitinkamai pagal premijos žaidimo baigtį



„Saldainių kritimas“	2	Atitinkamai pagal premijos žaidimo baigtį
„Saldūs sukimai“	1	Atitinkamai pagal premijos žaidimo baigtį
„Cukraus bomba“	3	Pagal daugiklį, sugeneruotą intervale nuo 2x iki 10x  Atsiradus keletui „Cukraus bombų“ iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami.

- Maksimali įmanoma išmoka žaidime yra 19 999:1 (20 000x) arba 500 000 € (priklausomai nuo to, kuri pasiekama pirmiau) ir įprastas žaidimas / premijos žaidimas tęsis įprastai, kai maksimali išmoka bus pasiekta.
- Laimėję statymai bus išmokami pagal laimėjimo segmento koeficientą, kuris gali skirtis nuo minimalios vertės (skaičiaus, rodomo rato segmente, ir statymų lentelėje) iki didžiausios vertės, kuri priklauso nuo premijos žaidimų ir „Cukraus bomba“ daugiklio (atsižvelgiant į tai, kad „Cukraus bomba“ stiprintuvas jį taip pat gali padvigubinti). Lošėjo statymas grąžinamas kartu su laimėjimais.

Kai „Cukraus bomba“ segmentas atsiduria rate, atliekami šie veiksmai:

1. Daugiklis bus pasirinktas atsitiktine tvarka iš daugiklių intervalo, parodyto toliau pateiktoje lentelėje.

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

2. Krupjė vėl suks ratą su „Cukraus bomba“ daugikliu.

- Visi statymai lieka statymų vietose, jokie nauji ar papildomi statymai neleidžiami.
- Daugiklio indikatorius rodomas visiems atliktiems statymams.
- Kito sukimo rezultatas nustatys laimėjusį statymą kaip įprasta, tačiau išmokėjimas bus padaugintas iš „Cukraus bomba“ daugiklio.
- Jei ratas sustoja „Cukraus bomba“ sektoriuje, visi statymai lieka statymų vietose ir paskutinio sukimo išmoka padauginama dar kartą. Krupjė vėl suks ir suks tol, kol sukimas pasibaigs galiojančiu rezultatu (t. y., skaičių sektoriumi, „Saldūs sukimai“ sukimais ar „Saldainių kritimas“).
- Visos išmokos sumos (tiek skaičių, tiek premijos žaidimų) bus padaugintos iš „Cukraus bomba“ daugiklio.

## Premijos žaidimai

### „Saldūs sukimai“ premija

- Jei lošėjas statė ant „Saldūs sukimai“ segmento ir ratas sustoja ant jo, jis dalyvauja šiame premijos žaidimo raunde.
- Šiame premijos žaidime simboliai bus rodomi 6x5 tinklėlyje. Jie veiks pagal SUKRITIMO YPATYBĘ, o tai reiškia, kad po kiekvieno sukimo išmokama už laimingus derinius, o visi laimėję simboliai dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią, o tuščios vietos pakeičiamos iš viršaus krintančiais simboliais.
- Sukritimas tęsis tol, kol nebesusidarys jokių naujų laimingų derinių. Sukritimų skaičius nėra ribojamas.
- Šiame premijos žaidime yra 8 simboliai, už kuriuos mokama pagal bendrą to paties simbolio skaičių bet kurioje ekrano vietoje po kiekvieno sukimo ar po to, kai įvyksta sukritimas.
- Laimėjimai apskaičiuojami individualiai pagal lošėjo statymą, atliktą „Saldūs sukimai“ statymo srityje, padaugintą iš laimėjusio derinio daugiklio pagal toliau pateiktą Išmokų lentelę.

Šis premijos žaidimas turi tokius specialiuosius simbolius:

#### A. Daugiklis („Cukraus bomba“)

- Daugiklio simbolis pasirodo visuose būgnuose.
- Vien už jį išmoka nemokama.
- Jis turi atsitiktinį daugiklį (nuo 2x iki 100x).
- Visa išmoka už sukimą padauginama iš simbolių daugiklių, esančių bet kurioje ekrano vietoje, sumos.
- Simbolių daugiklių suma apskaičiuojama pagal formulę 1 daugiklis + 2 daugiklis ir t.t.

#### B. „Sklaida“ („Scatter“) „Čiulpinukas“ („Lollypop“)

- „Scatter“ simbolis pasirodo visuose būgnuose.
- 3 „Scatter“ simboliai prideda 5 „Saldūs sukimai“.
- Išmokama šitaip:
- 4 „Scatter“ simboliai bet kur ekrane išmoka 3x
- 5 „Scatter“ simboliai bet kur ekrane išmoka 5x
- 6 „Scatter“ simboliai bet kur ekrane išmoka 100x

Šiame premijos žaidime laimėta suma bus padauginta iš „Cukraus bomba“ daugiklio, jei jis prasidės po to, kai rate bus išsuktas „Cukraus bomba“ segmentas.

### „Saldainių kritimas“ premija

- Jei lošėjas statė ant „Saldainių kritimas“ segmento ir ratas sustoja ant jo, jis turės teisę dalyvauti premijos žaidimo raunde.
- Šiame premijų raunde yra 4 eilutės su vietų seka su pridėtiniais skaičiais, kurie didina laimėjimą (pvz., +5), arba daugikliais (pvz., 4x) išskirstytais kiekvienoje eilutėje.
- Be to, violetine spalva pažymėtos pozicijos parodys kelią į „Aukso puodą“ („Jackpot“). „Jackpot“ bus išmokėtas kaip 999:1 (1000x) už statymą ant „Saldainių kritimas“ srities, jei lošėjo pasirinktas saldainis praeis per visas „Jackpot“ kelio pozicijas. Be to, bus sumokėta pagal daugiklį, surinktą einant per šio kelio pozicijas.
- Šio premijinio žaidimo pradžioje lošėjo bus paprašyta pasirinkti 1 iš 3 saldainių.
- Per paskirtą laiką reikia pasirinkti norimą saldainį, jei tai neatliekama, vienas iš saldainių bus atsitiktinai paskirtas.
- Iš pradžių kiekvienas saldainis turi 1x daugiklį.
- Kiekvienas saldainis nukris po vieną iš eilės iš kairės į dešinę pagal algoritmus, imituojančius laisvą kritimą.
- Kiekvienas saldainis praeis kelią per kliūtis ir surinks laimėjimą didinančius skaičius arba daugiklius iš 4 eilučių.

- Kai saldainis krenta per kliūtis, jis nurodo savo kelią pagal spalvą.
- Galutinis statymo koeficientas „Saldainių kritimas“ statymo srityje nustatomas pagal laimėjamą didinančių skaičių sumą ir saldainio surinktus daugiklius; ekrane pamatysite galutinį laimėtą daugiklį.
- Laimėjimas apskaičiuojamas ir rodomas individualiai pagal lošėjo statymą, atliktą „Saldainių kritimas“ statymo srityje, padaugintą ir pridėtą prie šios premijos raundo pabaigoje gauto daugiklio.
- Šiame premijos žaidime laimėta suma bus padauginta iš „Saldainių kritimas“ daugiklio, jei jis prasidės po to, kai rate bus išsuktas „Cukraus bomba“ segmentas.

## „Burbulų siurprizas“ premija

- Jei lošėjas atliko statymą ant „Burbulų siurprizas“ segmento ir ratas sustojo būtent ties juo, jis įgyja teisę dalyvauti premijos žaidime.
- Žaidimo metu vienas ratas su 5 skirtingais simboliais judės vertikaliai į viršų, palaipsniui didindamas greitį. Kai ratas sustos, viduryje esantis simbolis pažymėtas auksine apvalia rodykle bus laimingas simbolis.

## Galimi laimėjimai ir simboliai:

- Mėlynas saldainis – 5x išmoka.
- Violetinis saldainis – 10x išmoka.
- Raudonas širdies formos saldainis – 25x išmoka.
- „Saldainių kritimas“ simbolis – aktyvuoja aukščiau aprašytą „Saldainių kritimas“ premijos žaidimą.
- „Saldūs sukimai“ simbolis – aktyvuoja aukščiau aprašytą „Saldūs sukimai“ premijos žaidimą.

## „Saldus laimėjimas“ taisyklė „Galiojantis sukimas“

- Laimingas simbolis galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip:
- Ratas turi įveikti bent du pilnus sukimus, skaičiuojamus nuo segmento, kuriame rodyklė sustojo praėjusiame žaidimo raunde.
- Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra“.
- „Sukimo Nėra“ paskelbiama, kai:
- ratas neapsisuko du pilnus kartus;
- rodyklė sustojo ant kaištuko tarp 2 segmentų;
- yra bet koks fizinis kišimasis į sukimąsi;
- krupjė nepakeitė rato sukimosi krypties;
- atsirado bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos ratui ar jo atraminei konstrukcijai.
- Jeigu „Sukimo Nėra“, krupjė turi sukti ratą iš naujo pagal standartines procedūras.
- Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

## Galimi ypatingi atvejai:

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



- Rodyklė sustojo ant kaištuko tarp 2 segmentų;
- Nutinka bet koks fizinis įsikišimas į rato sukimosi procesą;
- Krupjė nepakeitė rato sukimosi krypties;
- Atsirado bet koks mechaninis gedimas.

Lošimų strateginė grupė, UAB  
Į.k. 302442970

Buveinės ir registracijos adresas: I. Šimulionio g. 5, LT-04330, Vilnius  
*Licencija Nr. 0088 lažyboms organizuoti išduota 2009-12-03*

Duomenys apie juridinį asmenį kaupiami Lietuvos Respublikos Juridinių asmenų registre

A/s: LT37 7300 0101 1832 4840  
Bankas Swedbank, kodas 73000  
Tel. 8 700 33309

[info@betsafe.lt](mailto:info@betsafe.lt)  
[www.betsafe.lt](http://www.betsafe.lt)