

PATVIRTINTA:

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus

2020 m. gruodžio mėn. 3 d. įsakymu Nr. DIE-879

UAB „TOP SPORT“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PAPILDYMAS

Bendrovė Reglamento Priedą Nr. 3, kuriame aprašytos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės papildo punktais nuo 5.21 iki 5.37 imtinai. Minėtose taisyklėse aprašomi tiekėjo „Evolution“ 12 (dvylika) lošimų (nuo 5.21 iki 5.32), tiekėjo „Ezugi“ 2 (du) lošimai (nuo 5.33 iki 5.34) ir tiekėjo „Authentic Gaming“ 3 (trys) lošimai (nuo 5.35 iki 5.37).

Lošimų aprašymai išdėstomi taip:

5.21 Lošimas „Ruletė“ („Roulette“)

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 252 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- „Ruletės“ lošimo tikslas yra tiksliai nuspėti, kur besisukantis kamuoliukas sustos ruletės rato viduje.
- Pasibaigus statymų laikui krupjė pasuka ruletės ratą ir paleidžia kamuoliuką. Kai kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų, krupjė paskelbia laimintį skaičių. Lošėjas laimi, jei pastatote statymą, apimančią tą skaičių.
- Statymams atlikti lošėjui yra skiriama 15 sekundžių, to padaryti nespėjęs lošėjas gali atlikti statymą sekančiame lošime.

Statymai:

- Prie Ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

Vidiniai statymai:

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

- **Linijos statymas** – lošėjas padės savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

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

Kaimynų statymai:

Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



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



„Tiers du Cylindre“

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

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

„Orphelins a Cheval“

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

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

„Voisins du Zero“

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

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

„Jeu Zero“

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

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

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius

Specialūs statymai:

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

„Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 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“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną:

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

Visi statymai

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

Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŲJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 ▲

Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

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
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Nepavykę sukimai – tai tokie atvejai, kai: kamuoliukas apsisuka mažiau nei tris pilnus apsisukimus; kamuoliukas iškrenta iš krupjė rankos; kamuoliukas išsoka 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. Ekране 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. Ekране parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.
- Lošėjas neteisingai laimi, kai sistemoje užfiksuoja 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 atšaukiamas, apie lošimo atšaukimą 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 rezultata.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

5.22 Lošimas „Bakara Spaudimo Kontrolė“ („Baccarat Control Squeeze“)

Tikslas lošime „Bakara Spaudimo Kontrolė“ yra atspėti kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 15 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 175 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimą organizuoja krupjė, lošiama aštuoniomis standartinėmis 52-iejų kortų malkomis.
- Kortų vertės yra tokios:
 - Tūzai yra žemiausia korta, kurių kiekvienas vertas vieno taško.
 - Kortų nuo 2 iki 9 vertė yra tokia, kokia nurodyta ant kortos.
 - Dešimtakės ir veidų kortos (valetai, karalienės ir karaliai) yra verti nulio.
- Pagrindiniame „Bakara“ lošime svarbi tik skaitinė kiekvienos kortos vertė; kortų simboliai (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių, to padaryti nespėjus lošėjas turi palaukti sekančio lošimo pradžios.
- Prieš kiekvieną dalinimą, lošėja turi atlikti savo statymą už tai, ar surinkęs kortas, kurių vertė artimesnė 9, laimės Lošėjas, ar Bankininkas. Taip pat turi galimybę statyti, kad lošimas pasibaigs lygiosiomis. Lygiosios įvyksta tuomet, kai ir Lošėjo, ir Bankininko turimų kortų vertė yra vienoda.
- Krupjė lošimą pradeda padalydamas Lošėjui ir Bankininkui po dvi kortas.
- „Bakara“ lošime dalinamos dvi kortų kombinacijos: viena kortų kombinacija Lošėjui, kita - Bankininkui.
- Jei Lošėjo ir Bankininko kortų kombinacijos yra vienodos vertės, lošimas baigiasi lygiosiomis. Už lošimo baigtį lygiosiomis atliktas statymas išlošiamas, o statymai už Lošėją ir Bankininką grąžinami.
- Kiekvienos kortų kombinacijos vertė apskaičiuojama iš kortų kombinacijos, kurios bendra kortų suma lygi 10 ar daugiau, atimant dešimčių skaičių. Pavyzdžiui, jei kortų kombinaciją sudaro 7 ir 9, jos vertė „Bakara“ lošime bus lygi 6 (16-10=). Lygiai taip pat prie veidų kortos pridėjus 9 gausime 9.
- Jei Lošėjui ar Bankininkui padalijamos pirmosios dvi kortos, kurių vertė lygi 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), daugiau kortų nebus dalijama nei vienai kortų kombinacijai.
- Jei Lošėjui ar Bankininkui padalijamos pirmosios dvi kortos, kurių vertė lygi 0-7, siekiant nuspręsti, ar kuriai nors kortų kombinacijai ar abiem kortų rankoms turi būti dalijama trečia korta, taikoma „Trečiosios kortos taisyklė“. Lošėjas visuomet turi pirmenybę.

Lošėjo kortų kombinacija:

Pirmųjų dviejų Lošėjo kortų kombinacija:	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas traukia trečią kortą.
6-7	Lošėjas netraukia kortos.
8-9 („natūralus“ derinys)	Nei vienai kortų kombinacijai nepadalijama trečia korta.

Bankininko kortų kombinacija:

Pirmų dviejų Bankininko kortų kombinacija	Lošėjo ištrauktos trečiosios kortos vertė										
	Trečiosios kortos nėra	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	N	T
4	T	N	N	T	T	T	T	T	T	N	N
5	T	N	N	N	N	T	T	T	T	N	N
6	N	N	N	N	N	N	N	T	T	N	N
7	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
9	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

T – traukti; N – netraukti.

- Jei Lošėjas netraukia kortos surinkęs 6 arba 7, tuomet Bankininkas, surinkęs 3, 4 arba 5 privalo traukti trečiąją kortą, tačiau, jei bendra Bankininko kortų kombinacijos vertė lygi 6, jis kortos netraukia.
- Laimi tas, kieno bendra kortų kombinacijos vertė artimesnė 9.

Spaudimas:

Jei atliekate statymą už Lošėją arba už Bankininką prie „Bakara kontrolės spaudimo“ stalo, lošėjas turi galimybę spausti (arba iš lėto atskleisti) kortas toje kortų rankoje, už kurią pastatėte, patys. Tokią galimybę suteikia specialios lošimo sąsajoje esančios animuotos persidengiančios kaukės. (Kortos dalijamos užverstos ant stiklinių į stalą įmontuotų skydelių. Kortų reikšmės užfiksuojamos po stalu esančiomis kameromis, tačiau yra užtemdomos persidengiančiomis kaukėmis, kurias lošėjas gali iš lėto nuplėšti spustelėdamas arba bakstelėdamas ant kortos kampo arba briaunos.) Lošėjas gali spustelėti / bakstelėti konkuruojančioje kortų kombinacijoje esančias kortas, kad jas iš karto atskleistų. Spaudimas leidžiamas tik specialiai tam skirtu metu kiekviename lošime.

Šalutiniai statymai:

Šalutinis statymas	Aprašymas
P pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Lošėjui padalytos kortos sudaro porą.
B pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Bankininkui padalytos kortos sudaro porą.
Tobula pora	Išmokama santykiu 25:1, jei pirmosios dvi Bankininkui arba Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis). Išmokama santykiu 200:1, jei pirmosios dvi ir Bankininkui, ir Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis).
Bet kuri pora	Išmokama, jei Bankininko arba Lošėjo kortų kombinacija yra pora.

P premija	Išmokama, kai Lošėjas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.
B premija	Išmokama, kai Bankininkas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.

Mokėjimai:

Lošėjui išmokama suma priklauso nuo atlikto statymo tipo:

STATYMAS	IŠMOKAMA
Lošėjas	1:1
Bankininkas	0,95:1
Lygiosios	8:1
P pora	11:1
B pora	11:1
Tobula pora	Viena pora 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora	5:1
P premija / B premija	<p>Kortų kombinacijos kombinacijų tikimybės</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 9 taškais; 30:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 8 taškais; 10:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 7 taškais; 6:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 6 taškais; 4:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 5 taškais; 2:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 4 taškais; 1:1 • „Natūrali“ kortų kombinacija laimi, 1:1 • „Natūralių“ kortų kombinacijų lygiosios

Galimi ypatingi atvejai:

- Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus maksimaliai 6 nesėkmingi iš eilės pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą.
 - Neišsprendus problemos, techninis personalas 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.
- 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 paimamos 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 gražinami.

5.23 Lošimas „Bakara Spaudimas“ („Baccarat Squeeze“)

Lošimo „Bakara Spaudimas“ tikslas - atspėti kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

Minimali statymo suma: 5 EUR

Maksimali statymo suma: 15 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 175 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimą organizuoja krupjė, lošiama aštuoniomis standartinėmis 52-iejų kortų malkomis. Kortų vertės yra tokios:
 - Tūzai yra žemiausia korta, kurių kiekvienas vertas vieno taško.
 - Kortų nuo 2 iki 9 vertė yra tokia, kokia nurodyta ant kortos.
 - Dešimtakės ir veidų kortos (valetai, karalienės ir karaliai) yra verti nulio.
- Pagrindiniame „Bakara“ lošime svarbi tik skaitinė kiekvienos kortos vertė; kortų simboliai (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalinimą, lošėjas turi atlikti savo statymą už tai, ar surinkęs kortas, kurių vertė artimesnė 9, laimės Lošėjas, ar Bankininkas. Taip pat turi galimybę statyti, kad lošimas pasibaigs lygiosiomis. Lygiosios įvyksta tuomet, kai ir Lošėjo, ir Bankininko turimų kortų vertė yra vienoda.
- Statymui atlikti lošėjas turi 16 sekundžių, to padaryti nespėjus lošėjas turi palaukti sekančio lošimo pradžios.
- Krupjė pradeda padalydamas Lošėjas ir Bankininkui po dvi kortas.
- „Bakara“ lošime dalinamos dvi kortų kombinacijos: viena kortų kombinacija lošėjui, kita - Bankininkui.
- Jei Lošėjo ir Bankininko kortų kombinacijos yra vienodos vertės, lošimas baigiasi lygiosiomis. Už lošimo baigtį lygiosiomis atliktas statymas išlošiamas, o statymai už Lošėją ir Bankininką gražinami.
- Kiekvienos kortų kombinacijos vertė apskaičiuojama iš kortų kombinacijos, kurios bendra kortų suma lygi 10 ar daugiau, atimant dešimčių skaičių. Pavyzdžiui, jei kortų kombinaciją

sudaro 7 ir 9, jos vertė „Bakara“ lošime bus lygi 6 ($16-10=6$). Lygiai taip pat prie veidų kortos pridėjus 9 gausime 9.

- Jei Lošėjui ar Bankininkui padalijamos pirmosios dvi kortos, kurių vertė lygi 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), daugiau kortų nebus dalijama nei vienai kortų kombinacijai.
- Jei Lošėjui ar Bankininkui padalijamos pirmosios dvi kortos, kurių vertė lygi 0-7, siekiant nuspręsti, ar kuriai nors kortų kombinacijai ar abiem kortų rankoms turi būti dalijama trečia korta, taikoma „Trečiosios kortos taisyklė“. Lošėjas visuomet turi pirmenybę.

Lošėjo kortų kombinacija:

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas traukia trečią kortą.
6-7	Lošėjas netraukia kortos.
8-9 („natūralus“ derinys)	Nei vienai kortų kombinacijai nepadalijama trečia korta.

Bankininko kortų kombinacija:

Pirmų dviejų Bankininko kortų kombinacija	Lošėjo ištrauktos trečiosios kortos vertė										
	Trečiosios kortos nėra	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	N	T
4	T	N	N	T	T	T	T	T	T	N	N
5	T	N	N	N	N	T	T	T	T	N	N
6	N	N	N	N	N	N	N	T	T	N	N
7	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
9	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

T - traukti; N – netraukti

- Jei Lošėjas netraukia kortos surinkęs 6 arba 7, tuomet Bankininkas, surinkęs 3, 4 arba 5 privalo traukti trečiąją kortą, tačiau, jei bendra Bankininko kortų kombinacijos vertė lygi 6, jis kortos netraukia.
- Laimi tas, kieno bendra kortų kombinacijos vertė artimesnė 9.

Spaudimo funkcija

- Jei lošiate prie „Bakara spaudimo“ stalo, tai, kaip krupjė atverčia kortas, priklauso nuo to lošimo metu pastatytų sumų.
- Krupjė greitai atvers kortas tai kortų kombinacijai, kurios bendra pastatyta suma yra mažesnė, ir kels spaudimą iš lėto versdamas padalytas kortas tai kombinacijai, kurios bendra pastatyta suma didžiausia.

- Jei bendra abiejų kortų kombinacijų pastatyta suma lygi arba jei didžiausia suma pastatyta už lošimo baigtį lygiosiomis, arba jei statymų nėra, tuomet krupjė greitai atvers Lošėjo kortų kombinacijos kortas bei iš lėto vers Bankininko antrąją kortą ir papildomas kortas, dalijamas abiem kortų rankoms.

Statymai:

Šalutinis statymas	Aprašymas
P pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Lošėjui padalytos kortos sudaro porą.
B pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Bankininkui padalytos kortos sudaro porą.
Tobula pora	Išmokama santykiu 25:1, jei pirmosios dvi Bankininkui arba Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis). Išmokama santykiu 200:1, jei pirmosios dvi ir Bankininkui, ir Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis).
Bet kuri pora	Išmokama, jei Bankininko arba Lošėjo kortų kombinacija yra pora.
P premija	Išmokama, kai Lošėjas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.
B premija	Išmokama, kai Bankininkas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.

Išmokėjimai:

Lošėjui išmokama suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

„STATYMAS“	IŠMOKAMA
Lošėjas	1:1
Bankininkas	0,95:1
Lygiosios	8:1
P pora	11:1
B pora	11:1
Tobula pora	Viena pora 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora	5:1

P premija / B premija	<p>Kortų kombinacijų tikimybės</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 9 taškais; 30:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 8 taškais; 10:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 7 taškais; 6:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 6 taškais; 4:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 5 taškais; 2:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 4 taškais; 1:1 • „Natūrali“ kortų kombinacija laimi, 1:1 • „Natūralių“ kortų kombinacijų lygiosios
------------------------------	--

Galimi ypatingi atvejai:

- Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus maksimaliai 6 nesėkmingi iš eilės pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą.
 - Neišsprendus problemos, techninis personalas 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.
- 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.

5.24 Lošimas „Dviguba Ruletė“ („Dual Play Roulette“)

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 1 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 252 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Ruletės lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Europietiškos ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Pasibaigus statymų laikui (12 sekundžių) krupjė ruletės rate išsuka kamuoliuką. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų.

Statymai:

- Prie Ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

Vidiniai statymai:

- **Tiesioginis** – lošėjas padės savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- **Padalintas statymas** – lošėjas padės savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- **Eilės statymas** – lošėjas padės savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- **Kampo statymas** – lošėjas padės savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- **Linijos statymas** – lošėjas padės savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

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

Kaimynų statymai

Paspaudus mygtuką KAIMYŪ STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



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



„Tiers du Cylindre“

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

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

„Orphelins a Cheval“

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

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

„Voisins du Zero“

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

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

„Jeu Zero“

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

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3

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

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

Specialūs statymai

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

„Finale en Plein“

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

- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

Visi statymai

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

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Vidiniai statymai

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

Išoriniai statymai

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

Svarbi informacija:

- Atvejais, kai kamuoliukas:
 - a) apsisuka mažiau nei tris pilnus apsisukimus
 - b) iškrenta iš krupjė rankos
 - c) iššoka iš ruletės rato

Arba kai ruletė sukasi ta pačia kryptimi, kuria skrieja kamuoliukas joje laikomi nepavykusiais sukimais. Tokioje situacijoje lošimas anuliuojamas, o lošėjams gražinamos jų atliktų statymų sumos.

- Jei sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Ekране 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.
- 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.

5.25 Lošimas „Nemokamų Statymų Juodasis Džekas“ („Free Bet Blackjack“)

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 2 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 86 250 EUR

„Nemokamų Statymų Juodasis Džekas“ - tai „Blackjack“ lošimo variantas, kuriame siūlomi nemokami „dvigubinimo“ ir „išskaidymo“ statymai.

Lošimo tikslas - surinkti didesnę kortų vertę, nei krupjė, tačiau ne didesnę nei 21. Geriausia kortų kombinacija „Blackjack“ lošime - kai pirmųjų dviejų padalintų kortų vertė lygi 21. Lošiate tik prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.

- Lošiama aštuoniomis kortų malkomis.
- Krupjė visuomet sustoja surinkęs 17.
- Lošėjas gali dvigubinti statymą už bet kurias dvi pirmąsias kortas.
- Lošėjas gali skaidyti bet kurią porą, išskyrus 10, J, Q ir K.
- Lošėjas gali nemokamai dvigubinti statymą už turimą kietą dviejų kortų kombinaciją, kurios vertė lygi 9, 10 ir 11.
- Išskaidyti galima pirmąsias dvi kortas, jei jų vertė vienoda.
- Kiekvieną kortų kombinaciją galima išskaidyti vieną kartą.
- Kiekvienam išskaidytam tūzui padalijama po vieną kortą.
- Statymo dvigubinti negalima išskaidžius kortas.
- Šešių kortų Čarlis: lošėjas laimi šešias kortas, kurių vertė lygi 21 ar mažiau.
- Kai krupjė atverčia tūzą, siūlomas apsidraudimo statymas.
- Už Juodąjį Džeką išmokama santykiu 3:2, Juodasis Džekas laimi prieš kitas kortų kombinacijas, lygias 21.
- Už apsidraudimo statymą išmokama santykiu 2:1.
- Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė vienoda, lošėjo statymas gražinamas.
- Lošėjo statymas gražinamas, kai krupjė pralaimi, surinkęs 22 taškus.

Lošimo taisyklės:

- Lošimą organizuoja krupjė, o kiekviename lošime gali lošti neribotas lošėjų skaičius.
- Lošiama aštuoniomis standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų vertės „Nemokamų Statymų Juodojo Džeko“ lošime yra tokios:

- Kortų nuo 2 iki 10 vertė tokia, kokia nurodyta ant kortos.
- Kiekviena veidų korta (valetai, karalienės ir karaliai) verta po 10 taškų.
- Tūzai verti 1 arba 11 taškų, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė parankesnė turimai kortų kombinacijai.
- Pasibaigus statymams skirtam laikui (15 sekundžių), krupjė dalija po vieną atverstą kortą kiekvienam lošėjui, baigiant krupjė. Tuomet krupjė padalija po antrą atverstą kortą kiekvienam lošėjui, tačiau antroji krupjė korta lieka užversta. Lošėjo pradinės kortų kombinacijos vertė rodoma šalia lošėjo kortų.

Juodasis Džekas

- Jei lošėjo dviejų pirmųjų kortų vertė lygi 21, lošėjas surinko Juodąjį Džeką!
- Juodojo Džeko kombinaciją surinkti galima tik dviem pirmosiomis kortomis. Kortų kombinacija, kurios vertė lygi 21, bet buvo surinkta išskaidytoje poroje, nelaikoma Juodoju Džeku. Dėl šios priežasties, Juodasis Džekas laimi prieš bet kurią išskaidytos poros kortų kombinaciją, lygią 21.

Apsidraudimo statymas

- Jei krupjė atverstoji korta yra tūzas, lošėjui suteikiama galimybė atlikti apsidraudimo statymą (šį statymą lošėjas gali atlikti per tam suteiktą laiką - 18 sekundžių nuo laukelyje atsiradusio šio statymo pasiūlymo), kad lošėjas galėtų sumažinti riziką, kad krupjė surinko Juodąjį Džeką, net jei lošėjas turi Juodojo Džeko kombinaciją.
- Apsidraudimo statymo suma lygi pusei lošėjo pagrindinio statymo, o apsidraudimo statymas lošiamas nepriklausomai nuo statymo už lošėjo turimą kortų kombinaciją. Tuomet krupjė pasižiūri į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar nesurinko Juodojo Džeko. Jei krupjė nesurinko Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, o lošėjas ne, lošimas baigiasi, o krupjė turima kortų kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė turi Juodąjį Džeką lošimas baigiasi lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas. Tais atvejais, kai krupjė atverstoji korta yra 10 arba veidų korta, lošėjas neturės galimybės nusipirkti apsidraudimo statymo, o krupjė nežiūrės į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar surinko Juodąjį Džeką.

Dvigubinti, traukti kortą ar susilaikyti

- Jei krupjė, patikrinęs pirmąsias savo kortas, nesurinko Juodojo Džeko, lošėjai turi galimybę pagerinti savo turimas kortų kombinacijas, krupjė siūlant padalyti lošėjams daugiau kortų.
- Jei lošėjo pirmų dviejų kortų suma ne 21, lošėjas gali nuspręsti dvigubinti statymą (laukelyje atsiranda pasiūlymas „dvigubinti“, šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 17 sekundžių). Tokiu atveju lošėjas gali padvigubinti savo statymą ir jam bus padalijama tik viena papildoma korta.
- Jei lošėjo padalyta kortų kombinacija lygi 9, 10 arba 11, lošėjas galės „nemokamai dvigubinti“. Jei lošėjas pasirinks pasinaudoti „nemokamo dvigubinimo“ funkcija, prie jo pradinio statymo bus pridėtas „nemokamas statymas“. Jei lošėjas laimės lošimą, „nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta jo pradiniam statymui. Lošėjui bus atitinkamai išmokėta, o gražinamas tik lošėjo pradinis statymas. Jei lošėjas pralaimės lošimą, praloš tik pradinį statymą. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, lošėjo pradinis statymas bus gražintas.
- Taip pat lošėjas gali nuspręsti traukti kortą (laukelyje atsiranda pasiūlymas „imti“, šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 17 sekundžių) ir jam bus padalyta papildoma korta, kurios vertė

bus galima pridėti prie turimos kortų kombinacijos. Dar vienas galimas sprendimas - nuspręsti traukti kortą daugiau nei vieną kartą, kad būtų gauta papildomų kortų, kol, lošėjas, surinkęs tenkinančią kortų kombinacijos vertę, nenusprendžia susilaikyti.

- Lošėjui nebus suteikiama galimybė rinktis, jei jo kortų kombinacija bus lygi 21, kadangi tai geriausia galima kortų kombinacija.

Išskaidyti

- Jei lošėjo pradinė kortų kombinacija yra vienodos vertės kortų pora, lošėjas gali pasirinkti porą išskaidyti į dvi atskiras kortų kombinacijas su atskirais statymais (tam skiriama 15 sekundžių).
- Lošėjui bus pasiūlytas „nemokamas išskaidymas“ turimai kortų porai, išskyrus atvejus, kai pora yra 10, valetai, karalienės arba karaliai. Lošėjo pradinis statymas bus pastatytas už pirmąją kortų kombinaciją (stalo dešinėje), o „nemokamas statymas“ pastatytas už antrąją kortų kombinaciją (stalo kairėje).
- Jei lošėjas laimės lošimą, „nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta lošėjo pradiniam statymui ir suteiks atitinkamą išmokėjimą. Už antrąją kortų kombinaciją statymai gražinami nebus. Jei kortų kombinacija, už kurią pastatytas „nemokamas statymas“ pralaimi, lošėjas savo statymo nepraras. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, statymai gražinami nebus.
- Jei lošėjas nuspręs išskaidyti savo turimą dešimtakių, valetų, karalienių arba karalių porą, statymas už antrąją kortų kombinaciją bus lygus pagrindiniam statymui.

Lošimo baigtis

- Jei lošėjo kortų kombinacijos suma viršija 21, lošėjas pralaimi lošimą bei savo statymą už atitinkamą kortų kombinaciją.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atskleidžia savo užverstosios kortos vertę.
- Krupjė privalo traukti kortą, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 16 arba mažesnė bei privalo susilaikyti, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 17 ar didesnė.
- Lošėjas laimi, jei jo galutinės kortų kombinacijos vertė artimesnė 21, nei krupjė kortų kombinacijos vertė, arba jei krupjė surenka daugiau nei 21, išskyrus atvejus, kai krupjė pralaimi surinkęs 22. Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė lygi krupjė kortų kombinacijos vertei, lošimas pasibaigia lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas.

Krupjė pralaimi surinkęs 22

- Jei krupjė kortų kombinaciją sudaro kortos, kurių bendra vertė lygi 22, lošėjo statymas gražinamas, o lošimas baigiasi lygiosiomis, išskyrus atvejus, kai lošėjas surenka daugiau nei 21. Tokiu atveju lošimas nesibaigia lygiosiomis ir lošėjas pralaimi.
- Jei lošėjas surinko Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi krupjė neturint galimybės pralaimėti surinkus 22.

Šešių kortų Čarlio taisyklė

- Šešių kortų Čarlio taisyklė lošėjui suteikia galimybę automatiškai laimėti, jei jo turimą kortų kombinaciją sudaro šešios kortos, kurių bendra vertė lygi 21 arba mažiau, net jei krupjė surinko Juodąjį Džeką.

- Tuo atveju, jei kortų kombinacija išskaidoma, kiekviena kortų kombinacija vertinama atskirai. Jei krupjė surenka Juodąjį Džeką po pasiūlymo atlikti apsidraudimo statymą, šešių kortų Čarlis negalimas, nepriklausomai nuo lošėjo surinkto rezultato.

Statymai:

Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat galima atlikti neprivalomus šalutinius statymus – už bet kurią porą, 21+3, karštąjį trejetą ir nesėkmę. Šalutinius statymus lošėjas gali atlikti papildomai prie savo pagrindinio Juodojo Džeko statymo. Lošėjas turi galimybę išlošti bet kurį šalutinį statymą, nepriklausomai nuo to, ar lošėjo Juodojo Džeko statymas laimi, ar ne.

Bet kuri pora

- Šalutinis statymas už bet kurią porą lošėjui suteikia galimybę statyti už pirmųjų dviejų kortų kombinaciją.
- Šiuo atveju, laiminčioji kombinacija yra bet kurios dvi tos pačios vertės kortos: pavyzdžiui, dvi karalienės, du tūzai, dvi dešimtakės ir t. t.
- Yra du statymo už bet kurią porą tipai, už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:
 - Bet kuri pora, pavyzdžiui, kryžių dešimtakė ir širdžių dešimtakė.
 - To paties simbolio pora, pavyzdžiui, du vynu tūzai.

21+3

Šalutinis 21+3 statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir krupjė atverstoji korta sudaro bet kurią iš toliau pateiktų laiminčiųjų kombinacijų (tokių kaip pokeryje), už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:

- **Vienos rūšies trijulė** – identiška trijulė, pavyzdžiui, trys širdžių karalienės.
- **Eilė ir spalva** – iš eilės einančios to paties simbolio kortos, pavyzdžiui, būgnų dešimtakė, valetas ir karalienė.
- **Trys vienodos** – tos pačios vertės, bet skirtingų simbolių kortų kombinacija, pavyzdžiui, bet kokie trys skirtingi karaliai.
- **Eilė** – iš eilės einančios skirtingų simbolių kortos, pavyzdžiui, vynu dvejetas, kryžių trejetas ir širdžių ketvertas.
- **Spalva** – to paties simbolio ne iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, kryžių 2, 6, 10.

Karštasis trejetas

Šalutinis karštojo trejeto statymas leidžia lošėjui atlikti statymą už bet kurią trijų kortų kombinaciją, sudarytą iš dviejų pirmųjų lošėjo kortų ir atverstos krupjė kortos. Yra keletas karštojo trejeto šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:

- Bendra kortų vertė lygi 19, pavyzdžiui: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 9.
- Bendra kortų vertė lygi 20, pavyzdžiui: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 10.
- Bendra to paties simbolio kortų vertė lygi 21, pavyzdžiui: Būgnų 9, būgnų 2 ir būgnų 10.
- Bendra skirtingų simbolių kortų vertė lygi 21, pavyzdžiui: Širdžių 9, būgnų 2 ir vynu 10.
- 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.

Nesėkmė

- Šalutinis nesėkmės statymas leidžia lošėjui statyti už tikimybę, kad bendra krupjė kortų vertė viršys 21, t. y. krupjė patirs nesėkmę.
- Šalutinis nesėkmės statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas surenka Juodąjį Džeką.
- Yra keletas nesėkmės šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:
 - Nesėkmė su 3 kortomis.
 - Nesėkmė su 4 kortomis.
 - Nesėkmė su 5 kortomis.
 - Nesėkmė su 6 kortomis.
 - Nesėkmė su 7 kortomis.
 - Nesėkmė su 8 arba daugiau kortų.

Išmokėjimai:

- Už Juodąjį Džeką išmokama santykiu 3:2.
- Už laiminčiąją kortų kombinaciją išmokama santykiu 1:1.
- Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, už apsidraudimo statymą išmokama santykiu 2:1.

Lošėjui išmokama suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

Statymas	Lošimo baigtis	Mokėjimas
Bet kuri pora	Vienos rūšies pora	25:1
	Bet kuri pora	8:1
21+3	Vienos rūšies trijulė	100:1
	Eilė ir spalva	40:1
	Trys vienodos	30:1
	Eilė	10:1
	Spalva	5:1
Karštasis trejetas	7-7-7	100:1
	To paties simbolio bendra kortų suma lygi 21	20:1
	Skirtingų simbolių bendra kortų suma lygi 21	4:1
	Bendra kortų suma lygi 20	2:1
	Bendra kortų suma lygi 19	1:1
Nesėkmė	Nesėkmė su 8 ar daugiau kortų	250:1
	Nesėkmė su 7 kortomis	100:1
	Nesėkmė su 6 kortomis	50:1
	Nesėkmė su 5 kortomis	9:1
	Nesėkmė su 4 kortomis	2:1
	Nesėkmė su 3 kortomis	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- 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 kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.

- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas 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, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

5.26 Lošimas „Prancūziška Ruletė“ („French Roulette“)

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 252 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- „Prancūziškos Ruletė“ lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Prancūziškos ruletės rate yra sunumeruoti skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Pasibaigus statymų laikui (16 sekundžių) ruletės rate krupjė išsuka kamuoliuką. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių.

Statymai:

- Prie Ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

Vidiniai statymai:

- **Tiesioginis** – lošėjas padės savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- **Padalintas statymas** – lošėjas padės savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

- **Eilės statymas** – lošėjas padės savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- **Kampo statymas** – lošėjas padės savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- **Linijos statymas** – lošėjas padės savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

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

Kaimynų statymai

Mygtukas KAIMYŪ STATYMAI atidaro specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame lošėjas gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaustas mygtukas uždaro ar vėl atidaro šią funkciją.



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



„Tiers du Cylindre“

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

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

- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Orphelins a Cheval“

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

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

„Voisins du Zero“

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

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

„Jeu Zero“

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

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

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

Specialūs statymai

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

„Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 1“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną

- „**Finale en plein 3**“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 4**“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 5**“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 6**“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 7**“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 8**“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 9**“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„*Finale a Cheval*“

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

Visi statymai

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

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Vidiniai statymai

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1

Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

Išoriniai statymai

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

Pagal „La Partage“ taisyklę pusė pinigų grąžinama lygių galimybių statymuose (lyginis/nelyginis, raudona/juoda, 1-18/19-36), jei kamuoliukas atsistoja ties nuliu.

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 grąžinamos jų atliktų statymų sumos.
- Sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Ekране 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. Ekране parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.
- Lošėjas neteisingai laimi, kai sistemoje užfiksuoja ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju Bendrovė išskaičiuoja neteisingai įskaitytą laimėjimą iš lošėjo lošimo sąskaitos.
- 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.

5.27 Lošimas „Bėgalinis Juodasis Džekas“ („Infinite Blackjack“)

Lošimo „Bėgalinis Juodasis Džekas“ tikslas - surinkti didesnę kortų vertę, nei krupjė, tačiau ne daugiau nei 21. Geriausia kortų kombinacija Juodojo Džeko lošime - kai pirmųjų dviejų padalintų kortų vertė lygi 21. Lošiate tik prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.

- Lošiama aštuoniomis kortų malkomis.
- Krupjė visuomet sustoja surinkęs 17.
- Lošėjas gali dvigubinti su bet kuriomis dviem pirmosiomis kortomis.

- Išskaidyti galima pirmąsias dvi kortas, jei jų vertė vienoda.
- Kiekvieną kortų kombinaciją galima išskaidyti vieną kartą.
- Kiekvienam išskaidytam tūzui padalijama po vieną kortą.
- Statymo dvigubinti negalima išskaidžius kortas.
- Šešių kortų „Čarlio“ taisyklė.
- Kai krupjė atverčia tūzą, siūlomas apsidraudimo statymas.
- Už Juodąjį Džeką“ išmokama santykiu 3:2.
- Už apsidraudimo statymą išmokama santykiu 2:1.
- Kai kortų kombinacijos lygiavertės, lošimas baigiasi lygiosiomis.

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 1 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 91 250 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošiama aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Kortų vertės Juodojo Džeko lošime yra tokios:
 - Kortų nuo 2 iki 10 vertė tokia, kokia nurodyta ant kortos.
 - Kiekviena veidų korta (valetai, karalienės ir karaliai) verta po 10 taškų.
 - Tūzai verti 1 arba 11 taškų, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė parankesnė turimai kortų kombinacijai.
- Pasibaigus statymams skirtam laikui (11 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui padalija po vieną atverstą kortą.
- Tuomet krupjė kiekvienam lošėjui padalija po antrąją atverstą kortą, tačiau krupjė antroji korta lieka užversta. Lošėjo pradinės kortų kombinacijos vertė rodoma šalia lošėjo kortų.

Juodasis Džekas

Jei lošėjo dviejų pirmųjų kortų kombinacija lygi 21, lošėjas surinko Juodąjį Džeką!

Apsidraudimo statymas

- Jei krupjė atverstoji korta yra tūzas, lošėjui suteikiama galimybė atlikti apsidraudimo statymą (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių), kad sumažintų riziką, kad krupjė surinko Juodąjį Džeką net jei Juodąjį Džeką turi pats lošėjas. Apsidraudimo statymo suma lygi pusei lošėjo pagrindinio statymo, o draudimo statymas lošiamas atskirai nuo statymo už turimą kortų kombinaciją. Tuomet krupjė pasižiūri į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar nesurinko Juodojo Džeko.
- Jei krupjė nesurinko Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, o lošėjas ne, lošimas baigiasi, o krupjė turima kortų kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas. Tais atvejais, kai krupjė atverstoji korta yra 10 arba veidų korta, lošėjas neturės galimybės nusipirkti apsidraudimo statymo, o krupjė nežiūrės į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar surinko Juodąjį Džeką.

Dvigubinti, traukti kortą ar susilaikyti

- Jei krupjė, patikrinęs pirmąsias savo kortas, nesurinko Juodojo Džeko, lošėjai turi galimybę pagerinti savo turimas kortų kombinacijas, krupjė siūlant padalyti lošėjams daugiau kortų.
- Jei lošėjo pirmų dviejų kortų suma ne 21, jis gali nuspręsti dvigubinti statymą (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių). Tokiu atveju lošėjas padvigubina savo statymą ir gauna tik vieną papildomą kortą. Taip pat lošėjas gali nuspręsti traukti kortą ir jam bus padalyta papildoma korta, kurios vertė bus pridėta prie turimos kortų kombinacijos.
- Lošėjas gali nuspręsti traukti kortą (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių) daugiau nei vieną kartą, kad gautų papildomų kortų, tol, kol surinkęs jį tenkinančią kortų kombinacijos vertę, nusprendžia susilaikyti.
- Lošėjas neturės pasirinkimo galimybės, jei jo švelnios kortų kombinacijos vertė lygi 21.

Išskaidyti

- Jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra tokios pat vertės, jis gali nuspręsti išskaidyti porą į dvi atskiras kortų kombinacijas (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių), kurių kiekvienos statymas bus lygus lošėjo pagrindiniam statymui. Po to, kai abiem lošėjo kortų kombinacijoms padalijama po antrąją kortą, lošėjas gali rinktis traukti kortą, kad pagerintų šių dviejų kortų kombinacijų vertes.
- Lošėjas gali rinktis susilaikyti, kai jo abiejų kortų kombinacijų vertės jus tenkina. Vis dėlto jei lošėjo skaidoma pirmų dviejų kortų pora yra tūzai, lošėjas gaus tik po vieną papildomą kortą kiekvienai kortų kombinacijai ir neturės galimybės traukti daugiau kortų.

Lošimo baigtis

- Jei lošėjo kortų kombinacijos suma viršija 21, lošėjas pralaimi lošimą ir savo statymą už atitinkamą kortų kombinaciją.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atskleidžia savo užverstosios kortos vertę. Krupjė privalo traukti kortą, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 16 arba mažesnė bei privalo susilaikyti, jei jo švelnios kortų kombinacijos vertė lygi 17 ar didesnė.
- Lošėjas laimi kai ko galutinės kortų kombinacijos vertė artimesnė 21, nei krupjė kortų kombinacijos vertė, arba jei krupjė surenka daugiau nei 21. Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė lygi krupjė kortų kombinacijos vertei, lošimas pasibaigia lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas.
- Juodąjį Džeką surinkti galima tik dviem pirmosiomis padalytomis kortomis. Kortų kombinacija, kurios vertė lygi 21, bet buvo surinkta išskaidytoje poroje, nelaikoma Juodoju Džeku. Dėl šios priežasties, Juodasis Džekas laimi prieš bet kurią išskaidytos poros kortų kombinaciją, lygią 21.

„Šešių kortų Čarlio“ taisyklė

„Šešių kortų Čarlio“ taisyklė reiškia, jog lošėjas automatiškai laimi, jei jo kortų kombinacijoje yra šešios kortos, kurių vertė 21 arba mažesnė, net jei krupjė surinko Juodąjį Džeką. Tuo atveju, jei kortų kombinacija išskaidoma, kiekviena kortų kombinacija vertinama atskirai.

Statymai:

Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat galimi neprivalomi šalutiniai statymai už bet kurią porą, 21+3, karštąjį trejetą ir nesėkmę. Šalutinius statymus lošėjas gali atlikti papildomai prie savo

pagrindinio Juodojo Džeko statymo. Lošėjas turi galimybę išlošti bet kurią šalutinį statymą, nepriklausomai nuo to, ar jo Juodojo Džeko statymas laimi, ar ne.

Bet kuri pora

- Šalutinis statymas už bet kurią porą lošėjui suteikia galimybę statyti už jo pirmųjų dviejų kortų kombinaciją.
- Šiuo atveju, laiminčioji kombinacija yra bet kurios dvi tos pačios vertės kortos: pavyzdžiui, dvi karalienės, du tūzai, dvi dešimtakės ir t. t.
- Yra du statymo už bet kurią porą tipai, už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:
 - Bet kuri pora, pavyzdžiui, kryžių dešimtakė ir širdžių dešimtakė.
 - To paties simbolio pora, pavyzdžiui, du vynu tūzai.

21+3

21+3 šalutinis statymas suteikia galimybę laimėti, jei lošėjo pirmosios dvi kortos ir atversta krupjė korta sudaro bet kurią iš toliau išvardytų laiminčiųjų kombinacijų (tokių kaip pokeryje), už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:

- **Vienos rūšies trijulė** – identiška trijulė, pavyzdžiui, trys širdžių karalienės.
- **Eilė ir spalva** – iš eilės einančios to paties simbolio kortos, pavyzdžiui, būgnų dešimtakė, valetas ir karalienė.
- **Trys vienodos** – tos pačios vertės, bet skirtingų simbolių kortų kombinacija, pavyzdžiui, bet kokie trys skirtingi karaliai.
- **Eilė** – iš eilės einančios skirtingų simbolių kortos, pavyzdžiui, vynu dvejetas, kryžių trejetas ir širdžių ketvertas.
- **Spalva** – to paties simbolio ne iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, kryžių 2, 6, 10.

Karštasis trejetas

Šalutinis karštojo trejeto statymas leidžia lošėjui atlikti statymą už bet kurią trijų kortų kombinaciją, sudarytą iš dviejų pirmųjų jo kortų ir atverstos krupjė kortos. Yra keletas karštojo trejeto šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:

- Bendra kortų vertė lygi 19, pavyzdžiui: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 9.
- Bendra kortų vertė lygi 20, pavyzdžiui: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 10.
- Bendra to paties simbolio kortų vertė lygi 21, pavyzdžiui: Būgnų 9, būgnų 2 ir būgnų 10.
- Bendra skirtingų simbolių kortų vertė lygi 21, pavyzdžiui: Širdžių 9, būgnų 2 ir vynu 10.
- 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.

Nesėkmė

- Šalutinis nesėkmės statymas leidžia lošėjui statyti už tai, kad bendra krupjė kortų vertė viršys 21, t. y. krupjė patirs nesėkmę.
- Šalutinis nesėkmės statymas baigsis lygiosiomis, jei lošėjas surinko „Juodąjį Džeką“.
- Yra keletas nesėkmės šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:
 - Nesėkmė su 3 kortomis.
 - Nesėkmė su 4 kortomis.
 - Nesėkmė su 5 kortomis.
 - Nesėkmė su 6 kortomis.

- Nesėkmė su 7 kortomis.
- Nesėkmė su 8 arba daugiau kortų.

Išmokėjimai:

- Už Juodąjį Džeką išmokama santykiu 3:2.
- Už laiminčiąją kortų kombinaciją išmokama santykiu 1:1.
- Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką už apsidraudimo statymą išmokama santykiu 2:1.

Galimi ypatingi atvejai:

- 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 kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas 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, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

5.28 Lošimas „Bakara – Jokių Komisinių“ („No Commission Baccarat“)

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

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 10 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 175 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimą organizuoja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
 - Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- Pagrindiniame Bakara lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Statymams atlikti lošėjas turi 14 sekundžių, to padaryti nespėjus lošėjas turi laukti sekančio lošimo pradžios.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės lošimą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Lošėjas ar Bankininkas. Taip pat turi galimybę spėti, kad etapas baigsis lygiosiomis – Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodas reikšmes.
- Krupjė pradeda lošimą padalindamas po dvi kortas Lošėjui ir Bankininkui.
- Bakara dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, etapas baigiasi lygiosiomis. Laimi statymai už Lygiasias, statymai už Lošėją arba Bankininką paaimami (gražinami).
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią krupjė nusprendžia ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.

Lošėjo kombinacija:

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

Bankininko kombinacija:

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

5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti

- Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

Statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B pora	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
Puiki Pora	Laimima 25:1, jei Bankininkui arba Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei Bankininkui ir Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Super 6	Išmoka 15:1, jei Bankininkas laimi su 6 taškais. Norint atlikti papildomą statymą prieš tai reikia atlikti pagrindinį statymą (lošėjas/bankas/lygiosios).
P premija	Laimima, kai lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
B premija	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas	1:1
Bankininkas	1:1 0,5:1, jei laimi su 6 taškais
Lygiosios	8:1
P pora	11:1
B pora	11:1
Puiki pora	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Super 6	15:1
P premija / B premija	Kombinacijų tikimybės <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1

	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
--	---

Galimi ypatingi atvejai:

- Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviės pamainos vadybininką. Paiminos 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 sukljuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos 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 gražinami.

5.29 Lošimas „Galingasis Juodasis Džekas“ („Power Blackjack“)

„Galingasis Juodasis Džekas“ yra „Juodojo Džeko“ variantas, siūlantis lošėjui dvigubinti, trigubinti ir keturgubinti bet kurias dvi kortas.

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

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 2 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 160 000 EUR

- Lošiama su aštuoniomis kortų malkomis.
- Devynakės ir dešimtakės yra išimamos iš kiekvienos kortų kaladės.
- Dvigubinti, trigubinti, keturgubinti bet kurias dvi pradinės kortas.
- Dvigubinti, trigubinti, keturgubinti po padalijimo.
- Dalijamos pradinės vienodos vertės kortos.
- Kombinacijoje leidžiamas tik vienas dalijimas.
- Viena korta, padalinta kiekvienam dalintam tūzui.
- Krupjė parodžius tūzą, siūlomas draudimo statymas.
- Juodojo Džeko atveju išmokama 3 prie 2.
- Draudimo atveju išmokama 2 prie 1.
- Krupjė visuomet susilaiko ties „minkštuoju“ 17.
- Krupjė patikrina, ar yra „Juodasis Džekas“ ant V-D-K ir tūzo.
- Statymai gražinami, kai yra lygiosios.

Lošimo taisyklės:

- Lošimui vadovauja krupjė, kiekviename lošime lošėjų skaičius neribojamas.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis kortų kaladėmis. Devynakės ir dešimtakės yra išimamos iš kiekvienos kortų kaladės. Kortų reikšmės Juodojo Džeko lošime yra šios:
 - Kortos nuo 2 iki 8 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.
- Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, o tada vieną kortą atverčia sau. Tada krupjė kiekvienam lošėjui išdalina antrąją atverstą kortą, tačiau antroji krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma jo pradinės kombinacijos vertė.

Juodasis Džekas

Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, lošėjas turi Juodąjį Džeką!

Draudimas

- Jei krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjas gali įsigyti draudimą (šiam sprendimui lošėjas turi 17 sekundžių), kad apsaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei pats lošėjas turės šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio lošėjo 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, etapas tęsiasi. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, lošimas baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami.
- Jei Krupjė viršutinė korta yra veido korta, jis (ji) patikrins, ar apatinė korta yra tūzas ir ar turi Juodąjį Džeką. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, krupjė kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, etapas tęsiasi.

Ėmimas arba Susilaikymas

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų.
- Jei lošėjo pradinės kombinacijos vertė nėra 21, lošėjas gali nuspręsti Imti, kad prie turimos kombinacijos vertės pridėtų papildomą kortą. Lošėjas gali Imti daugiau nei vieną kortą, o kad būtų patenkintas turima kombinacijos verte, susilaikyti.
- Lošėjui surinkus silpną 21 jam nebus siūlomi sprendimo variantai.
- Tiek ėmimo, tiek susilaikymo ėjimams lošėjas turi 17 sekundžių.

Dvigubinti, trigubinti, keturgubinti

Lošėjas gali nuspręsti dvigubinti, trigubinti ar keturgubinti per tam nustatytą laiką – 17 sekundžių. Šiuo atveju lošėjas padvigubins, patrigubins ar keturgubins savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie jo kortų kombinacijos.

Dalijimas

- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali porą Padalinti (šiam sprendimui lošėjas turi 17 sekundžių) ir turės dvi galimas kombinacijas, kurioms atliks atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Gavęs po antrąją kortą, galės savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas. Taip pat lošėjas galės pagerinti savo kombinacijų vertę nuspręsdamas dvigubinti, trigubinti ar keturgubinti. Šiuo atveju padvigubins, patrigubins ar keturgubins savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie jo kiekvienos kortų kombinacijos.
- Tačiau, jei lošėjas pradžioje turi tūzų porą, gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

Rezultatai

- Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, pralaimima ir prarandama tos kombinacijos statymai.
- 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.
- Lošėjas laimi, jei jo galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė arba jei krupjė surenka daugiau nei dvidešimt vieną. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimo etapas baigiasi lygiosiomis, lošėjo statymas gražinamas.
- Juodojo Džeko kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juodoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

Statymai:

- Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat yra papildomi statymai – Bet kokia pora (Any Pair), 21+3, 3 karštosios, Perviršis (Bust It). Papildomus statymus lošėjas gali atlikti kartu su pagrindiniais Juodojo Džeko statymais.
- Papildomas statymas bet kokia pora leidžia statyti už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją.

- Laiminčioji kombinacija šiuo atveju yra bet kurios dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi damos, du tūzai, dvi aštuonakės ir t. t.
- Yra dviejų tipų Bet kokios poros statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:
 - Bet kokia pora, pvz., kryžių 8 ir širdžių 8.
 - Vienos rūšies pora, pvz., 2x vynu tūzai.

21+3

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

- **Trys vienos rūšies** – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių damos.
- **Spalva ir eilė** – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., valetas, dama ir būgnų karalius.
- **Trys vienodos** – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys 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 8.

3 karštosios

3 karštosios papildomas statymas leidžia lošėjui statyti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi jo kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

- Iš viso 19, pvz.: Širdžių valetas, būgnų 2 ir vynu 7.
- Iš viso 20, pvz.: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu dama.
- Iš viso 21, vienos rūšies, pvz.: Būgnų 8, būgnų 3 ir būgnų karalius.
- Iš viso 21, ne vienos rūšies, pvz.: Širdžių 8, būgnų 3 ir vynu karalius.
- 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.

Perviršis (Bust It)

- Papildomas statymas Perviršis (Bust It) leidžia lošėjui statyti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. Surinks perviršį.
- Perviršis (Bust It) papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi Juodąjį Džeką.
- Yra kelios Perviršis (Bust It) papildomo statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:
 - Perviršis su 3 kortomis.
 - Perviršis su 4 kortomis.
 - Perviršis su 5 kortomis.
 - Perviršis su 6 kortomis.
 - Perviršis su 7 kortomis.
 - Perviršis su 8 ar daugiau kortomis.

Išmokėjimai:

- Juodojo Džeko atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, draudimo išmoka yra 2:1.
- Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Statymas	Rezultatai	Išmoka
Bet kokia pora (Any Pair)	Vienos rūšies pora	20:1
	Bet kokia pora	7:1
21+3	Trys vienos rūšies	100:1
	Eilė ir spalva	35:1
	Trys vienodos	25:1
	Eilė	8:1
	Spalva	5:1
3 karštosios	7-7-7	100:1
	Iš viso 21 vienos rūšies	20:1
	Iš viso 21 ne vienos rūšies	4:1
	Suma 20	2:1
	Suma 19	1:1
Perviršis (Bust It)	Perviršis su 8 ar daugiau kortomis	250:1
	Perviršis su 7 kortomis	100:1
	Perviršis su 6 kortomis	25:1
	Perviršis su 5 kortomis	8:1
	Perviršis su 4 kortomis	2:1
	Perviršis su 3 kortomis	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- 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 kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviės lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas 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, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

5.30 Lošimas „Greitasis Bakara“ („Speed Baccarat“)

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

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 2 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 175 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
 - Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- Pagrindiniame Bakara lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės lošimą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Lošėjas ar Bankininkas. Taip pat turi galimybę spėti, kad lošimas baigsis lygiosiomis – Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodas kortų reikšmes.
- Statymams atlikti lošėjas turi 17 sekundžių.
- Krupjė pradeda lošimą padalindamas po dvi kortas Lošėjui ir Bankininkui.
- Bakara dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis. Laimi statymai už Lygiąsias, statymai už Lošėją arba Bankininką paaimami (grąžinami).
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią krupjė nusprendžia, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos.

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	Trečiosios lošėjo ištrauktos kortos vertė										
	Nėra	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

kortos	trečiosios kortos										
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti

- Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

Statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B pora	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
Puiki pora	Laimima 25:1, jei Bankininkui arba Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei Bankininkui ir Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Bet kuri pora	Apmokėjimas, jei Bankininkas arba Lošėjas turi poros kombinaciją.
P premija	Laimima, kai Lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
B premija	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas	1:1
Bankininkas	0,95:1
Lygiosios	8:1
P pora	11:1
B pora	11:1
Puiki pora	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1

Bet kuri pora	5:1
P premija / B premija	<p>Kombinacijų tikimybės</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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

Galimi ypatingi atvejai:

- Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus maksimaliai 6 nesėkmingi iš eilės pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą.
 - Neišsprendus problemos, techninis personalas 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.
- 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 paimamos 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 aukštyne, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

5.31 Lošimas „Greitas Juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“)

Lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Geriausia Juodojo Džeko kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošėjas lošia 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 tūzą, siūlomas draudimo statymas.
- Juodojo Džeko atveju išmokama 3 prie 2.
- Draudimo atveju išmokama 2 prie 1.
- Statymai gražinami, kai yra lygiosios.

Minimali statymo suma: 50 EUR

Maksimali statymo suma: 2 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 98 800 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimą organizuoja krupjė, prie Juodojo Džeko stalo gali lošti iki 7 lošėjų.
- Lošimas lošiamas 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.
- Pasibaigus statymų laikui (17 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 antrojo krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma jo pradinės kombinacijos vertė.

Juodasis Džekas

Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, lošėjas turi Juodąjį Džeką!

Draudimas

- Jei krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjas gali įsigyti draudimą (šiam sprendimui lošėjas turi 15 sekundžių), kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio lošėjo 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, etapas tęsiasi.
- Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, krupjė kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami.
- Jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, lošėjas draudimo įsigyti negalės, krupjė netikrins, ar turi Juodąjį Džeką.

Dvigubinimas, Ėmimas arba Susilaikymas

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas.
- Visiems lošėjams vienu metu siūloma galimybė priimti kortas prie savo kombinacijų.
- Jei lošėjo pradinė kombinacija nėra 21, lošėjas gali nuspręsti atlikti Dvigubinimą. Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie lošėjo kombinacijos. Taip pat lošėjas gali nuspręsti Imti, kad prie turimos kortų kombinacijos vertės pridėtų papildomą kortą. Lošėjas gali Imti daugiau nei vieną kortą, o kai bus patenkintas turima kombinacijos verte, susilaikyti.
- Dvigubino, ėmimo ir susilaikymo veiksmus lošėjas gali atlikti per tam skirtą laiką – 15 sekundžių.

Dalijimas

- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali porą Padalinti (šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 15 sekundžių); tokiu atveju lošėjas turės dvi galimas kombinacijas, kurioms atliks atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Gavęs po antrąją kortą, lošėjas savo turimas kombinacijas bandys pagerinti imant papildomas kortas.
- Tačiau, jei pradžioje lošėjas turės tūzų porą, gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

Rezultatai

- Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, pralaimima ir prarandama tos kombinacijos statymai. Visiems lošėjams priėmus savo sprendimus ir neprašant daugiau kortų krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją.
- Lošėjas laimi, jei lošėjo galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė arba jei krupjė surenka daugiau nei dvidešimt vieną. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimo etapas baigiasi lygiosiomis, lošėjo 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.

Lošimo funkcijos:

„Statyti už akių“

- „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Išmokos už „Statyti už akių“ yra tokios pat, kaip ir už įprastus statymus.
- Lošėjas gali naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdi prie Juodojo Džeko stalo ir nori pats lošti ar ne. Tačiau lošėjas negali atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją.
- Lošėjas gali atlikti statymą bet kurioje įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos, kol nepasibaigė statymų laikas. Lošėjas gali užversti žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos, kad būtų matomi kitų lošėjų statymų informacija.
- Jei yra atliekamas „Statyti už akių“ ir lošėjas nusprendžia nedalyvauti etape, lošėjo statymas bus iškart gražintas.
- Ties kiekviena Juodojo Džeko stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau lošėjas gali nuspręsti, ar nori atlikti draudimo statymą,

jei krupjė atversta korta yra Tūzas. Taip pat gali iš anksto nuspręsti, ar nori padvigubinti savo statymą, jei lošėjas, už kurio akių atlieka statymą, nusprendžia Dvigubinti ar Padalinti savo kombinaciją.

- Vėliau šiuos nustatymus lošėjas gali pakeisti paspaudęs Nustatymų mygtuką ir pasirinkę „STATYTI UŽ AKIŲ“ skirtuką. Jei lošėjas pageidauja kitiems lošėjams uždrausti atlikti Statymus už lošėjo akių, jis gali pažymėti laukelį „LEISTI KITIEMS LOŠĖJAMS ATLIKTI STATYMUS MAN UŽ AKIŲ“.
- „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia lošėjui matyti, kurie Juodojo Džeko lošėjai turi ilgiausią pergalių seriją.
- Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek etapų paeiliui lošėjas laimėjo. Vos tik „Karštas lošėjas“ pralošia etapą, jis iškart praranda ir aukso medalį.

„Dalinti dabar“

- Mygtukas DALINTI DABAR įjungtas tik prisijungus prie konkretaus „Blackjack“ stalo ir atlikus minimalų ar didesnę statymą. Paspaudus šį mygtuką, bus užbaigtas atliktas statymas. Lošėjo statymas bus matomas kitiems prie stalo esantiems lošėjams.
- Jei visi lošėjai paspaudžia mygtuką DALINTI DABAR, lošimas prasideda prieš baigiantis statymų laikui.



Statymai:

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

Idealios poros

- 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 dvi lošėjo kortos ir krupjė 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.

Išmokėjimai:

- Juodojo Džeko atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 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

Galimi ypatingi atvejai:

- 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 kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas 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, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

5.32 Lošimas „Greitoji Ruletė“ („Speed Roulette“)

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 252 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Ruletės tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Europietiškos ruletės rate yra sunumeruoti skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Pasibaigus statymų laikui (17 sekundžių) ruletės rate krupjė išsuka kamuoliuką. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų.

Statymai:

- Prie Ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

Vidiniai statymai:

- **Tiesioginis** – lošėjas padės savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- **Padalintas statymas** – lošėjas padės savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- **Eilės statymas** – lošėjas padės savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- **Kampo statymas** – lošėjas padės savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- **Linijos statymas** – lošėjas padės savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

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

1–18/19–36 – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai

Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



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



„Tiers du Cylindre“

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

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

„Orphelins a Cheval“

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

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

„Voisins du Zero“

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

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15

- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

„Jeu Zero“

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

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

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

Specialūs statymai

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

„Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 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“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną

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

Visi statymai

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

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Vidiniai statymai

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

Išoriniai statymai

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

Galimi ypatingi atvejai:

- 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. Ekране 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. Ekране parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.
- Lošėjas neteisingai laimi, kai sistemoje užfiksuoja 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 atšaukiamas, apie lošimo atšaukimą 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.

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

Lošimo tikslas yra gauti geresnes 5 kortų kombinacijas nei krupjė, šiuo atveju lošėjas turi 2 kortas ir penkias bendras kortas.

Minimali statymo suma: 0.10 EUR

Maksimali statymo suma: 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 50 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas su viena 52 kortų kalade (išskyrus "Jokers" kortas), o po kiekvieno lošimo kortų kaladė keičiama iš naujo ir išmaišoma.
- Vienu metu bet koks skaičius lošėjų gali dalyvauti viename lošime; kiekvienas lošėjas gali užimti ne daugiau kaip vieną vietą.
- Krupjė išdalija pirmąjį kortų lošimą: lošėjui padalinamos bendros dvi atverstos kortos, krupjė gauna dvi užverstas kortas, o ant stalo padalinamos papildomos 3 atverstos kortos, kurias visi lošėjai mato ir naudoja pasirenkant ėjimo kombinacijas. Lošėjas remdamasis tomis kortomis, išsirinks, ar tęsti lošimą, pateikdamas kvietimo statymą, lygų dvigubai didesniai nei lošėjo išankstiniai statymai, arba pasiduoti (tam skiriama 10 sekundžių). Tokiu būdu užbaigiant lošimą ir prarandant Ante.

- Jei lošėjas nuspręs tęsti lošimą, krupjė išdalins dar dvi kortas - "Turn" ir "River".
- Galiausiai krupjė atskleidžia savo paslėptas kortas ir kombinacijos yra palyginamos. Geriausia kombinacija laimi remiantis penkiomis iš septynių kortų.

Statymai:

- Norėdami dalyvauti lošime, lošėjai turi atlikti pradinį išankstinį statymą (Ante).
- Pateikus statymą, iš slankiklio pasirinkant žetono vertę ir spustelėjus ant pasirinkto statymo, kol nesibaigia laikmačio skaičiavimas (15 sekundžių). Lošėjas negali prisijungti prie prasidėjusio lošimo.
- Mygtukas "Rebet" pakartos paskutinį statymą. Spustelėjus mygtuką, jis bus pakeistas dvigubu mygtuku.
- Dvigubas mygtukas padvigubina pakartotinį statymą iki tol kol lošėjo kreditas viršijamas. Jei lošėjo kreditas viršijamas tik keli pirmieji statymai bus padvigubinti, kol bus pasiektas išmokamas kredito limitas.
- Anuliavimo mygtukas, esantis po "Rebet", atšauks paskutinį veiksmą.
- Išvalymo mygtukas pašalins visus statymus.
- Lošėjas taip pat gali pateikti premijos statymą, kuris išmokamas, kai pirmame išdalijami du tūzai ar dar geresnes kortas per pirmąjį lošimo turą (iš 2 lošėjo kortų ir 3 bendrų stalo kortų).

Papildomo prizo statymas

- Lošėjas taip pat gali atlikti papildomo prizo statymą, kuris bus išmokamas, kai du tūzai ar dar geresne kombinacija yra pakeičiančios lošėjo dvi mažesnės vertės kortas ir trys pirmosios krupjė ant stalo išmestas bendras kortos (tik šios penkios kortos sudaro kombinacinį premijos statymą).
- Prizo statymą galima atlikti tik atlikus pradinį išankstinį statymą per tam skirtą laiką - 23 sekundes. Premijos statymas visada aktyvus lošime, neatsižvelgiant į lošėjo apsisprendimą tęsti ar pasiduoti.

Kortų kombinacijų rūšiavimas:

- Atskiros kortos yra rūšiuojamos nuo Tūzo, kuris turi didžiausią vertę iki veido kortų (Karalius, Karalienė ir Džekas) ir galiausiai nuo 10 iki 2.
- Išdėstytas eilėje, Tūzas gali reikšti arba 1, arba sekančią kortą po Karaliaus.
- Silpniausia "Hold'em" kombinacija yra "High Card" Aukščiausia korta - pokerio kombinacija, sudaryta iš bet kurių penkių kortų ir neatitinkanti nė vieno iš žemiau išvardytų reikalavimų.
- Iš esmės nė vienas kortų derinys neturi jokio ryšio su kitu: nėra nei porų, nei trigubų vienodo rango kortų ir nėra 5 kortų sekos ar su spalvos deriniu susijusių kortų. Lemiamas veiksnys yra aukščiausia lošėjo kombinacijos korta.
 - **Pora („Pair“):** Dvi vienos vertės kortos kombinacija, kurią sudaro dvi to paties rango kortos.
 - **Dvi poros („Two pairs“):** Tai dviejų kortų porų, turinčių tą pačią vertę, kombinacija (pavyzdžiui 2 dviakes ir 2 Džekai).

- **Trys vienodos („Three of a kind“):** tai trijų vienodų verčių kortų derinys.
- **Eilė („Straight“)** – tai penkios viena po kitos einančios skirtingų spalvų kortos.
- **Spalva („Flush“):** tai penkios vienodos rūšies (spalvos) kortos (tūzas, 3, 6, 10 ir Karalienė - visi kryžių simbolio).
- **Pilnas namas („Full House“):** trijų vienodų verčių ir dviejų vienodų verčių kortos (poros)(pavyzdžiui, trys 4iukės ir dvi Karalienės).
- **Vienos rūšies ketvertukas („Four of kind“):** keturios vienos eilės kortos ir penktoji gali būti bet kokia.
- **Spalva ir eilė kartu („Straight Flush“),** tai kombinacija kurioje kortų seka vienoda (pavyzdžiui, keturios devynakės).
- **Karališka eilė („Royal Flush“),** tai pokerio kombinacija – tos pačios spalvos kortos, sudėtos pagal eilę pradedant nuo dešimtuko.

Lošimo baigtys:

- Dalyvis turi turėti porą iš ketvertų ar aukštesnių kortų, kad galėtų dalyvauti lošime.
- Lošėjas laimi jei krupjė kombinacija sutampa (tai yra lygi ketvertui ar aukštesnės kombinacijos kortoms) ir yra žemesnė nei lošėjo kortos. Išankstinis statymas išmokamas pagal išmokėjimų lentelę, o 'Tęsti' statymas išmokamas santykiu 1:1.
- Lošėjas pralaimi, jei krupjė kombinacija yra tinkama ir yra aukštesnė už lošėjo. Lošėjas praranda tiek išankstinį statymą, tiek "Žaisti" statymą.
- Jei lošėjas ir krupjė turi identišką kombinaciją, laimi tas, kurio kortos yra aukštesnės vertės.
- Pavyzdžiui, dviejų pilnų namų kombinacija, laimi aukščiausia trijų vienodų verčių kortos.
- "Push" kombinacija yra lygiosios - lošėjas ir krupjė turi lygiai tą pačią kombinaciją. Tokiu atveju lošėjas susigrąžina savo išankstinį statymą.
- Jei krupjė neturi tinkamos kombinacijos (bent pora 4iukių), lošėjui grąžinamas statymas ir dalis savo išankstinio statymo pagal išmokėjimų lentelę.

Išmokėjimai:

Lošimo stalo statymų ribos	Mažiausias	Didžiausias
Išankstinis statymas	1	1 000
Premija	1	100
Kortų deriniai	Išankstinis statymas	Premija
Karališkoji rūšis	100:1	100:1
Vienos rūšies eilė	20:1	50:1
Keturios vienodos	10:1	40:1
Pilnas Namas	3:1	30:1
Spalva	2:1	20:1
Vienos rūšies	1:1	7:1
Trys vienodos	1:1	7:1
Dvi poros	1:1	7:1
Tūzų pora	1:1	7:1
Viena pora	1:1	-
Aukšta pora	1:1	-

Galimi ypatingi atvejai:

- 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 kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas 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, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Tai gali sulėtinti lošimo eigą ir sutrikdyti vartotojo patirtį.
- Kad būtų sumažintas netikėto atsijungimo poveikis, kai lošėjas praranda ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo.
- Kol lošėjas neprisijungs prie lošimo serverio, lošimo ir pokalbių funkcijos veiks ribotai arba bus visiškai neaktyvios.

5.34 Lošimas „Neribotas Juodasis Džekas“ („Unlimited Blackjack“)

Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Ta kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesne 21 nei krupjė kombinacija, yra laiminti kombinacija. Taip pat lošėjas gali laimėti, jei krupjė kombinacija viršija 21. Tačiau, jei lošėjo kortų kombinacija yra didesnė už 21 – lošimas pralaimimas automatiškai.

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 11 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Norėdamas atlikti statymą lošėjas turi pasirinkti žetono vertę ir spustelėti tiesiai ant stalo. Lošėjas turi ribotą laiką (15 sekundžių), atlikti savo statymą.
- Jei lošimas jau prasidėjęs, lošėjas turi palaukti, kol lošimas bus baigtas, kad galėtų pradėti lošti.
- Kai lošimas prasideda, krupjė visiems lošėjams padalina po dvi bendras kortas, kurias yra atverčiamos. Krupjė taip pat gaus dvi kortas bet viena iš jų bus užversta.

Statymai:

Kortos vertė

Visos kortos įgyja savo nominalią vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas veidų kortas (Džekas, Karalienė ir Karalius), kurių visų vertė yra po 10, ir Tūzus, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuris duos lošėjui geriausią kombinaciją. Jei lošėjo pirmosios dvi kortos vertė iš viso 21 (pvz. Tūzas ir 10), lošėjas turi „Juodojo Džeko“ kombinaciją. „Juodasis Džekas“ moka santykiu nuo 3 prie 2 už pradinį lošėjo statymą; nebent tiek krupjė, tiek lošėjas turi „Juodasis Džekas“, tokiu atveju rezultatas bus lygus ir visi statymai gražinami (be laimėjimo). Kiti laimėjimai mokami santykiu nuo 1 prie 1. Juodasis Džekas kombinacija (pradinės dvi kortos yra Tūzas ir 10 vertės) numuša 21 kortų sumą, jei jos nėra tokios pačios sudėties.

Visi lošėjai vienu metu lošia ta pačia kortų kombinacija, tačiau sprendimus priima savarankiškai. Pvz., Jei pirmųjų dviejų lošėjų kortos yra Karalius ir 6 (iš viso 16), vienas lošėjas gali pasirinkti dvigubinti, kitas lošėjas gali pasirinkti sustoti, o kitas lošėjas gali tęsti. Krupjė dalina kortas lošėjams iki tol, kol visi lošėjai lošia savo kombinacijomis. Galimi sprendimai yra šie (jiems atlikti skiriama 12 sekundžių):

- **Stand (stoti)** – šiuo veiksmu nesiimama jokių tolesnių veiksmų ir pasilieka prie savo kombinacijos esančių kortų vertės. Jei visi lošėjai pasirenks „Stand“, krupjė nustos dalinti kortas į bendrą Juodojo Džeko stalo kombinaciją.
- **Hit (imti)** – lošėjas gali pasiimti kitą kortą, kad pabandytų padidinti savo kombinacijos vertę. Ši parinktis gali būti naudojama kelis kartus. Tada kortos išdalijamos santykiu 1 prie 1, kurias kiekvienas lošėjas naudoja savo sprendimams.
- **Double Down (dvigubinti)** – lošėjas gali padvigubinti sumą, kurią pastatė ant savo kombinacijos ir gauti dar vieną kortą, bet ne daugiau. Lošėjui neleidžiama padvigubinti, jei dvi pirmosios kortos išdalintos lošėjui, yra "Juodasis Džekas". „Double Down“ po padalijimo yra leidžiamas.
- **Split (išskirti)** - jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra tos pačios vertės - 2-2, 3-3, 6-6, 7-7, 8-8 arba AA (Tūzas, Tūzas) poros. Tada krupjė padalins kortas ir suteiks lošėjams galimybę žaisti su viena ar dviem kombinacijomis. Ekranu langelyje bus parodytas atitinkamas pranešimas. Jei lošėjas nuspręs lošti abiem kombinacijomis, lošėjo pradinis statymas bus padvigubintas.

Pastaba: jei tūzų pora yra padalinta, kiekvienai kombinacijai gali būti išdalijama tik po vieną kortą. Surinkus 21 po padalijimo nėra Juodasis Džekas, nes kortos nėra po pirmo išdalijamo, todėl moka tik 1 prie 1.

Jei krupjė turima atversta korta yra Tūzas, lošėjams siūloma:

- **Draudimo statymas** - šis statymas yra pusė lošėjo statymo vertės. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, šis statymas bus mokamas santykiu 2 prie 1. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, statymas prarandamas ir kombinacija lošiama kaip įprasta. Šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.
- **Atsisakymas** - pritaikoma kai lošėjas gauna pusę statymo vertės ir daugiau nebelošia. Šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.
- **Atsisakyti draudimo** – lošėjas tęsia lošimą kaip įprasta. Šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.
- Lėtas tinklo ryšys arba lėtas įrenginio veikimas gali sutrukdyti lošėjui laiku parinkti pasirinkimą. Kai nepasirenkamas joks pasirinkimas, numatytasis pasirinkimas yra "stand" (ir "ne" draudimui).
- Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, krupjė atvers kortą, kuri yra užversta. Jei jos kombinacijos vertė yra mažesnė nei 17, krupjė turi traukti kitą kortą. Krupjė trauks kortas tol, kol jo kortų vertė bus mažiausiai 17. Kai krupjė kortų vertė yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų nebus traukiama. Lošimą laimi visi lošėjai, kurių kombinacija yra arčiausiai 21 nei krupjė. Jei lošėjo kombinacija yra tokios pačios vertės kaip ir krupjė tai tokia kombinacija yra vadinama stūmimas arba lygiosios ir lošėjas atgauna savo statymą. Jei krupjė pralaimi, visi lošėjai gaus laimėjimą, nebent jie patys buvo pralaimėję prieš tai.
- Tuo atveju, jei visi lošėjai pasiduoda, krupjė nedalins kortų savo kombinacijai ir atvers užversta kortą, tokiu atveju visi lošėjai pralaimi lošimą.
- Ši Juodojo Džeko versija yra lošiama su aštuoniomis kortų kaladėmis, padalintomis lošimo stalo viduryje. Krupjė išmaišo kortas pasibaigus lošimui, kuriame krupjė su raudona korta, padalija kaladę (maždaug per pusę).

Lošime laikomasi šių taisyklių:

Naudojamų kaladžių skaičius	Aštuonios
Krupjė surinks arba sustos ties 17 (Tūzo ir 6)	Stoti
Ar lošėjas gali padvigubinti po padalijimo?	Taip
Lošėjas gali dvigubinti ant	Bet kurių dviejų kortų
Lošėjas gali paspausti ir padalinti Tūzus	Ne
Visas lošėjo statymas prarastas prieš krupjė	Taip
Leidžiamas vėlyvas pasidavimas	Ne
Juodojo Džeko išmoka	3 prie 2

Šoniniai statymai

- Šis Juodojo Džeko lošimas apima du pasirenkamus šoninius statymus. „Perfect Pair“ (Puikios Poros) ir 21 + 3. Šoniniai statymai gali būti statomi tik kartu su pagrindiniu

„Juodasis Džekas" statymu. Šoninių statymų laimėjimai nepriklauso nuo įprasto "Juodojo Džeko" lošimo rezultato.

- Puikios poros laimi, kai lošėjui išdalintos dvi pirmosios kortos sukuria porą. Yra trys galimi porų tipai:
 - **Tobula pora** – tos pačios vertės ir spalvos pora, pvz. du Kryžių Tūzai.
 - **Spalvota pora** - tos pačios vertės ir spalvos, bet skirtingo simbolio pora; pvz. 2 iš būgnų + 2 širdžių.
 - **Mišri pora** – tos pačios vertės pora su skirtingais simboliais; pvz. 10 iš širdžių + 10 iš būgnų.
 - Kiekviena pora gauna skirtingą išmokėjimo sumą.
- 21 + 3 statymas suteikia lošėjui galimybę laimėti, jei lošėjo dvi pirmosios kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurį iš šių laimėjimo derinių (panašiai kaip pokeryje):
 - **Trys identiškos („Suited Trips“)**: identiškos trys; pvz. 3 širdžių Karalienės.
 - **Eilė ir spalva („Straight Flush“)**: trise eilės tvarka ir tas pačia spalva; pvz. kryžių 10, Džekas ir Karalienė.
 - **Trys vienodos („Three of a Kind“)**: 3 tos pačios vertės, tačiau skirtingų spalvų; pvz. bet kokie 3 neatitinkantys Karaliai.
 - **Eilė („Straight“)** - trise eilės tvarka, bet skirtingų spalvų; pvz. 2 kryžiai + 3 vynai + 4 širdys.
 - **Spalva („Flush“)** - trys su ta pačia spalva; pvz. 2, 6 ir 10 vynu.
- Kiekvienas derinys gauna skirtingą išmokėjimo sumą.
- **Išankstinis statymas („Ante“)** - kai kuriuose lošimuose būtina atlikti papildomą statymą, kad būtų padalinta papildoma korta.

Išmokėjimai

Paprastas Juodasis Džekas	Juodasis Džekas	3:2
	Lošėjas laimi	1:1
	Draudimas	2:1
	Tobula pora	25:1
Tobulos poros šoninis statymas	Spalvos pora	12:1
	Maišyta pora	6:1
	Trys identiškos	100:1
	Eilė ir spalva	40:1
21+3 šoniniai statymai	Trys vienodos	25:1
	Eilė	10:1
	Spalva	5:1

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 paimamos 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 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.

Lošimų nuo 5.35 iki 5.37 informacija:

Lošimo pavadinimas	Minimali / maksimali statymo suma	Maksimalus laimėjimas	Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis)
5.35 Lošimas „Liepsnojanti Ruletė Gyvai“ („Blaze Live Roulette“);	0.20 € / 20 000 €	39 200 €	25 s.
5.36 Lošimas „Kazino Ruletės Fojė Gyvai“ („Casino Floor Live Roulette“);	0.50 € / 20 000 €	39 200 €	15 s.
5.37 Lošimas „Didžioji Ruletė Gyvai“ („Grand Roulette Live“);	0.20 € / 20 000 €	39 200 €	20 s.

Lošimams nuo 5.35 iki 5.37 galiojantys aprašymai:

Lošimo taisyklės:

- Naujo lošimo pradžia yra nurodyta lošimo eigos laukelyje, kuri matoma lošėjo ekrane. Lošėjo eigos laukelis taps žalias ir joje atsiras užrašas „ATLIKITE SAVO STATYMUS“. Kitos lošimo būsenos yra „GALUTINIAI STATYMAI“ ir „DAUGIAU STATYMŲ ATLIKTI NEGALIMA“. Lošėjas gali pažymėti skirtingas stalo sritis, kad paryškintu įvairius statymus.
- Norint atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę ir spustelėti skaičių arba statymų sritį ant lošimo stalo per tam nustatytą statymo laiką (žr. lentelė viršuje).
- Papildomais spustelėjimais prie pasirinkto statymo galima pridėti norimą tos pačios vertės žetonų skaičių.
- 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. Lošėjui statant žetonus ant statymo stalo, statymai automatiškai išskaičiuojami iš lošėjo sąskaitos likučio.
- Kamuoliukui sustojus kurioje nors padaloje krupjė paskelbia ir (arba) vartotojo sąsajoje parodomas laimingas skaičius ir išmokami laimėjusieji statymai.

Statymai:

Prie ruletės stalo lošėjas gali 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.

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

Vidiniai statymai:

- **Tiesioginis** – lošėjas padės savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- **Padalintas statymas** – lošėjas padės savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- **Eilės statymas** – lošėjas padės savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- **Kampo statymas** – lošėjas padės savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- **Linijos statymas** – lošėjas padės savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

- **Stulpelio statymas** – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- **Tuzino statymas** – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-iejį 12“, „2-iejį 12“ arba „3-iejį 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.

- **Raudona / juoda** – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **Even / Odd (Lyginis / nelyginis)** – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **1–18/19–36** – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

„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. Norint atlikti kaimyninį statymą, lošėjas turi spustelėti skaičių lenktynių trasoje. Žetonas bus pastatytas ant to skaičiaus ir keturių artimiausių kaimyninių skaičių.

Šaukiami statymai:

Lošėjas gali atlikti bet kurį žemiau nurodytą statymą, spustelėdamas 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.

Mokėjimų lentelė:

STATYMAS	IŠMOKA
Tiesus („Straight-up“)	35:1
Išskirti („Split“)	17:1
Gatvė („Street“)	11:1
Kampo („Corner“)	8:1
Šešių Linija („Six Line“)	5:1
Stulpelio („Column“)	2:1
Tuzino („Dozen“)	2:1
Išorinis statymas („Outside Bets“)	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
 - Kamuoliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės kamuoliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai.
 - Ratas nustojo sukimosi metu, t.y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
 - Kamuoliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
 - Kamuoliukas 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, o laimėjimai išmokami pagal realiai išsuktą skaičių.