

PATVIRTINTA:

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus

2020 m. spalio mėn. 15 d. įsakymu Nr. DIE-773

UAB „TOP SPORT“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PAPILDYMAS

Bendrovė Reglamento Priedą Nr. 3, kuriame aprašytos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės papildo punktais nuo 5.4 iki 5.20 imtinai. Minėtose taisyklėse aprašomi tiekėjo „Netent“ 4 (keturi) lošimai (nuo 5.4 iki 5.7 imtinai), tiekėjo „Authentic Gaming“ 1 (vienas) lošimas (5.8) ir tiekėjo „Evolution“ 12 (dvylika) lošimų (nuo 5.9 iki 5.20).

Lošimų aprašymai išdėstomi taip:

5.4 Lošimas „Ruletė Gyvai“ („Live Roulette“)

Lošimo tikslas – atspėti, kurioje vietoje sustos kamuoliukas, riedantis ant besisukančio rato (ruletės). Rate yra 37 skyreliai, sunumeruoti nuo 0 iki 36 imtinai. Kiekvienam skaičiui priskiriama raudona arba juoda spalva, išskyrus 0, kuris pažymėtas žalia spalva.

Minimali statymo suma: 0,50 EUR

Maksimali statymo suma: 2 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 9 000 EUR

Lošime naudojami vertiniai žetonai, kurių vertė eurais nurodyta ant kiekvieno iš jų. Minimali bei maksimali statymo sumos nurodytos lošimo ekrano viršuje. Papildoma informacija, įskaitant minimalias ir maksimalias statymo sumas atskirai kiekvienai statymo rūšiai bei laimėjimų lentelė gali būti peržiūrima paspaudus mygtuką „i“.

Lošimo taisyklės:

Lošėjas atlieka statymus pasirinkdamas žetono vertę ir spustelėdamas ant skaičių arba ant statymų lentelės pasirinktoje (-ose) vietoje (-ose).

Statymus galima atlikti iki tol, kol ekrane pasirodo užrašas „No more bets“ (statymai nebepriimami). Statymams atlikti skiriama 10 sekundžių – per šį laiką lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus. Pasirodžius užrašui „No more bets“ („Statymai nebepriimami“), lošimas

pradedamas ir atliktų statymų suma yra nuskaičiuojama iš lošėjo lošimų sąskaitos, todėl keisti ar atsiimti statymų nebegalima.

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

Vidiniai statymai:

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

- **Vienas skaičius („Straight“)** – statoma tiesiai ant vieno iš skaičių;
- **Išsiskirti („Split“)** – statoma ant linijos tarp dviejų bet kurių skaičių;
- **Trys skaičiai („Three line“/„Street“)** – statoma ant trijų skaičių, esančių viename lentelės vertikaliame stulpelyje;
- **Kampas („Corner“)** – statoma toje vietoje, kurioje susikerta 4 skaičiai;
- **Šeši skaičiai („Six line“)** – statoma ant horizontalios linijos pabaigos tarp dviejų gretimų stulpelių;
- **Kolona („Column“)** – statoma ant lentelės krašte esančio laukelio, žyminčio vieną iš trijų horizontalių lentelės eilių (12 skaičių). Tokiu atveju, statymas atliekamas ant visų 12 skaičių esančių vienoje eilutėje, išskyrus 0.
- **Tuzinas („Dozen“)** – statoma ant vieno iš trijų laukelių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ ir „3rd 12“, kurie atitinkamai apima dvylika skaičių.
- **Maži/ dideli skaičiai („1-18“ ir „19-36“)** – statoma ant laukelio, pažymėto skaičiais „1-18“ arba „19-36“, kurių kiekvienas atitinkamai apima 18 skaičių.
- **Raudona/ juoda („Red/Black“)** – statoma ant laukelio, pažymėto raudona arba juoda spalva. Šis statymas apima visus skaičius, kurie atitinkamai yra raudonos arba juodos spalvos.
- **Lyginis/ nelyginis („Even/Odd“)** – statoma ant laukelio, pažymėto „Even“, apimančio visus lyginius skaičius arba ant laukelio, pažymėto „Odd“, apimančio visus nelyginius skaičius.
- **Nulinis statymas („Jeu Zero“)** – statymas apima skaičių 0 ir šešis greta jo esančius kitus skaičius: 12, 35, 3, 26, 32 ir 15.
- **Eilė 5/8 („Tiers“)** – statoma spustelėjus ant laukelio, pažymėto „Tiers“, kuris apima skaičius 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33. Tai 12 skaičių, išsidėsčiusių ant ruletės rato vienas paskui kitą.
- **Našlaičiai („Orphelins“)** – statoma spustelėjus ant laukelio, pažymėto „Orphelins“, kuris apima skaičius 17, 34, 6, 1, 20, 14, 31, 9. Tai 8 skaičiai, esantys tarp „Kaimynų“ („Voisins“) ir „Eilė 5/8“ („Tiers“).
- **„Kaimynai“ („Voisins“)** – statoma ant laukelio, pažymėto „Voisins“, kuris apima skaičius

22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25. Tai 16 skaičių ir „0“, išsidėsčiusių ant ruletės rato vienas šalia kito.

Ruletei nustojus sukintis, ekrane atvaizduojamas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.

Galimi ypatingi atvejai:

- Nepavykę sukimai – tai tokie atvejai, kai: kamuoliukas apsisuka mažiau nei tris pilnus apsisukimus; kamuoliukas iškrenta iš krupjė rankos; kamuoliukas iššoka iš ruletės rato; ruletė sukasi ta pačia kryptimi, kuria skrieja kamuoliukas joje bei kiti panašūs atvejai. Nepavykusio sukimo atveju lošimas anuliuojamas bei lošėjams iš karto gražinamos jų atliktų statymų sumos.
- Sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Ekrane parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.
- Ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje (po įvykusio sukimo lošimo sensoriai neužfiksuoja skaičiaus, ant kurio sustojo kamuoliukas). Tokiu atveju sukimas laikomas įvykusi ir sukimo rezultatas fiksuojamas taip, lyg skaičius būtų užregistruotas sistemoje. Ekrane parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.
- Lošėjas neteisingai laimi, kai sistemoje užfiksuojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju Bendrovė išskaičiuoja neteisingai įskaitytą laimėjimą iš lošėjo lošimo sąskaitos.
- Atsiradus kitai, šiuose punktuose nenurodytai techninei ar krupjė klaidai lošime ir kai šios klaidos neįmanoma išspręsti/pašalinti nedelsiant (t. y. nuo kelių sekundžių iki dviejų minučių), lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams iš karto gražinamos atliktų statymų sumos. Ar klaidą įmanoma išspręsti/ pašalinti nedelsiant nusprendžia lošimo tiekėjo atsakingas personalas. Kitais atvejais lošimas yra tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
- Visais atvejais, kai lošimas anuliuojamas, apie lošimo anuliovimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.
- Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

Statymai, kurie yra mažesni už nustatytą minimalią statymo sumą, yra nepriimami. Statymai, kurie viršija nustatytą maksimalią statymo sumą, yra automatiškai prilyginami nustatytai maksimaliai statymo sumai.

5.5 Lošimas „Juodasis Džekas Gyvai“ („Live Blackjack“)

Lošimo tikslas – surinkti daugiau taškų pagal kortų vertes nei surenka krupjė, bet ne daugiau nei 21 tašką. Lošime naudojamos 8 kortų kaladės, o prie vieno stalo vienu metu negali lošti daugiau kaip 7 lošėjai.

Minimali statymo suma: 5 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 70 000 EUR

Lošime naudojami vertiniai žetonai, kurių vertė eurais nurodyta ant kiekvieno iš jų. Minimali bei maksimali statymo sumos nurodytos lošimo ekrano viršuje. Papildoma informacija, įskaitant minimalias ir maksimalias statymo sumas bei laimėjimų lentelę gali būti peržiūrima paspaudus mygtuką „i“.

Lošimo taisyklės:

Norėdamas lošti šį lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo, paspausdamas ant vietos, pažymėtos „Open“ (laisva). Lošėjas atlieka statymus pasirinkdamas žetono vertę ir spustelėdamas ant lošimo stalo specialiai tam skirtoje vietoje arba dar kartą spustelėjęs ant pasirinkto žetono.

Statymus galima atlikti iki tol, kol pasibaigia statymams skirtas laikas, atvaizduotas ekrane (statymams atlikti skiriama 10 sekundžių). Pasibaigus statymams skirtam laikui, lošimas pradėdamas ir atliktų statymų suma yra nuskaičiuojama iš lošėjo lošimų sąskaitos.

Šoniniai statymai:

Lošėjai gali atlikti ir gretimus statymus („Side Bets“):

- „21+3“ statymas laimi, jei dvi pirmos padalintos kortos kartu su krupjė korta sudaro laimingą 3 kortų pokerio derinį: vienodos spalvos kortos („suited trips“), vienos rūšies eilė („straight flush“), trys vienodos vertės kortos („three of a kind“), eilė („straight“) arba rūšis („flush“). Laimėjimas išmokamas pagal laimėjimų lentelę ir skiriasi pagal tai, koks pokerio derinys buvo sudarytas. Laimėjimas išmokamas tik už vieną derinį (aukščiausios vertės), net jei tos pačios 3 kortos gali sudaryti daugiau nei vieną nurodytą pokerio derinį.

- Tobulos poros statymas laimi, jei pirmos dvi padalintos kortos turi tą pačią vertę. Laimėjimas skiriasi priklausomai nuo to, ar abi kortos yra tos pačios spalvos, ar tos pačios rūšies.

Kortos vertė:

Prasidėjus lošimui, lošėjams padalinamos dvi kortos, o dalintojui viena korta ir ekrane atvaizduojama kiekvieno lošėjo bei krupjė surinktų taškų suma.

Po kortų padalinimo, spaudžiant atitinkamus mygtukus ir vadovaujantis vizualinėmis priemonėmis, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų (šiemis veiksmas atlikti skiriama 10 sekundžių):

- **Imti („Hit“)** – gauti papildomą kortą, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos.
- **Stoti („Stand“)** – lošime dalyvauti tik su jau atverstomis kortomis ir nurodyta taškų suma.
- Lošėjas gali **padvigubinti („Double“)** savo atliktą statymą ir gauti papildomą kortą, jeigu pirmų dviejų padalintų kortų taškų suma bus 9, 10 arba 11.
- Jeigu abi padalintos kortos yra vienodos vertės, lošėjas gali pasirinkti išskirti („Split“) jas į du atskirus lošimus vieną kartą. Pasirinkus išskirti lošimą į du atskirus lošimus, lošėjas atlieka statymą lygų jo pirmajam statymui (t. y. padvigubina savo atliktą statymą). Pasirinkus lošimo išskyrimą, lošėjas maksimaliai gali surinkti 21 tašką. Jeigu jo pirmų dviejų kortų taškų suma yra 21, lošėjas atskiruose lošimuose negali surinkti „Juodojo Džeko“. Išskirtuose lošimuose lošėjas gali atlikti tokius pačius veiksmus kaip ir Imti („Hit“) ir Stoti („Stand“).
- Jeigu pirmoji krupjė iškritusi korta yra tūzas, lošėjas gali apdrausti („Insurance“) savo atliktą statymą papildoma suma, paspausdamas ant atsiradusio mygtuko „Insurance“ (draudimas). Atliktas statymas apdraudžiamas puse lošėjo atlikto statymo sumos. Jeigu krupjė surenka „Juodąjį Džeką“ (pvz. tūzas ir dešimtakė), lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu krupjė nesurenka „Juodojo Džeko“, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.
- Jei lošėjas surenka „Juodąjį Džeką“, o krupjė korta yra tūzas, lošėjas gali pasirinkti **lygius pinigus („Even Money“)**, paspausdamas ant atsiradusio mygtuko „Even Money“ (lygūs pinigai). Tokiu atveju laimėjimas išmokamas santykiu 1:1.
- Lošėjas arba krupjė pralaimės padalinimą, jeigu surinks daugiau nei 21 tašką („Busted“).
- Lošimo rezultatas nustatomas lyginant krupjė ir lošėjo turimų skaičių sumą:
 - Jeigu lošėjas surinko daugiau taškų už krupjė, bet ne daugiau nei 21, lošėjas laimi padalinimą.
 - Jeigu lošėjas ir krupjė surinko vienodą taškų sumą („Push“), skelbiamos lygiosios ir lošėjui grąžinama jo atlikto statymo suma.
 - Jeigu lošėjas surinko mažiau taškų už krupjė, statymas pralaimimas.

- Lošėjas laimi, jeigu pirmų dviejų jam padalintų kortų taškų suma (pvz. tūzas ir dešimtakė) yra 21. Lošėjas tokiu atveju surenka laimintį kortų derinį – „Juodąjį Džeką“.

Galimi ypatingi atvejai:

- Iškritusios kortos. Tokiu atveju kortos yra surenkamos, patikrinamos, išmaišomos ir naudojamos lošime. Tokiu atveju lošimas tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
- Kortų skaitytuvas nuskenuoja kortas neteisinga tvarka (pavyzdžiui, paimamos dvi kortos tačiau antroji korta nuskenuojama pirmiau, nei antroji). Tokiu atveju lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos.
- Korta padalinama ir atverčiama per anksti. Tokiu atveju korta pašalinama ir lošimas tęsiamas su naujai padalinta korta.
- Kortų skaitytuvas neteisingai nuskenuoja kortą (korta sistemoje užfiksuojama kaip kita korta). Tokiu atveju lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos.
- Kortų skaitytuvas nuskenuoja kortos. Jei jokia korta po jos nebuvo padalinta, tuomet korta pakartotinai nuskenuojama. Jei po nuskenuotos kortos buvo padalinta bent viena kita korta, lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos.
- Atsiradus kitai, šiuose punktuose nurodytai techninei ar krupjė klaidai lošime ir kai šios klaidos neįmanoma išspręsti/pašalinti nedelsiant (t. y. nuo kelių sekundžių iki dviejų minučių), lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos. Ar klaidą įmanoma išspręsti/ pašalinti nedelsiant nusprendžia lošimo tiekėjo atsakingas personalas. Kitais atvejais lošimas yra tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
- Visais atvejais, kai lošimas anuliuojamas, apie lošimo anuliovimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.
- Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

Svarbi informacija

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

Statymai, kurie yra mažesni už nustatytą minimalią statymo sumą, yra nepriimami. Statymai, kurie viršija nustatytą maksimalią statymo sumą, yra automatiškai prilyginami nustatytai maksimaliai statymo sumai.

5.6 Lošimas „Tobulas Juodasis Džekas Gyvai“ („Live Perfect Blackjack“)

Lošimo tikslas – surinkti daugiau taškų pagal kortų vertes nei surenka krupjė, bet ne daugiau nei 21 tašką. Lošime naudojamos 8 kortų kaladės, o prie vieno stalo vienu metu negali lošti daugiau kaip 3 lošėjai.

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 250 EUR

Maksimalus laimėjimas: 2 500 EUR

Lošime naudojami vertiniai žetonai, kurių vertė eurais nurodyta ant kiekvieno iš jų. Minimali bei maksimali statymo sumos nurodytos lošimo ekrano viršuje. Papildoma informacija, įskaitant minimalias ir maksimalias statymo sumas bei laimėjimų lentelė gali būti peržiūrima paspaudus mygtuką „i“.

Lošimo taisyklės:

Norėdamas lošti šį lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo, paspausdamas ant vietos, pažymėtos „Open“ (laisva). Vienas lošėjas gali užimti daugiau nei 1 vietą prie stalo, t. y. 1-3 vietas.

Lošėjas atlieka statymus pasirinkdamas žetono vertę ir spustelėdamas ant lošimo stalo specialiai tam skirtoje vietoje arba dar kartą spustelėjęs ant pasirinkto žetono. Statymus galima atlikti iki tol, kol pasibaigia statymams skirtas laikas, atvaizduotas ekrane (statymams atlikti skiriama 10 sekundžių).

Statymai:

Lošėjai gali atlikti ir gretimus statymus („Side Bets“):

- „21+3“ statymas laimi jei dvi pirmos padalintos kortos kartu su krupjė korta sudaro laimintį 3 kortų pokerio derinį: vienodos spalvos kortos („suited trips“), vienos rūšies eilė („straight flush“), trys vienodos vertės kortos („three of a kind“), eilė („straight“) arba rūšis („flush“). Laimėjimas išmokamas pagal laimėjimų lentelę ir skiriasi pagal tai, koks pokerio derinys buvo sudarytas. Laimėjimas išmokamas tik už vieną derinį (aukščiausios vertės), net jei tos pačios 3 kortos gali sudaryti daugiau nei vieną nurodytą pokerio derinį.
- Tobulos poros („Perfect Pairs“) statymas laimi, jei pirmos dvi padalintos kortos turi tą pačią vertę. Laimėjimas skiriasi priklausomai nuo to, ar abi kortos yra tos pačios spalvos, ar tos pačios rūšies.

Kortos vertė:

Prasidėjus lošimui, lošėjams padalinamos dvi kortos, o krupjė viena korta ir ekrane atvaizduojama kiekvieno lošėjo bei krupjė surinktų taškų suma.

Po kortų padalinimo, spaudžiant atitinkamus mygtukus ir vadovaujantis vizualinėmis priemonėmis, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų (šiuose punktuose nurodytiems veiksmams atlikti skiriama 10 sekundžių):

- **Imti („Hit“)** – gauti papildomą kortą, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos.
- **Stoti („Stand“)** – lošime dalyvauti tik su jau atverstomis kortomis ir nurodyta taškų suma.
- Lošėjas gali padvigubinti („Double“) savo atliktą statymą ir gauti papildomą kortą, jeigu pirmų dviejų padalintų kortų taškų suma bus 9, 10 arba 11.
- Jeigu abi padalintos kortos yra vienodos vertės, lošėjas gali pasirinkti išskirti („Split“) jas į du atskirus lošimus vieną kartą. Pasirinkus išskirti lošimą į du atskirus lošimus, lošėjas atlieka statymą lygų jo pirmajam statymui (t. y. padvigubina savo atliktą statymą). Pasirinkus lošimo išskyrimą, lošėjas maksimaliai gali surinkti 21 tašką. Jeigu jo pirmų dviejų kortų taškų suma yra 21, lošėjas atskiruose lošimuose negali surinkti „Juodojo Džeko“. Išskirtuose lošimuose lošėjas gali atlikti tokius pačius veiksmus, nurodytus Imti („Hit“) ir Stoti („Stand“) punktuose.
- Lošėjas arba krupjė pralaimės padalinimą, jeigu surinks daugiau nei 21 tašką („Busted“).

Lošimo rezultatas nustatomas lyginant krupjė ir lošėjo turimų skaičių sumą:

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Iškritusios kortos. Tokiu atveju kortos yra surenkamos, patikrinamos, išmaišomos ir naudojamos lošime. Tokiu atveju lošimas tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
- Kortų skaitytuvas nuskenuoja kortas neteisinga tvarka (pavyzdžiui, paėmamos dvi kortos tačiau antroji korta nuskenuojama pirmiau, nei antroji). Tokiu atveju lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto gražinamos atliktų statymų sumos.
- Korta padalinama ir atverčiama per anksti. Tokiu atveju korta pašalinama ir lošimas tęsiamas su naujai padalinta korta.

- Kortų skaitytuvas neteisingai nuskenuoja kortą (korta sistemoje užfiksuojama kaip kita korta). Tokiu atveju lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto gražinamos atliktų statymų sumos.
- Kortų skaitytuvas nenuskenuoja kortos. Jei jokia korta po jos nebuvo padalinta, tuomet korta pakartotinai nuskenuojama. Jei po nuskenuotos kortos buvo padalinta bent viena kita korta, lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto gražinamos atliktų statymų sumos.
- Atsiradus kitai, šiuose punktuose nenurodytai techninei ar krupjė klaidai lošime ir kai šios klaidos neįmanoma išspręsti/pašalinti nedelsiant (t.y. nuo kelių sekundžių iki dviejų minučių), lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams iš karto gražinamos atliktų statymų sumos. Ar klaidą įmanoma išspręsti/ pašalinti nusprendžia lošimo tiekėjo atsakingas personalas. Kitais atvejais lošimas yra tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
- Visais atvejais, kai lošimas anuliuojamas, apie lošimo anuliovimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.
- Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

Statymai, kurie yra mažesni už nustatytą minimalią statymo sumą, yra nepriimami. Statymai, kurie viršija nustatytą maksimalią statymo sumą, yra automatiškai prilyginami nustatyta maksimaliai statymo sumai.

5.7 Lošimas „Greitasis Juodasis Džekas“ („Live Blitz Blackjack“)

Lošimo tikslas - surinkti daugiau taškų pagal kortų vertes nei surenka krupjė, bet ne daugiau nei 21 tašką. Lošime naudojamos 8 kortų kaladės.

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 2 500 EUR

Lošime naudojami vertiniai žetonai, kurių vertė eurais nurodyta ant kiekvieno iš jų. Minimali bei maksimali statymo sumos nurodytos lošimo ekrano viršuje. Papildoma informacija, įskaitant minimalias ir maksimalias statymo sumas bei laimėjimų lentelę gali būti peržiūrima paspaudus mygtuką „i“.

Lošimo taisyklės:

Lošėjas atlieka statymus pasirinkdamas žetono vertę ir spustelėdamas ant lošimo stalo specialiai tam skirtoje vietoje arba dar kartą spustelėjęs ant pasirinkto žetono. Statymus galima atlikti iki tol, kol pasibaigia statymams skirtas laikas, atvaizduotas ekrane (statymams atlikti skiriama 10 sekundžių).

Statymai:

Lošėjai gali atlikti ir gretimus statymus („Side Bets“):

- „21+3“ statymas laimi jei dvi pirmos padalintos kortos kartu su krupjė korta sudaro laimintį 3 kortų pokerio derinį: vienodos spalvos kortos („suited trips“), vienos rūšies eilė („straight flush“), trys vienodos vertės kortos („three of a kind“), eilė („straight“) arba rūšis („flush“). Laimėjimas išmokamas pagal laimėjimų lentelę ir skiriasi pagal tai, koks pokerio derinys buvo sudarytas. Laimėjimas išmokamas tik už vieną derinį (aukščiausios vertės), net jei tos pačios 3 kortos gali sudaryti daugiau nei vieną nurodytą pokerio derinį.
- Tobulos poros („Perfect Pairs“) statymas laimi, jei pirmos dvi padalintos kortos turi tą pačią vertę.

Kortos vertė:

Prasidėjus lošimui, lošėjui padalinamos dvi kortos, o krupjė viena korta ir ekrane atvaizduojama lošėjo bei krupjė surinktų taškų suma. Šis Juodojo Džeko lošimas iš kitų išsiskiria tuo, kad padalintos kortos yra bendros visiems prie lošimo prisijungusiems lošėjams.

Po kortų padalinimo, spaudžiant atitinkamus mygtukus ir vadovaujantis vizualinėmis priemonėmis, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų (šiuose punktuose nurodytiems veiksmams atlikti skiriama 10 sekundžių):

- **Imti („Hit“)** – gauti papildomą kortą, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos.
- **Stoti („Stand“)** – lošime dalyvauti tik su jau atverstomis kortomis ir nurodyta taškų suma.
- Lošėjas gali padvigubinti („Double“) savo atliktą statymą ir gauti papildomą kortą, jeigu pirmų dviejų padalintų kortų taškų suma bus 9, 10 arba 11.
- Jeigu abi padalintos kortos yra vienodos vertės, lošėjas gali pasirinkti išskirti („Split“) jas į du atskirus lošimus vieną kartą. Pasirinkus išskirti lošimą į du atskirus lošimus, lošėjas atlieka statymą lygų jo pirmajam statymui (t. y. padvigubina savo atliktą statymą). Pasirinkus lošimo išskyrimą, lošėjas maksimaliai gali surinkti 21 tašką. Jeigu jo pirmų dviejų kortų taškų suma yra 21, lošėjas atskiruose lošimuose negali surinkti „Juodojo

Džeko“. Išskirtuose lošimuose lošėjas gali atlikti tokius pačius veiksmus, nurodytus Imti („Hit“) ir Stoti („Stand“) punktuose.

- Jeigu pirmoji krupjė iškritusi korta yra tūzas, lošėjas gali apdrausti („Insurance“) savo atliktą statymą papildoma suma, paspausdamas ant atsiradusio mygtuko „Insurance“ (draudimas). Atliktas statymas apdraudžiamas puse lošėjo atlikto statymo sumos. Jeigu krupjė surenka „Juodąjį Džeką“ (pvz. tūzas ir dešimtakė), lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu krupjė nesurenka „Juodojo Džeko“, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.
- Jei lošėjas surenka „Juodąjį Džeką“, o krupjė korta yra tūzas, lošėjas gali pasirinkti lygius pinigus („Even Money“), paspausdamas ant atsiradusio mygtuko „Even Money“ (lygūs pinigai). Tokiu atveju laimėjimas išmokamas santykiu 1:1.

Lošėjas arba krupjė pralaimės padalinimą, jeigu surinks daugiau nei 21 tašką („Busted“).

Lošimo rezultatas nustatomas lyginant krupjė ir lošėjo turimų skaičių sumą:

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Iškritusios kortos. Tokiu atveju kortos yra surenkamos, patikrinamos, išmaišomos ir naudojamos lošime. Tokiu atveju lošimas tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
- Kortų skaitytuvus nuskenuoja kortas neteisinga tvarka (pavyzdžiui, paimamos dvi kortos tačiau antroji korta nuskenuojama pirmiau, nei antroji). Tokiu atveju lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto gražinamos atliktų statymų sumos.
- Korta padalinama ir atverčiama per anksti. Tokiu atveju korta pašalinama ir lošimas tęsiamas su naujai padalinta korta.
- Kortų skaitytuvus neteisingai nuskenuoja kortą (korta sistemoje užfiksuojama kaip kita korta). Tokiu atveju lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto gražinamos atliktų statymų sumos.
- Kortų skaitytuvus nenuskenuoja kortos. Jei jokia korta po jos nebuvo padalinta, tuomet korta pakartotinai nuskenuojama. Jei po nuskenuotos kortos buvo padalinta bent viena kita korta, lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto gražinamos atliktų statymų sumos.
- Atsiradus kitai, šiuose punktuose nenurodytai techninei ar krupjė klaidai lošime ir kai šios klaidos neįmanoma išspręsti/pašalinti nedelsiant (t.y. nuo kelių sekundžių iki dviejų minučių), lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams iš karto gražinamos atliktų statymų sumos.

Ar klaidą įmanoma išspręsti/ pašalinti nedelsiant nusprendžia lošimo tiekėjo atsakingas personalas. Kitais atvejais lošimas yra tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.

- Visais atvejais, kai lošimas anuluojamas, apie lošimo anuliovimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.
- Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

Svarbi informacija:

- Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.
- Statymai, kurie yra mažesni už nustatytą minimalią statymo sumą, yra nepriimami. Statymai, kurie viršija nustatytą maksimalią statymo sumą, yra automatiškai prilyginami nustatytai maksimaliai statymo sumai.

5.8 Lošimas „24/7 Ruletė Gyvai“ („24/7 Live Roulette“)

Minimali statymo suma: 0.20 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 123 500 EUR

Lošimo taisyklės:

Naujo lošimo pradžia aiškiai nurodyta lošimo eigos laukelyje, kuri matoma lošime. Lošėjo eigos laukelis taps žalias ir joje atsiras užrašas „ATLIKITE SAVO STATYMUS“. Kitos lošimo būsenos yra „GALUTINIAI STATYMAI“ ir „DAUGIAU STATYMŲ ATLIKTI NEGALIMA“. Galite pažymėti skirtingas stalo sritis, kad paryškintumėte įvairius statymus. Norėdami atlikti statymą, pasirinkite žetono vertę ir spustelėkite skaičių arba statymų sritį ant lošimo stalo.

Papildomais spustelėjimais prie pasirinkto statymo galima pridėti norimą tos pačios vertės žetonų skaičių. Statymams atlikti skiriama 15 sekundžių. Visi statymai, kurių vertė mažesnė už minimalų tam stalui galiojantį statymo limitą, laikomi negaliojančiais ir krupjė jų nepriims. Visi statymai, viršijantys tam stalui galiojantį maksimalų statymo limitą automatiškai sumažinami iki maksimalaus limito.

Kai lošimo eigos laukelyje yra matomas užrašas „DAUGIAU STATYMŲ ATLIKTI NEGALIMA“, tolimesni statymai nebus priimami. Krupjė paleidžia ruletės kamuoliuką į takelį besisukančiame ruletės rate. Jums statant žetonus ant statymo stalo, statymai automatiškai išskaičiuojami iš jūsų sąskaitos likučio. Kamuoliukui sustojus kurioje nors padalėje krupjė

paskelbia ir (arba) vartotojo sąsajoje parodomas laimingas skaičius ir išmokami laimėjusieji statymai.

Statymai:

Prie ruletės stalo galite atlikti įvairių statymų. Kiekvienas statymo tipas apima keletą skirtingų skaičių imčių, o už kiekvieną statymo tipą išmokama skirtingai. Statymai, atliekami sunumeruotuose statymo laukeliuose arba ant tarp laukelių esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o statymai, atliekami specialiuose langeliuose po pagrindine skaičių lentele arba jos šone, vadinami išoriniais statymais.

Vidiniai statymai

- **Tiesūs** – statykite savo žetoną tiesiai ant bet kurio skaičiaus (įskaitant nulį).
- **Išskaidytas** – statykite savo žetoną ant linijos tarp bet kurių dviejų skaičių vertikaliai arba horizontaliai
- **Gatvės** – statykite savo žetoną bet kurios skaičių eilutės gale. Gatvės statymas apima tris skaičius.
- **Kampo** – statykite savo žetoną ant kampo, ties kuriuo susikerta keturi skaičiai. Statymas apima visus keturis skaičius.
- **Linijos** – statykite savo žetoną dviejų eilučių gale ant dvi eilutes skiriančios linijos. Linijos statymas apima skaičius abiejose eilutėse, iš viso – šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

- **Stulpelio statymas** – statykite savo žetoną viename iš langelių, pažymėtų „nuo 2 iki 1“ stulpelio apačioje. Statymas apima visus 12 skaičių, esančių tame stulpelyje. Stulpelio statymai neapima nulio.
- **Tuzino statymas** – statykite savo žetoną viename iš trijų langelių, pažymėtų „1-as 12“, „2-as 12“ arba „3-as 12“, kad pastatytumėte už 12 skaičių virš atitinkamo langelio.
- **Raudona arba juoda** – statykite savo žetoną raudoname arba juodame langelyje, kad pastatytumėte už 18 raudonų arba juodų skaičių. Šie statymai neapima nulio.
- **Lyginis arba nelyginis** – statykite savo žetoną viename iš šių langelių, kad pastatytumėte už 18 lyginių arba nelyginių skaičių. Šie statymai neapima nulio. 1-18 arba 19-36 – statykite savo žetoną viename iš šių langelių, kad pastatytumėte už pirmuosius arba likusius 18 skaičių.

„Voisins du Zero“:

Šis statymas apima iš viso septyniolika skaičių, tarp kurių yra 22, 25 ir skaičiai, ruletės rate išsidėstę tarp jų toje pusėje, kurioje yra nulis. 9 žetonai statomi tokia tvarka:

- 2 žetonai ant 0, 2, 3 gatvės
- 1 žetonas ant ribos tarp 4 ir 7
- 1 žetonas ant ribos tarp 12 ir 15
- 1 žetonas ant ribos tarp 18 ir 21
- 1 žetonas ant ribos tarp 19 ir 22
- 2 žetonai ant kampo, jungiančio 25, 26, 28 ir 29
- 1 žetonas ant ribos tarp 32 ir 35

„Jeu Zero“

Šis statymas apima iš viso septynis skaičius, tarp kurių 12, 15 ir skaičiai, ruletės rate išsidėstę tarp jų toje pusėje, kurioje yra nulis. 4 žetonai statomi tokia tvarka:

- 1 žetonas ant ribos tarp 0 ir 3
- 1 žetonas ant ribos tarp 12 ir 15
- 1 žetonas ant 26 tiesaus
- 1 žetonas ant ribos tarp 32 ir 35

Pakopos (5/8 serija)

- 1 žetonas ant ribos tarp 5 ir 8
- 1 žetonas ant ribos tarp 10 ir 11
- 1 žetonas ant ribos tarp 13 ir 16
- 1 žetonas ant ribos tarp 23 ir 24
- 1 žetonas ant ribos tarp 27 ir 30
- 1 žetonas ant ribos tarp 33 ir 36

„Ophelins Cheval“

Šis statymas apima iš viso aštuonis skaičius dviejuose ruletės rato segmentuose, kurių neapima aukščiau nurodyti „voisins du zero“ ir „tiers du cylindre“ statymai. 5 žetonai statomi tokia tvarka:

- 1 žetonas ant 1 (tiesus)
- 1 žetonas ant ribos tarp 6 ir 9
- 1 žetonas ant ribos tarp 14 ir 17
- 1 žetonas ant ribos tarp 17 ir 20
- 1 žetonas ant ribos tarp 31 ir 34

Kaimyniniai statymai:

Tai „N“ žetonų statymai, apimantys tam tikrą skaičių ir „N“ kitų skaičių, ant ruletės stalo esančių arčiausiai to skaičiaus iš kairės ir dešinės. „N“ gali apimti intervalą nuo 1 iki 8. Norėdami atlikti kaimyninį statymą, spustelėkite skaičių lenktynių trasoje. Žetonas bus pastatytas ant to skaičiaus ir keturių artimiausių kaimyninių skaičių.

Šaukiami statymai:

Galite atlikti bet kurį žemiau nurodytą statymą, spustelėdami tiesiai ant jo pavadinimo rodomame sąraše:

- „**Voisins du Zero**“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti lenktynių trasoje.
- „**Jeu Zero**“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti lenktynių trasoje.
- „**Pakopos (5/8 serija)**“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti lenktynių trasoje.
- „**Orphelins a Cheval**“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti lenktynių trasoje.
- „**Orphelins en Plein**“ - aštuonių žetonų statymas, apimantis 1+6+9+14+17+20+31+34, po vieną žetoną kiekvienam skaičiui.
- **Raudonoji gyvatė** - tai vidinis statymas, atliekamas ant skaičių 1+6+9+14+17+20+31+34, 27, 30, 32 ir 34. Už kiekvieną skaičių pastatoma po vieną tiesaus statymo žetoną. Statymas pavadintas pagal į gyvatę panašų skaičių išsidėstymą ant stalo ir apima tik raudonus skaičius.
- „**Nassa**“ – tai statymas, atliekamas ant skaičių, kurie yra arčiausiai nulio. Skaičiai, už kuriuos statoma, yra 0, 3, 35, 15, 19, 25, 32 ir 35. Po vieną ar po keletą žetonų statoma tokia tvarka: vienas ant ribos tarp 0 ir 3, vienas ant ribos tarp 12 ir 15, vienas ant tiesaus 19, vienas ant tiesaus 25 ir vienas ant ribos tarp 32 ir 35.
- **Juodieji išskaidyti** – tai vidinis statymas ir yra atliekamas ant visų septynių įmanomų juodus skaičius skiriančių linijų.

Riba tarp 8 ir 11, riba tarp 10 ir 13, riba tarp 17 ir 20, riba tarp 26 ir 29, riba tarp 28 ir 31.

- „**Finale en plein**“ 0 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 0+10+20+30.
- „**Finale en plein**“ 1 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 1+11+21+31.
- „**Finale en plein**“ 2 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 2+12+22+32.
- „**Finale en plein**“ 3 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 3+13+23+33.
- „**Finale en plein**“ 4 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 4+14+24+34.
- „**Finale en plein**“ 5 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 5+15+25+35.
- „**Finale en plein**“ 6 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 6+16+26+36.
- „**Finale en plein**“ 7 statymai 3 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 7+17+27.

- „Finale en plein“ 8 statymai 3 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 8+18+28.
- „Finale en plein“ 9 statymai 3 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 9+19+29.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 0/3 statymas 4 žetonais vienu žetonu apima 0/3+10/13+20/23+30/33.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 1/4 statymas 4 žetonais vienu žetonu apima 1/4+11/14+21/24+31/34.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 2/5 statymas 4 žetonais vienu žetonu apima 2/5+12/15+22/25+32/35.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 3/6 statymas 4 žetonais vienu žetonu apima 3/6+13/16+23/26+33/36.

Labiausiai uždelsti - tai 1, 2, 5, 10, 12, 15 ir 18 skaičių, kurie nebuvo išsukti ilgiausią paeiliui einančių lošimų skaičių. Šie skaičiai skiriasi nuo „šaltų“ skaičių, kurie pasitaiko retai, tačiau neseniai galėjo būti išsukti.

Paskutiniai skaičiai - tai 3, 5, 6, 10, 12, 15 ir 18 skaičių, kurie buvo išsukti.

Nuvedę pelės kursorių virš bet kurio kaimyninio ar šaukiamo statymo lenktynių trasoje arba sąrašė, ant stalo paryškunami langeliai, kuriuose turi būti statomi žetonai atitinkamam statymui. Tiesiog spustelėkite statymą, kad pastatytumėte savo žetoną.

Statymo pasirinkimo funkcija:

Visiškai baigtinis statymas

Lošėjui pasirinkus visiškai baigtinio statymo funkciją, ji suteikia galimybę atlikti baigtinį statymą už atskirą skaičių arba už skaičių tuziną. Norėdami atlikti baigtinį statymą, lošėjai turi pasirinkti žetono vertę, spustelėti baigtinio statymo mygtuką ir pereiti prie statymų lentelės, kuriame matysis atliekamas STATYMAS. Naudotojui spustelėjus ant skaičiaus, atliekamas baigtinis STATYMAS.

Siūlomi šie baigtinio statymo tipai:

Baigtinis statymas už skaičių – tai fiksuotas ŽETONO statymas, kuris apima toliau nurodytus statymo žetonus ir statymus kiekvienoje statymų pozicijoje už tam tikrą skaičių:

Tiesus (vienas skaičius)	1
Išskaidytas (du skaičiai)	2
Gatvės (trys skaičiai)	3

Kampo (keturi skaičiai)	4
Šešių linijos (šeši skaičiai)	6

Baigtinio statymo pavyzdys – šiuo atveju ant skaičius 0.

Tiesus (NULIS)	1
Išskaidytas (NULIS / VIENAS)	2
Išskaidytas (NULIS / DU)	2
Išskaidytas (NULIS / TRYS)	2
Gatvės (NULIS / VIENAS / DU)	3
Gatvės (NULIS / DU / TRYS)	3
Kampo (NULIS / VIENAS / DU / TRYS)	4
Iš viso žetonų:	17
Žetono vertė:	5 EUR
Bendras statymas:	85 EUR

Kitas baigtinio statymo pavyzdys taikomas ant 1/3 stulpelio ir 2-ojo stulpelio.

Iš viso pastatyta 30 žetonų ant 1-ojo stulpelio skaičių (tas pat galioja 3-ajam stulpeliui) ir 40 žetonų ant 2-ojo stulpelio skaičių.

Pusiau baigtinis

Tai baigtinio statymo tipas, kuriame nėra gatvės ir šešių linijos statymų. Šis statymas atliekamas 25 žetonais.

Didžiausias statymas

Maksimumo mygtuko funkcija jums leidžia vienu mygtuko paspaudimu atlikti didžiausio limito statymą. Pasirinkite didžiausią statymą ir spustelėkite ant pasirinktų vidinių ar išorinių statymų ant ruletės statymų stalo.

Kaimyniniai

Funkcija „Statyti už kaimyninius ant stalo“ leidžia vartotojui pastatyti už skaičių ir X kaimyninių skaičių, esančių abiejose to skaičiaus pusėse (kaimyniniai skaičiai – tai skaičiai, ruletės rate esantys

šalia pasirinkti skaičiaus) tiesiai pagrindinėje stalo statymų lentelėje. Bendras žetonų skaičius 1 kaimyniniam statymui yra 3. Pvz. statymas už skaičių 9 būtų toks: tiesus 9, tiesus 31 ir tiesus 22.

Statyti pagal statistiką:

Funkcija „Statyti pagal statistiką“ yra alternatyvus stalo išdėstymas. Vietoje skaičių nuo 0 iki 37, ant stalo rodomas kiekvieno skaičiaus išsukimo koeficientas. Išsukimo koeficientas - tai skaičius atvejų, kai vadovaujantis paskutinių X sukimų skaičiumi, lošimas baigėsi to skaičiaus išsukimu. Lošėjas gali koreguoti sukimų skaičių, kuriuo grindžiamas išsukimo koeficientas. „Statyti pagal statistiką“ stalo vaizde taip pat rodoma tuzinų, 1-18 arba 19-36, lyginis arba nelyginis ir raudona arba juoda statymų statistika procentais. „Statyti pagal statistiką“ stalo vaizde taip pat rodomi karštasis skaičius (raudoni langeliai) ir šaltieji skaičiai (mėlyni langeliai).

Statymas prie stalo atliekamas taip pat, kaip esant įprastam stalo išdėstymo vaizdui. Lošėjas pasirenka žetoną ir jį stato ten, kur nori atlikti statymą.

Laimingojo kamuoliuko ruletė

Laimingojo kamuoliuko ruletė - tai ruletės šalutinių statymų lošimas. Laimingojo kamuoliuko šalutiniai statymai nepriklauso nuo pagrindinio ruletės lošimo. Lošėjai gali žaisti laimingojo kamuoliuko šalutinius statymus nežaisdami pagrindinio ruletės lošimo ir atvirkščiai.

Ekranu vaizde matoma laimingojo kamuoliuko statymų sritis, esanti virš statymų lentelės. Laimingojo kamuoliuko šalutinis statymas yra neprivalomas ir lošėjas gali pasirinkti jį rodyti arba paslėpti spustelėdamas arba bakstelėdamas laimingojo kamuoliuko piktogramą apatinėje kairėje ruletės stalo dalyje.

Yra 4 laimingojo kamuoliuko statymai, kurių kiekvienam priskiriama tam tikra spalva: žalia, mėlyna, oranžinė ir purpurinė. Kiekvieno lošimo metu, laimingojo kamuoliuko ekrane parenkamas unikalus ruletės rato skaičius ir priskiriamas kiekvienam žaliai, mėlynai, oranžinai ir purpurinai laimingojo kamuoliuko statymams.

Kiekvienam laimingojo kamuoliuko statymo pasirinkimui galima pagrindinė išmoka ir papildoma išmoka.

Lošimo taisyklės:

Lošėjai atlieka statymus ant vienos ar keleto laimingojo kamuoliuko „spalvų“:

- 1) Kai paskelbiama, kad „DAUGIAU STATYMŲ ATLIKTI NEGALIMA“: Atsitiktine tvarka parenkami keturi skaičiai (nuo 0 iki 36) „laimingieji kamuoliukai“ ir parodomi kiekvienai laimingųjų kamuoliukų spalvai.
- 2) Parinkus kiekvieną skaičių: Viena iš keturių spalvų atsitiktinai parenkamos kaip PAPILDOMA spalva to lošimo metu.

Išmokama suma

Lošėjai laimėti gali dviem skirtingais būdais:

- **Išmokama suma:** Jei įprastos ruletės turas baigėsi išsukus skaičių, kuris sutampa su parinktu „laimingojo kamuoliuko“ skaičiumi, tačiau kuris nėra išrinktas PAPILDOMAM mokėjimas už tą lošimą, tuomet už statymą išmokama pagal nurodytą išmokamą sumą (santykiu nuo 6:1 iki 25:1).
- **Papildomas mokėjimas:** Jei įprastos ruletės turas baigėsi išsukus skaičių, kuris sutampa su parinktu „laimingojo kamuoliuko“ skaičiumi ir kuris buvo išrinktas „Papildomam mokėjimui“ už tą lošimą, tuomet už statymą išmokama pagal nurodytą papildomą išmokamą sumą (santykiu nuo 60:1 iki 120:1).


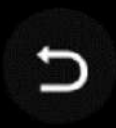

Išmokų tikimybė


Už laimėjusius laimingojo kamuoliuko statymus išmokama kaip nurodyta:

	Išmokų tikimybė	Papildomų mokėjimų tikimybė	Graža lošėjui
Žalias statymas	6:1	120:1	95.95%
Mėlynas statymas	12:1	100:1	94.59%
Oranžinis statymas	20:1	75:1	93.92%
Purpurinis statymas	25:1	60:1	93.92%

Lošimo funkcijos:

Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošime veikiantys mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

	<p>Anuluoti paskutinį statymo pasirinkimą. Spustelėjus šį mygtuką, nuo stalo pašalinamas paskutinis statymas.</p>
	<p>Dvigubas statymas jums suteikia galimybę padvigubinti prie statymų stalo atliktą statymą. Kad ši funkcija atsirastų mobiliajame įrenginyje, turite spustelėti mygtuką „pakartoti statymą“ du kartus.</p>
	<p>Statymo pakartojimo mygtukas jums suteikia galimybę pakartoti paskutinį prie statymų stalo atliktą statymą.</p>
	<p>Anuliavimas skirtas atliktam statymui.</p>
	<p>Perjungti sumažintą arba viso ekrano vaizdą. Ši funkcija galima tik stalinio kompiuterio vartotojo sąsajoje ir automatiškai persijungia, kai lošėjo tinklo pralaidumas žemas.</p>
	<p>Nustatymų mygtuku atidaroma lošimo nustatymų sąsaja.</p>
	<p>Atidaroma garso / vaizdo nustatymų sąsaja</p>
	<p>Atidaroma informacijos apie lošimą, taisyklių ir pagalbos sritis.</p>
	<p>Priklausomai nuo esamo lošimo vaizdo, perjungiamas viso ekrano ir ne viso ekrano vaizdas. Ši funkcija nėra aktyvi / negalima mobiliuosiuose įrenginiuose, kadangi lošimas iš karto paleidžiamas viso ekrano režimu.</p>
	<p>Perjungiama tarp standartinio stalo išdėstymo ir „statyti pagal statistiką“.</p>
	<p>Išsaugoti dabartinį statymą prie statymo stalo</p>

	Šiukšliadėžė naudojama ištrinti bet kurį lošėjo išsaugotą išdėstymą iš išsaugotų išdėstymų sąrašo.
---	--

Mokėjimų lentelė ir grąža lošėjui (mokėjimai):

Tiesus	35	2,70 %
Išskaidytas	17	2,70 %
Gatvės	11	2,70 %
Kampo	8	2,70 %
Pirmi penki	Netaikomas	Netaikomas
Šešių linija	5	2,70 %
Stulpelio arba srities	2	2,70 %
Didelis arba mažas	1	2,70 %
Išorinis	1	2,70 %

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 suktis 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 grąžinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai grąžinami.

Svarbi informacija:

- Jei lošimo metu įvyko techninė klaida arba įrenginio gedimas, lošimas sustabdomas iki tol, kol bus pašalinta klaida. Jei klaidos pašalinti po laikino lošimo sustabdymo iškart (užtrunka nuo kelių sekundžių iki penkių minučių) nepavyko, lošimas galutinai atšaukiamas ir po atšaukimo visiems lošėjams gražinami pradiniai statymai.
- Visi statymai, kurių vertė mažesnė už minimalų tam stalui galiojantį statymo limitą, laikomi negaliojančiais ir krupjė jų nepriims. Visi statymai, viršijantys tam stalui galiojantį maksimalų statymo limitą automatiškai sumažinami iki maksimalaus limito. Lošėjui apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.
- 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, o laimėjimai išmokami pagal realiai išsuktą skaičių.

5.9 Lošimas „Amerikietiška Ruletė“ („American Roulette“)

Minimali statymo suma: 0.20 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 267 500 EUR

Lošimo taisyklės:

- „Amerikietiškos Ruletės“ tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Amerikietiškos ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis) bei dvigubas nulis (00).
- Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas rutuliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Laimite, jei pastatote statymą, apimančią tą skaičių.

Statymai:

Prie Ruletės stalo galite atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymams atlikti yra skiriama 15 sekundžių, nespėjus – laukiama kito lošimo. 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** – padėkite savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).

- **Padalintas statymas** – padėkite savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- **Eilės statymas** – padėkite savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- **Kampo statymas** – padėkite savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- **Penkis statymas** – padėkite savo žetoną ant statymo tinklelio išorinės ribinės linijos tarp 0 ir 1 (tame taške, kuriame apatinis dešinys skaičiaus 0 kampas jungiasi su vieneto apatiniu kairiuoju kampu). Penkis statymas apima penkis skaičius: 0, 00, 1, 2 ir 3.
- **Linijos statymas** – padėkite savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

- **Stulpelio statymas** – padėkite savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- **Tuzino statymas** – padėkite savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytumėte ant 12 skaičių šalia laukelių.
- **Raudona / juoda** – padėkite savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytumėte už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **Even / Odd (Lyginis / nelyginis)** – padėkite savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytumėte už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **1–18/19–36** – padėkite savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytumėte už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai

Paspauskite mygtuką KAIMYŪ STATYMAI, kad atidarytumėte specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame galite lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai spauskite mygtuką, kad uždarytumėte ar vėl atidarytumėte šią funkciją.



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

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdami atlikti kaimynų statymus, paspauskite konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus

padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspauskite apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, kad sumažintumėte pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Mėgstami statymai

- Papildoma Mėgstamų statymų funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimouose etapuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Galite išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.
- Norėdami atidaryti Mėgstamų statymų meniu, paspauskite mygtuką MĖGSTAMI STATYMAI. Pakartotinai spauskite mygtuką, kad uždarytumėte šią funkciją.
- Atlikę mėgstamą statymą ar statymų kombinaciją, paspauskite Mėgstamų statymų meniu esančią nuorodą IŠSAUGOTI PASKUTINĮ STATYMĄ. Bus pasiūlytas numatytasis šio statymo pavadinimas, tačiau galite ir patys pasirinkti kokiu pavadinimu norite išsaugoti Mėgstamą lošimą.
- Tuomet šį statymą galite išsaugoti ir pridėti prie savo mėgstamiausių statymų sąrašo paspaudę mygtuką IŠSAUGOTI arba klaviatūros mygtuką „Enter“ galite padidinti (dvigubinti, trigubinti ir t. t.) mėgstamo statymo sumą paspausdami reikiamą kiekį kartų ant statymo pavadinimo.

Specialūs statymai:

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

„Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 5 žetonų statymas, apimantis 0+00+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 0“ – 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“ – 5 žetonų statymas apimantis 0+00/3+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.

Laimintieji skaičiai

LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŪ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai. Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmokėjimas:

VIDINIAI STATYMAI	IŠORINIAI STATYMAI
-------------------	--------------------

STATYMO TIPAS	IŠMOKA	STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	Lyginis/ nelyginis	1:1
Penkis	6:1	1-18/ 19-36	1:1
Linija	5:1		

Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami, statymai gražinami.

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 suktis 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.

5.10 Lošimas „Bakara“ („Baccarat“)

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

Minimali statymo suma: 0.20 EUR
Maksimali statymo suma: 5 000 EUR
Maksimalus laimėjimas: 267 500 EUR

Lošimo taisyklės:

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

Statymai:

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

Lošėjo kombinacija

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

Bankininko kombinacija

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

I – imti; S – susilaikyti

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

Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

Papildomi statymai

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
Puiki pora („Perfect Pair“)	Laimima santykiu 25:1, jei Bankininkui arba Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima santykiu 200:1, jei Bankininkui ir Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).

Bet cuir pora („Either Pair“)	Apmokėjimas, jei Bankininkas arba Lošėjas turi poros kombinaciją.
P premija („P Bonus“)	Laimima, kai Lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Bonus“)	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo:

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Puiki pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet cuir pora („Either Pair“)	5:1
P premija / B premija („P Bonus“ / „B Bonus“)	Kombinacijų tikimybės Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1 Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1 Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1 Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1 Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1 Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1 „Natūrali“ pergalė, 1:1 „Natūralios“ lygiosios („Push“)

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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

5.11 Lošimas „Juodasis Džekas“ („Blackjack“)

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

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

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 160 000 EUR

Lošimo taisyklės:

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

Juodasis Džekas

Jei jūsų pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, jūs turite Juodąjį Džeką!

Draudimas

- Jei krupjė atversta korta yra tūzas, galite įsigyti draudimą, kad apsisaugotumėte nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei patys turite šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio jūsų statymo, draudimo statymas atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos.
- Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o jūs – ne, krupjė kombinacija laimi. Jei jūs ir krupjė abu turite Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami. Atkreipkite dėmesį, kad jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, draudimo įsigyti negalėsite, krupjė netikrins, ar turi Juodąjį Džeką.

Dvigubinimas, Ėmimas arba Susilaikymas

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai gali paeiliui bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas. Tam krupjė paeiliui, pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienam lošėjui siūlo padalinti daugiau kortų.
- Jei jūsų pradinė kombinacija nėra 21, galite nuspręsti atlikti Dvigubinimą. Šiuo atveju padvigubinsite savo statymą ir jums bus padalinta papildoma korta prie jūsų kombinacijos. Taip pat galite nuspręsti Imti, kad prie turimos kombinacijos vertės pridėtumėte papildomą kortą. Galite Imti daugiau nei vieną kortą, o kai būsite patenkinti turima kombinacijos verte, susilaikyti.

Dalijimas

- Jei jūsų pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, galite porą Padalinti ir turėsite dvi galimas kombinacijas, kurioms atliksite atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Gavę po antrąją kortą, galite savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas.
- Kai būsite patenkinti turimomis kombinacijomis – susilaikykite. Tačiau, jei pradžioje turite tūzų porą, gausite tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

Rezultatai

- Jei jūsų kombinacijos suma viršija 21, pralaimite ir prarandate tos kombinacijos statymus. Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti

kortą, jei turi 16 ar mažiau, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją. (Atminkite, kad silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.)

- Jūs laimite, jei jūsų galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė arba jei krupjė surenka daugiau nei dvidešimt vieną. Jei jūsų turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimo etapas baigiasi lygiosiomis, jūsų statymas gražinamas.
- Juodojo Džeko kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juoduoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

Statymai:

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

Idealių porų

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

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

21+3

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

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

„Statyti už akių“

- „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Kito lošėjo kombinacijos rezultatas bus ir jūsų. Išmokos už „Statyti už akių“ yra tokios pat, kaip ir už įprastus statymus.

- Galite naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdite prie Juodojo Džeko stalo ir norite pats žaisti ar ne. Tačiau negalite atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją.
- Atlikite statymą bet kurioje įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos. Užveskite žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos, kad pamatytumėte, kiek lošėjų atliko tokius statymus ir kokia yra bendra šių statymų suma.
- Jei atliekate „Statyti už akių“ ir lošėjas nusprendžia nedalyvauti etape, jūsų statymas jums bus iškart gražintas.
- Ties kiekviena Juodojo Džeko stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau jūs galite nuspręsti, ar norite atlikti draudimo statymą, jei dalintojo atversta korta yra Tūzas. Taip pat galite iš anksto nuspręsti, ar norite padvigubinti savo statymą, jei lošėjas, už kurio akių atliekate statymą, nusprendžia Dvigubinti ar Padalinti savo kombinaciją.
- Vėliau šiuos nustatymus galite pakeisti paspaudę Nustatymų mygtuką ir pasirinkę „STATYTI UŽ AKIŲ“ skirtuką. Jei norite kitiems lošėjams uždrausti atlikti Statymus už jūsų akių, galite pažymėti laukelį „LEISTI KITIEMS LOŠĖJAMS ATLIKTI STATYMUS MAN UŽ AKIŲ“.
- „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia jums matyti, kurie Juodojo Džeko lošėjai turi ilgiausią pergalių seriją.
- Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek etapų paeiliui lošėjas laimėjo. Atkreipkite dėmesį, kad vos tik „Karštas lošėjas“ pralošia etapą, jis iškart praranda ir aukso medalį.

Išmokėjimai:

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

Idealios poros:

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

21+3

Kombinacija	Išmoka
Trys vienos rūšies	100:1

Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
Eilė	10:1
Spalva	5:1

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

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

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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

5.12 Lošimas „Karibų Pokeris“ („Caribbean Stud Poker“)

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

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

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 1 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 602 000 EUR

Lošimo taisyklės:

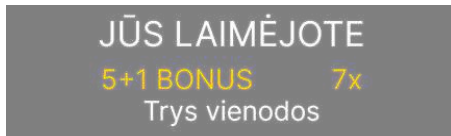
- Prie vieno Karibų pokerio stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.
- Karibų pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų malka (juokdarių kortos nenaudojamos). Su viena kortų malka lošiamas tik vienas lošimas, kortos maišomos po kiekvieno lošimo etapo.
- Norėdami pradėti lošimo etapą, padėkite pradinį statymą „Ante“ vietoje. Krupjė padalins penkias atverstas kortas jums ir vieną atverstą bei keturias užverstas sau.
- Turite nuspręsti, ar ŽAISITE 2X (padvigubintai), ar NUMESITE. Pasirinkite ŽAISTI 2X (padvigubintai), kad tęstumėte etapą ir atliktumėte statymą, kuriam atlikti jūs turite 15 sekundžių, kuris lygus dvigubam „Ante“. Pasirinkę NUMESTI, etapą užbaigsite prarasdami savo „Ante“.
- Lošėjui priėmus sprendimą, krupjė atverčia savo keturias likusias kortas.
- Laimėtojas nusprendžiamas palyginus geriausią jūsų penkių kortų kombinaciją su krupjė kombinacija.

Statymai:

5+1 BONUS

- Galimas papildomas 5+1 BONUS statymas. 5+1 BONUS statymą laimite, jei jūsų penkios kortos ir pirmoji atversta krupjė korta sudaro Trijų vienodų kortų ar geresnę pokerio kombinaciją.
- Naujo lošimo etapo pradžioje po „Ante“ statymo, kuris didesnis arba lygus mažiausiai sumai, galėsite atlikti 5+1 BONUS statymą. Patvirtinus jūsų „Ante“ statymą, 5+1 BONUS statymo laukelis bus aktyvintas ir pradės mirksėti:
- Visi statymai turi būti atlikti prieš baigiantis statymų laikui (15 sekundžių). Pasibaigus statymų laikui, krupjė išdalina 5 atverstas kortas lošėjui ir penkias sau, atversdamas pirmąją kortą.

- Tuomet turite priimti sprendimą ŽAISTI 2X arba NUMESTI, tačiau šis sprendimas nenulemia jūsų 5+1 BONUS statymo.
- Etapo pabaigoje krupjė atvers savo kortas ir paskelbs rezultata. Apie laimėjimus lošėjams praneša animuoti pranešimai:



Laiminčios kortos:

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

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

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

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

Išmokėjimai:

Lošimo statymas

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir spalva	50:1
Ketrios vienodos	25:1

Pilna troba	10:1
Spalva	7:1
Eilė	5:1
Trys vienodos	3:1
Dvi poros	2:1
Viena pora arba mažiau	1:1

5+1 Bonus

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

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

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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

5.13 Lošimas „Kazino Hold'em“ („Casino Hold'em“)

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

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 1 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 510 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Prie vieno Kazino „Hold'em“ pokerio stalo vienu metu gali žaisti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.
- Kazino „Hold'em“ pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų malka (juokdarių kortos nenaudojamos). Su viena kortų malka lošiamas tik vienas lošimas, kortos maišomos po kiekvieno lošimo etapo.
- Statymams atlikti lošėjui yra skiriama 15 sekundžių.
- Norint lošti, pirmiausia reikia atlikti „Ante“ statymą (pradinis statymas). Taip pat galima atlikti Premijos statymą, kuris laimimas, jei padalijus pirmąsias penkias kortas tarp jų yra tūzų pora ar aukštesnė kombinacija.
- Krupjė tuomet atverčia dvi kortas jums, o dvi užverstas kortas padalina sau. Padalijamos trys Bendros kortos ir atverčiamos stalo viduryje. Šios trys kortos yra bendros jums ir krupjė, iš jų turite sudaryti kombinaciją.
- Turite nuspręsti, ar ŽAISITE 2X (padvigubindamas statymą), ar NUMESITE. Pasirinkite ŽAISTI 2X (padvigubinantis statymą), kad tęstumėte etapą ir atliktumėte statymą, kuris lygus dvigubam „Ante“. Norėdami baigti lošimą, pasirinkite NUMESTI, tuomet prarasite „Ante“ statymą. ŽAISTI / NUMESTI neturi poveikio Premijos statymams.




- Lošėjui priėmus sprendimą ŽAISTI / NUMESTI, krupjė padalins dvi bendras kortas (ketvirtąją ir penktąją). Krupjė taip pat atvers pirmąsias savo dvi kortas.
- Norint išsiaiškinti laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios jūsų ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

Statymai:

Premijos statymas

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

Laiminčios kortos:

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

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

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

Išmokėjimai:

ANTE

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir spalva	20:1
Ketrios vienodos	10:1

Pilna troba	3:1
Spalva	2:1
Eilė	1:1
Trys vienodos	1:1
Dvi poros	1:1
Viena pora arba mažesnės	1:1

Premija

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

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

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

Ante – privalomas statymas lošimo pradžioje.

Premija – papildoma suma gaunama už gautą kortų kombinaciją.

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

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

Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

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

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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

5.14 Lošimas „Drakono Tigras“ („Dragon Tiger“)

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

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 10 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 21 500 EUR

Lošimo taisyklės:

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

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

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

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

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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

5.15 Lošimas „Papildomų Statymų Miestas“ („Side Bet City“)

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

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 100 EUR

Maksimalus laimėjimas: 400 000 EUR

Lošimo taisyklės:

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



- Krupjė iš viso atvers 7 kortas. Pirmosios 3 kortos nulems 3 kortų kombinacijos rezultatą, pirmosios 5 kortos nulems 5 kortų kombinaciją, o 7 kortų kombinaciją nulems visos 7 atverstos kortos, iš šių 7 bus imama 5 geriausių kortų kombinacija. Jei atlikote statymą ant kurios nors iš šių kombinacijų ir ji laimėjo, pasirodys pranešimas su jūsų laimėta suma .
- Jei atlikote savo statymą ant parinktės Pralaimės visi ir nelaimi nei 3, nei 5, nei 7 kortų kombinacija, laimite statymą Pralaimės visi, nepaisant to, ar buvote atlikę kitus statymus ant 3, 5 ar 7 kortų kombinacijos.

3 kortų kombinacija (3 Card Hand)

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



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

5 kortų kombinacija (5 Card Hand)

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



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

7 kortų kombinacija (7 Card Hand)

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



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

Pralaimės visi (All Lose)

Jei atlikote savo statymą ant Pralaimės visi ir nelaimi nei 3, nei 5, nei 7 kortų kombinacija, nepaisant to, ar buvote atlikę kitus statymus ant 3, 5 ar 7 kortų kombinacijos, laimite statymą Pralaimės visi.
















Laiminčios kortos:

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

3 kortų kombinacija laiminčios kortos:	
	Karališkoji spalva yra vienos rūšies tūzas, karalius ir dama.
	Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra trys vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų karalius, dama ir valetas.

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

	kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai.
	Pora JJ-AA (tik 5 kortų kombinacija) yra kombinacija, kurioje yra valetų pora, damų pora, karalių pora arba tūzų pora.

Išmokėjimai:

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

Pralaimės visi atveju išmokama 0.7:1.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

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

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

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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

5.16 Lošimas „Teksaso Hold'em Bonus Pokeris“ („Texas Hold'em Bonus Poker“)

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 1 EUR

Maksimalus laimėjimas: 260 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- „Texas Hold'em Bonus Pokeris“ yra populiarojo Texas Hold'em Poker variantas, tačiau skiriasi tuo, kad lošiamas prieš kazino, o ne kitus lošėjus, ir po „River“ kortos statymų atlikti nebegalima.
- Lošime naudojama viena 52 kortų malka. Po kiekvieno lošimo kortos išmaišomos.
 - Visi lošėjai lošia tą pačią kombinaciją.
 - Lošėjas turi 15 sekundžių atlikti Ante (pradinį) statymą, pasirinkdamas norimos vertės žetoną(us).
 - Norint pradėti lošimą, lošėjas turi atlikti ANTE statymą (pradinį statymą).
 - Jei nori, lošėjas gali atlikti papildomus PREMIJOS ir FIRST 5 JACKPOT statymus (ANTE statymas privalomas).
- Lošėjas ir krupjė gauna po dvi kortas pradžia (pradinės kortos).
 - Lošėjo kortos yra atverstos.
 - Krupjė kortos yra užverstos.
- Išdalinus pirmąsias kortas lošėjas turi pasirinkimą:
 - NUMESTI (prarasti savo ANTE statymą), tokiu atveju lošimas baigiamas, arba
 - ŽAISTI 2x statant 2x savo ANTE statymo.
- Krupjė išdalina tris FLOP kortas, lošėjas turi pasirinkimą:

- ŽAISTI 1x (1x ANTE)
- TIKRINTI (statymas neatliekamas)
- Krupjė išdalina vieną TURN kortą, lošėjas turi pasirinkimą:
 - ŽAISTI 1x (1x ANTE)
 - TIKRINTI (statymas neatliekamas)
- Krupjė tuomet atverčia galutinę kortą, vadinamą RIVER, ir atskleidžia savo kortas.
- ANTE statymas įvertinamas pagal lošėjo ir krupjė geriausią penkių kortų kombinaciją iš septynių išdalintų kortų (po dvi kortas lošėjui ir krupjė, penkios bendrosios kortos).

Statymai:

Premijos statymas

PREMIJOS statymas yra neprivalomas statymas, jį galima atlikti po ANTE statymo. Pasirinkę pradinį statymą, spustelėkite ant norimo žetono ir pasirinkite premijos mygtuką („bonus“).



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

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

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



Laiminčios kortos

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

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

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

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

Išmokėjimai:

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

Greita rezultatų lentelė:

Rezultatas	ANTE	FLOP	TURN	RIVER
------------	------	------	------	-------

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

*Premijos statymo išmokos nustatomos pagal žemiau pateiktą PREMIJŲ išmokų lentelę

Premijos statymas

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

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyr, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.

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

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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

5.17 Lošimas „Trijų Kortų pokeris“ („Three Card Poker“)

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 2 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 235 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Trijų kortų pokeryje jūsų tikslas yra surinkti geresnę trijų kortų kombinaciją nei krupjė.
- Statymams atlikti lošėjas turi 12 sekundžių, nespėjus to padaryti, lošėjas turi laukti kito lošimo.
- Atlikite „Ante“ ir vieną ar abu papildomus „Pair Plus“ bei „6 Card Bonus“ statymus.
- Gausite tris kortas. Trys krupjė kortos yra užverčiamos.
- Jei laikote savo kombinaciją stipria, paspauskite ŽAISTI 1x mygtuką, kad atliktumėte lošimo statymą, lygų „Ante“ statymui. Kitu atveju paspauskite NUMESTI mygtuką.

Laiminčios kortos:

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

Trijų kortų pokerio laiminčios kortos:	
	„Mini Royal“ yra vienos rūšies tūzas, karalius ir dama.
	Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra trys vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų karalius, dama ir valetas.
	Trys vienodos yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją.
	Eilė yra kombinacija, kurią sudaro trys iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės, rūšis reikšmės neturi.
	Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., trys būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies

	korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.
	Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitos, kuri nėra tokios pat vertės. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.
	Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas žaidžia su aukščiausia savo turima korta.
6 „Card Bonus“ laiminčios kortos:	
	Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.
	Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.
	Ketrios vienodos Šioje kombinacijoje yra visos ketrios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei ketrios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.
	Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų

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

Išmokėjimai:

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

Greita rezultatų lentelė

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar laimėjote, pralošėte ar sulošėte lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	ŽAISTI 1x
Krupjė padalinta korta neatitinka minėtų sąlygų ir jūs laimite	1:1	Lygiosios
Krupjė padalinta korta atitinka minėtas sąlygas ir jūs laimite	1:1	1:1
Krupjė padalinta korta atitinka minėtas sąlygas ir jūs pralaimite	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė padalinta korta atitinka minėtas sąlygas, jūs sulošiate lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas (nusprendžia neatlikti statymo „Žaisti“)	Pralaimėjimas	-

- Jei atliekate Lošimo statymą ir su trimis pradinėmis kortomis gaunate Spalvą ir Eilę, Tris vienodos ar Eilę, laimite „Ante“ premiją pagal išmokų lentelę net jei krupjė laimi etapą.
- Jei atliekate papildomą „Pair Plus“ statymą, laimite pagal laimėjimų lentelę su Pora ar geresne trijų kortų kombinacija, net jei numetate kortas ir krupjė laimi etapą.
- Jei atliekate papildomą 6 kortų premijos statymą, laimite, jei trys jūsų ir trys krupjė kortos sudaro penkių kortų pokerio kombinaciją Trys vienodos ar geresnę. Laimite pagal išmokų lentelę net jei numetate kortas arba krupjė laimi etapą.

ANTE BONUS

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

PAIR PLUS

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

6 „CARD BONUS“

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

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

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

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą

„Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus 6 nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

5.18 Lošimas „Aukščiausia Korta“ („Top Card“)

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

Minimali statymo suma: 0.20 EUR

Maksimali statymo suma: 10 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 16 500 EUR

Lošimo taisyklės:

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

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
----------------	---------------

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

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

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

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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

5.19 Lošimas „Ultra Teksaso Hold'em“ („Ultimate Texas Hold'em“)

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

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

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 555 000 EUR

Lošimo taisyklės:

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

Statymai:

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



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



Laiminčios kortos:

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

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

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

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

Išmokėjimai:

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

Greita rezultatų lentelė

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar laimėjote, pralošėte ar sulošėte lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	BLIND	ŽAISITE
------------	------	-------	---------

Krupjė padalinta korta neatitinka minėtų sąlygų ir jūs laimite	Lygiosios	Laimėjimas*	1:1
Krupjė padalinta korta neatitinka minėtų sąlygų ir jūs pralaimite	Lygiosios	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų ir jūs laimite	Laimėjimas	Laimėjimas*	1:1
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų ir jūs pralaimite	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų, sulošiate lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	–

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

„BLIND“ (priverstinis statymas)

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	500:1
Eilė ir spalva	50:1
Keturios vienodos	10:1
Pilna troba	3:1
Spalva	1.5:1
Eilė	1:1
Visos kitos kombinacijos	Lygiosios

„TRIPS“ (trys vienodos kortos)

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

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

Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

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

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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

5.20 Lošimas „Dviejų Kombinacijų Kazino Hold'em“ („2 Hand Casino Hold'em“)

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

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

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 1 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 510 000 EUR

Lošimo taisyklės:

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

Statymai:

Premijos Statymas

- Premijos statymas yra papildomas, jį galima atlikti atskirai. „Ante“ statymų vietoje padėjus žetoną įsijungs Premijos statymo laukas. Atlikite savo Premijos statymą taip pat, kaip ir „Ante“ statymą.

- Premijos statymas vertinamas kiekvienai kombinacijai atskirai pagal pirmąsias penkias kortas (3 bendros kortos, atverstos „Flop“ metu ir dvi jūsų turimos kortos). Premijos statymą laimite, jei turite tūzų porą ar geresnę kombinaciją, išmoka išmokama pagal Premijos išmokų lentelę. Daugiau informacijos pateikiama „Lošimo rezultatai ir išmokos“ dalyje.



Laiminčios kortos

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

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

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

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

- Rezultatas nustatomas pagal lošėjų ir krupjė geriausių 5 kortų kombinacijas (derinant lošėjo / krupjė 2 kortas su 5 bendromis kortomis).
- Norėdamas žaisti, krupjė turi surinkti bent 4 akių porą ar geresnę kombinaciją.

Greita rezultatų lentelė

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar laimėjote, pralošėte ar sulošėte lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	ŽAISITE
Krupjė padalinta korta neatitinka minėtų sąlygų ir jūs laimite	Laimėjimas*	Lygiosios
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų ir jūs laimite	Laimėjimas*	1:1
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų ir jūs pralaimite	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų, sulošiate lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas

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

ANTE

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

„Žaisti“ statymų išmoka yra 1:1.

PREMIJA

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

Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami, statymai gražinami.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyne, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.

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

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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