

PATVIRTINTA:

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus

2021 m. gruodžio 2 d. įsakymu Nr. DIE-796

## UAB „TOP SPORT“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PAPILDYMAS

*Bendrovė Reglamento Priedą Nr. 3, kuriame aprašytos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės, papildo punktais nuo 5.49 iki 5.57 imtinai. Minėtose taisyklėse aprašomi tiekėjo „Evolution“ 9 (devyni) lošimai.*

*Lošimų aprašymai išdėstomi taip:*

### **5.49 „Kauliukai“ („Craps“)**

Lošimo tikslas – numatyti dviejų kauliukų rezultatą pagal lošėjo pasirinktus statymus.

**Minimali statymo suma: 0.50 €**

**Maksimali statymo suma: 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 54 000 €**

**Lošimo taisyklės:**

- „Kauliukai“ lošiamas dviem įprastais kauliukais, kurių nominalios vertės yra nuo 1 iki 6. „Kauliukai“ lentelėje yra platus statymų pasirinkimas, kiekvienas kauliukų statymas turi savo išmoką ir sąlygas laimėti, o kiekvienam statymui reikalinga skirtinga kauliukų suma. Kai kurie statymai išsprendžiami vienu ridenimu, o kitiems gali prireikti kelių ridenimų.
- Lošimas vyksta dviem etapais: „Come Out“ ridenimo etapu ir „Point“ ridenimo etapu. Statymus galima atlikti per abu lošimo etapus. Kiekvienam ridenimui du kauliukai metami kauliukų paleidimo įrankiu į sieną kitoje stalo pusėje. Rezultatas rodomas, kai du kauliukai nusileidžia ant stalo.
- Vartotojo sąsajoje esantis rutulys parodys, jei kitas ridenimas bus „Come Out“ ridenimas (rutulys rodo OFF (Išjungta)) arba „Point“ ridenimas (rutulys rodo ON (Įjungta)).
- Kiekvienas lošimas prasideda „Come Out“ ridenimu OFF (Išjungta) dėl pagrindinių „Pass Line“ arba „Don't Pass“ statymų. Jei dviejų kauliukų suma yra 7 arba 11, lošėjas laimi su savo „Pass Line“ statymu. Jei kauliukų suma yra 2 arba 3 – lošėjas laimi statymą „Don't Pass“ ir pralaimi statymą „Don't Pass“, jei suma yra 12. Bet kuriuo atveju statymas bus išspręstas ir prasidės naujas „Come Out“ ridenimas.
- Jei išridenama kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), ta suma vadinama „Point“. Tuomet rutulys yra pakeistas į ON (Įjungta) ir dedamas šalia išridentos sumos ant statymų tinklelio ar paryškinimo. Lošimas liks „Point“ ridenimo etape, kol bus išridenta 7 suma arba dar kartą bus išridentas tas pats taškų skaičius.
- Skirtingai nei kiti statymai, kuriuos galima atlikti bet kuriame ridenimo etape, statymai „Pass Line“ ar „Don't Pass“ yra galimi tik „Come Out“ ridenimo etape (rutulys rodys „OFF“ (Išjungta)). Jei lošėjas prisijungia prie lošimo „Point roll“ etape, jis gali dalyvauti ridenime

atlikdamas „Come“ arba „Don't Come“ statymus. Šie statymai yra panašūs į „Pass Line“ ir „Don't Pass“ statymus, išskyrus tai, kad lošėjas gauna naują taškų skaičių, pažymėtą žetonais.

- Nepaisant lošimo etapo, visada galima atlikti statymus prieš kitą kauliuko ridenimą statymo metu.
- Norint lošti, lošėjas turi pasirinkti statymus, kuriuos nori atlikti, ir atitinkamai padėti žetonus ant lošimo stalo.



### Statymai:

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

### „Multi-roll“ (Kelių ridenimų) statymas

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

- **„Pass Line“** – šis statymas galimas tik „Come Out“ ridenimo etape. Lošėjas laimi, jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11 suma, ir pralaimi, jei išridenta suma yra 2, 3 arba 12. „Point“ ridenimo metu laimima, jei dviem kauliukais ta pati suma išridenama prieš išridenant 7.
- **„Don't Pass“** – šis statymas galimas tik „Come Out“ ridenimo etape (rutulyje rodoma „OFF“ (Išjungta)). „Come Out“ ridenimo etape lošėjas laimi, jei dviem kauliukais išridenama 2 ar 3 suma, ir pralaimi, jei išridenta suma yra 12 ir lošėjo statymas gražinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11 – pralaimima. „Point“ ridenimo metu laimima, jei dviem kauliukais išridenama 7 prieš išridenant tą patį skaičių.
- **„Come“** – šis statymas galimas tik „Point“ ridenimo etape (rutulyje rodoma „ON“ (Įjungta)). Šiame ridenimo etape lošėjas gali atlikti tiek „Come“ statymų, kiek nori. „Come“ statymai laimi, jei išridenama 7 ar 11, o pralaimima, jei išridenta suma yra 2, 3 arba 12. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), lošėjo žetonai bus perkelti į apatinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. Lošėjas laimi, jei tas pats skaičius bus išridentas prieš vėl išridenant 7.
- **„Don't Come“** – šis statymas galimas tik „Point“ ridenimo etape (rutulyje rodoma „ON“ (Įjungta)). Šiame ridenimo etape lošėjas gali atlikti tiek „Don't Come“ statymų, kiek nori. „Don't Come“ statymai laimi, jei išridenama 2 ar 3 suma, tačiau, jei išridenta suma yra 12, lošėjo statymas gražinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11, pralaimima. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), lošėjo žetonai bus perkelti į viršutinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. Lošėjas laimi, jei iš viso išridenama 7, prieš vėl išridenant tą patį skaičių.
- **„Take Odds“ (Imti nelyginius skaičius)** – šis statymas yra galimas tik „Pass Line“ arba „Come“ statymams, kurie turi nustatytą tašką. Šalia lošėjo statymo atsiras apvali statymo vieta, parodanti, kad šį statymą galima atlikti. Jis vadinamas „Take Odds“, nes jis atlieka mokėjimus už tikslus nelyginius skaičius nuo nustatyto taško iki 7. Šis statymas laimi kartu

su lošėjo „Pass Line“ arba „Come“ statymu. Didžiausias lažybų koeficientas, kurį galima pateikti, yra pagrįstas statymo limituose nurodytu daugikliu ir atitinkamai padauginamas iš lošėjo „Pass Line“ arba „Come“ statymo.

- **„Lay Odds“ (Išdėstyti nelyginius skaičius)** – šis statymas yra galimas tik „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymams, kurie turi nustatytą tašką. Šalia lošėjo statymo atsiras apvali statymo vieta, parodanti, kad šį statymą galima atlikti. Šis statymas taip pat atlieka mokėjimus už nelyginius skaičius prieš nustatytą tašką ir laimi kartu su „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymu. Didžiausias lažybų koeficientas, kurį galima pateikti, yra pagrįstas statymo limituose nurodytu daugikliu ir atitinkamai padauginamas iš lošėjo „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymo.
- **„Place to Win“ (Statyti už laimėjimą)** – lošėjas stato, kad 4, 5, 6, 8, 9 ar 10 suma bus išridenta prieš 7. Lošėjas turi pasirinkti skaičių, kuris, jo manymu, bus išridentas ir atlikti savo statymą atitinkamo statymo vietoje, pažymėtoje WIN (Laimėjimas). Laimima, jei 7 bus išridentas prieš šį skaičių.
- **„Place to Lose“ (Statyti už pralaimėjimą)** – lošėjas stato, kad 7 bus išridentas prieš 4, 5, 6, 8, 9 ar 10. Lošėjas turi pasirinkti skaičių, prieš kurį nori statyti, ir padėti statymus atitinkamoje statymo vietoje, pažymėtoje LOSE (Pralaimėti). Lošėjas pralaimi, jei prieš šį skaičių bus išridentas 7.
- **„Hardways“** – lošėjas atlieka savo statymą bet kuriai arba visoms „Hardways“ poroms (2 ir 2, 3 ir 3, 4 ir 4 bei 5 ir 5). Laimima, jei bus išridenta tiksli pora. Šie statymai pralaimi, jei išridenamas bet kuris 7 derinys arba lengvas visų sumų derinys (ne pora). Pavyzdžiui, statymas „Hardways 4“ laimi, jei kauliukas rodo 2 ir 2, bet pralaimi, jei jis rodo 3 ir 1 arba bet kurį 7 derinį. Lošėjas gali pasirinkti atlikti statymą visiems konkrečioms „Hard“ skaičiams spustelėdamas HARDWAYS statymų tinklelyje. Statymai bus atliekami tol, kol lošėjo likutis bus pakankamas ir maksimali statymo riba dar nebus nepasiekta.

### „One Roll“ (Vieno ridenimo) statymas

Kiekvienas vieno ridenimo statymas galioja tik vienam ridenimui ir bus išspręstas po kiekvieno ridenimo. Vieno ridenimo statymai visada gali būti atliekami tiek „Come Out“, tiek „Point“ ridenimo metu. Lošėjas gali pasirinkti atlikti visus „One Roll“ (Vieno ridenimo) statymus spustelėdamas ONE ROLL statymų tinklelyje.

- **Laukelis („Field“)** – šis statymas apima visas 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12 sumas. Jis išmoka 1:1, išskyrus 2 ir 12 sumą, kuri išmokama 2:1 santykiu.
- **Septyni („Seven“)** – šis statymas apima bet kokį išridentą 7 derinį (1 ir 6, 2 ir 5 ir pan.)
- **Kauliukai („Crap“)** – šis statymas apima bet kuriuos kauliukų skaičius, kurių suma lygi 2, 3 arba 12.
- **2 Kauliukai („Crap 2“)** – lošėjas atlieka savo statymą 2 sumai.
- **3 Kauliukai („Crap 3“)** – lošėjas atlieka savo statymą 3 sumai.
- **12 Kauliukų („Crap 12“)** – lošėjas atlieka savo statymą 12 sumai.
- **Vienuolika („Eleven“)** – lošėjas atlieka savo statymą 11 sumai.
- **C · E** – šis statymas apima visų kauliukų (2, 3 ir 12) ir vienuolikos (11) statymų derinį. Jei išridenamas kuris nors iš kauliukų skaičių, lošėjui suteikiama 3:1 išmoka, bet jei išridenama 11, išmoka – 7:1.

### Išmokėjimai:

STATYMAS	IŠMOKĖJIMAI
Pass Line / Don't Pass	1:1

Come / Don't Come	1:1
Imti nelyginius Don't Pass / Don't Come	2:1
4 arba 10	3:2
5 arba 9	6:5
6 arba 8	
Statyti nelyginius Don't Pass / Don't Come	1:2
4 arba 10	2:3
5 arba 9	5:6
6 arba 8	
Vieta laimėti 4 arba 10	9:5
Vieta laimėti 5 arba 9	7:5
Vieta laimėti 6 arba 8	7:6
Vieta pralaimėti 4 arba 10	5:11
Vieta pralaimėti 5 arba 9	5:8
Vieta pralaimėti 6 arba 8	4:5
Tvirtas 4 arba 10	7:1
Tvirtas 6 arba 8	9:1
<b>VIENO RIDENIMO STATYMAI</b>	
Laukelis	1:1
3, 4, 9, 10, 11	2:1
2 arba 12	
Septyni	4:1
Kauliukai	7:1
2 kauliukai	30:1
3 kauliukai	15:1
12 kauliukų	30:1
Vienuolika	15:1
C · E	3:1
2, 3, 12	7:1
11	

### ***Galimi ypatingi laimėjimai:***

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

### ***5.50 „Beprotiškas Laikas“ („Crazy Time“)***

Lošimo tikslas – spėti ties kuriuo segmentu sustos lošimo ratas.

**Minimali statymo suma: 0.10 €**

**Maksimali statymo suma: 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 500 000 €**

### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimas lošiamas vertikaliu 54 segmentų ratu, kurį suka krupjė. Taip pat kiekvieno sukimo metu atsitiktine tvarka bus priskiriamas daugiklis.
- Lošėjas stato už tą segmentą, ties kuriuo mano, kad ratas sustos. Galimi segmentai yra 1, 2, 5, 10 arba premijų lošimai – pinigų medžioklė („Cash Hunt“), pačinko („Pachinko“), monetos vertimas („Coin Flip“) ir beprotiškas laikas („Crazy Time“).
- Kai statymui skirtas laikas pasibaigia, krupjė pasuka ratą ir kartu su rato sukimu prasideda dviejų būgnų mini lošimas, rodomas viršutiniame lošimo ekrane virš pagrindinio rato. Kiekvieno mini lošimo metu bus suteiktas vienas atsitiktinis daugiklis vienam atsitiktiniam statymo segmentui.
- Jei statymo segmentas ir atsitiktinis daugiklis susilygiuoja vienoje horizontalioje linijoje, būgno viduryje, skiriamas daugiklis būtent tam segmentui:



- Jei segmentas nesusilygiuoja su daugikliu vienoje horizontalioje linijoje, lošimas tęsiamas be premijos mini lošimo daugiklio.
- Lošimo ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodys laimintį segmentą. Jei ratas sustoja ties skaičiaus ar premijos segmentu, už kurį lošėjas atliko statymą, lošėjas laimi. Laimėjimai dauginami iš daugiklio, jei daugiklis buvo priskirtas konkrečiam statymo segmentui.

### ***Lošimo funkcijos:***

#### ***Premijos lošimas***

- Jei ratas sustoja ties premijos segmentu, prasideda papildomas lošimas.
- Premijos lošime yra 4 skirtingi lošimai: Pinigų Medžioklė („Cash Hunt“), Pačinko („Pachinko“), Monetos Vertimas („Coin Flip“) ir Beprotiškas Laikas („Crazy Time“).

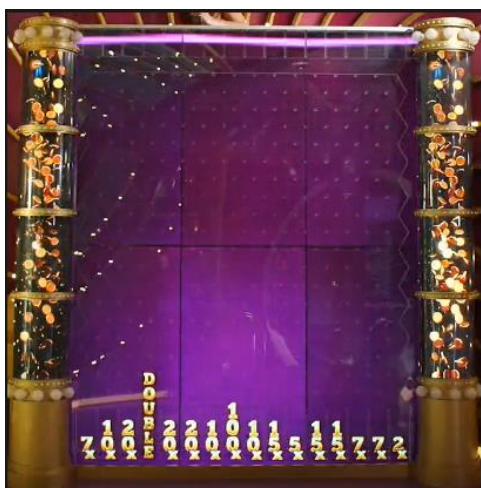
#### ***Pinigų Medžioklė***

- Šiame premijos lošime generuojami ir lošimo ekrane rodomi 108 atsitiktiniai daugikliai. Jei „Top Slot“ lošimo metu buvo laimėtas daugiklis, tada visi 108 daugikliai dauginami iš to daugiklio, o tada padengiami atsitiktiniais simboliais ir sumaišomi.
- Prasideda atgalinis skaičiavimas, kurio metu lošėjas gali paruošti ir nukreipti patranką į tą vietą, kuri, jo manymu, turi didžiausios vertės daugiklį. Atgalinio skaičiavimo laikui pasibaigus (12 sekundžių), iš patrankos paleidžiamas šūvis, visos uždengtos vietos atidengiamos ir parodomas, koks daugiklis buvo laimėtas. Jei per sprendimo priėmimo laiką nebuvo priimtas sprendimas ar įvyko kokių nors trikdžių, sprendimas bus priimtas automatiškai, o vieta sienoje bus pasirinkta atsitiktine tvarka.



### *Pačinko*

- Šiame premijos lošime yra daugiklių siena, kurios viršuje yra atsitiktinio rutulių kritimo zona, o apačioje esančioje kritimo zonoje – 16 atsitiktinių daugiklių. Rutulys nukrenta atsitiktinai iš 4–12 zonų. Prieš iškrentant rutuliui, visi daugikliai yra padauginami iš „Top Slot“ daugiklio.
- Jei rutulys nusileidžia ant laukelio „DVGUBINTI“, visi daugikliai yra padvigubinami. Kritimo zona yra pasirenkama atsitiktine tvarka, o rutulys krenta, kol vėl iškrenta ant vieno iš padvigubintų daugiklių arba ant laukelio „DVGUBINTI“. Jei rutulys daugybę kartų iškrenta ant laukelio „DVGUBINTI“ ir visi daugikliai pasiekia 10 000x vertę, laukelis „DVGUBINTI“ pakeičiamas 10 000x daugikliu.
- Retais atvejais gali įvykti gelbėjamas kritimas, jei rutulys iškrito ant 2x, 3x arba 4x daugiklio. Tokiu atveju kritimo zona bus pasirinkta atsitiktine tvarka, o rutulys vėl iškris. Jei įvyksta gelbėjamas kritimas, visi daugikliai, mažesni už daugiklį, ant kurio anksčiau nukrito rutulys, bus padidinti iki to ankstesnio daugiklio vertės.



### **Monetos Vertimas**

- Šiame premijos lošime į viršų išmetama moneta, kurios viena pusė yra raudona, o kita – mėlyna. Atsitiktine tvarka bus priskirti du daugikliai, po vieną kiekvienoje monetos pusėje, kurie bus rodomi lošimo ekrane.
- Atidengus galutines daugiklio vertes, moneta išmetama į viršų. Pusė, nukreipta į viršų, yra laiminčioji pusė, o laimėtas daugiklis yra pritaikomas lošėjo laimėjimams.
- Retais atvejais gali įvykti gelbėjamasis metimas į viršų, jei priskirtų daugiklių nėra daug. Tada moneta vėl bus išmesta į viršų.

### **Beprotiškas Laikas**

- Šiame premijos lošime yra 64 segmentų ratas su 3 rodyklėmis. Kiekvienas segmentas atitinka tam tikrą daugiklį.
- Kai ratas sustos, kiekviena iš rodyklių rodys į skirtingą segmentą. Atitinkamo segmento daugiklis bus iškart pritaikytas kiekvienam laimėjimui.
- Tuo atveju, kai viena iš rodyklių sustos ties „DVIUBINTI“ ar „TRIGUBINTI“ segmentu ant rato, tada viso rato daugiklio vertės bus padvigubintos arba patrigubintos, o ratas ir vėl dėl jų bus sukamas.
- Jei ratas daug kartų iš eilės sustos ties „DVIUBINTI“ ar „TRIGUBINTI“ segmentais, o visos daugiklio vertės pasieks 20 000x, „DVIUBINTI“ ir „TRIGUBINTI“ segmentai bus pakeisti 20 000x daugikliais.

### **Išmokėjimai:**

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmoka
1	21	1:1
2	13	2:1
5	7	5:1
10	4	10:1
Pačinko	2	Iki 500 000 €
Pinigų Medžioklė	2	

Monetos Vertimas	4	
Beprotiškas Laikas	1	

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

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

### ***5.51 „Dvigubo Kamuoliuko Ruletė“ („Double Ball Roulette“)***

**Minimali statymo suma:** 0.20 EUR

**Maksimali statymo suma:** 2 000 EUR

**Maksimalus laimėjimas:** 344 000 EUR

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Dviejų kamuoliukų ruletės tikslas yra atspėti skaičių ar skaičius, ant kurių sustos du kamuoliukai. Rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Pasibaigus statymams skirtam laikui įrenginys (12 sekundžių) paleidžia du kamuoliukus. Kamuoliukai sukasi ta pačia kryptimi ir tokiu pat greičiu, tačiau vienas visuomet atsilieka nuo kito.
- Abu kamuoliukai po kiek laiko sustoja vienoje iš sunumeruotų rato kišenėlių. Abu kamuoliukai sustoja toje pačioje ar skirtinguose kišenėlėse.

#### ***Statymai:***

- Prie dviejų kamuoliukų ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvieno tipo statymas apima tam tikrą skaičių ruožą ir turi tam tikras išmokas.
- Skaičiukais pažymėto lauko ar ant jo linijų atlikti statymai vadinami VIDINIAIS STATYMAIS. Vidinis statymas laimimas, jei bent vienas kamuoliukas sustoja ant skaičiaus, tenkinančio statymą. Laimima dvigubai, jei abu kamuoliukai sustoja ant skaičių, tenkinančių vidinius statymus.
- Specialiuose laukeliuose lentelės apačioje, kairėje ir dešinėje atlikti statymai vadinami IŠORINIAIS STATYMAIS. Išorinis statymas laimimas, jei abu kamuoliukai sustoja ant skaičių, tenkinančių statymą.

#### ***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.

	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	8 <sup>TO</sup> 1
0	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	8 <sup>TO</sup> 1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	8 <sup>TO</sup> 1
	1 <sup>ST</sup> 12 8 <sup>TO</sup> 1			2 <sup>ND</sup> 12 8 <sup>TO</sup> 1			3 <sup>RD</sup> 12 8 <sup>TO</sup> 1						
35 <sup>TO</sup> 1	1-18 3 <sup>TO</sup> 1	EVEN 3 <sup>TO</sup> 1		3 <sup>TO</sup> 1	1 <sup>TO</sup> 1	3 <sup>TO</sup> 1	ODD 3 <sup>TO</sup> 1		19-36 3 <sup>TO</sup> 1				

### *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** – lošėjas padeda savo žetoną ant raudonos spalvos laukelio. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant bet kurių iš 18 raudonų skaičių.
- **Juoda** – lošėjas padeda savo žetoną ant juodos spalvos laukelio. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant bet kurių iš 18 juodų skaičių.
- **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.
- **Lyginis** – lošėjas padeda savo žetoną ant laukelio, pažymėto „LYGINIS“. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant bet kurių iš 18 lyginių skaičių.
- **Nelyginis** – lošėjas padeda savo žetoną ant laukelio, pažymėto „NELYGINIS“. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant bet kurių iš 18 nelyginių skaičių.
- **1–18** – lošėjas padeda savo žetoną ant laukelio, pažymėto „1–18“. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant bet kurių skaičių nuo 1 iki 18.
- **19–36** – lošėjas padeda savo žetoną ant laukelio, pažymėto „19–36“. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant bet kurių skaičių nuo 19 iki 36.
- **Du kamuoliukai ant bet kurio skaičiaus** – lošėjas padeda savo žetoną statymo zonoje apačioje kairėje. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant to paties ne spėjamo skaičiaus.
- **Du kamuoliukai ant pasirinkto skaičiaus** – lošėjas padeda savo žetoną ant konkretaus skaičiaus ovalo formos statymų lauke. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant šio spėjamo skaičiaus.

### *Kaimynų statymai:*

Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI, atidaromas specialus ovalo ar lenktynių rato formos statymų langas, kuriame galima lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką, galima uždaryti ar vėl atidaryti 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 paspausti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

### *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***

<b>STATYMO TIPAS</b>	<b>IŠMOKA</b>
Tiesioginis	17:1
Dalijimas	8:1
Eilutė	5:1
Kampas	3,5:1
Linija	2:1

### ***Išoriniai statymai***

<b>STATYMO TIPAS</b>	<b>IŠMOKA</b>
Stulpelis	8:1
Tuzinas	8:1
Raudona	3:1
Juoda	3:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis	3:1
Nelyginis	3:1
1-18	3:1
19-36	3:1
Du kamuoliukai ant bet kurio skaičiaus	35:1
Du kamuoliukai ant pasirinkto skaičiaus	1300:1

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

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

## 5.52 „Dviguba Amerikietiška Ruletė“ („Dual Play American Roulette“)

**Minimali statymo suma: 5 €**

**Maksimali statymo suma: 1 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 350 000 €**

Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Amerikietiškos ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis) bei dvigubas nulis (00).

### *Lošimo taisyklės:*

- Pasibaigus statymų laikui (16 sekundžių) ruletės rate sukamas kamuoliukas.
- Amerikietiškos ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis) bei dvigubas nulis (00).
- Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato duobelių.
- Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių.

### *Statymai:*

#### *Vidiniai statymai*

- **Tiesioginis** – lošėjas padės savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- **Dalijimas** – 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.
- **Penki** – lošėjas padeda savo žetoną ant statymo laukelio išorinės ribinės linijos tarp 0 ir 1 (tame taške, kuriame apatinis dešinys skaičiaus 0 kampas jungiasi su vieneto apatiniu kairiuoju kampu). Penki statymas apima penkis skaičius: 0, 00, 1, 2 ir 3.
- **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 ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.

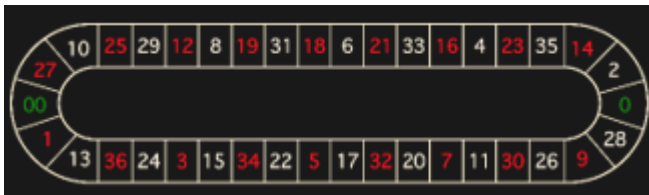
- **Lyginis** – lošėjas padeda savo žetoną ant laukelio, pažymėto „LYGINIS“. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant bet kurių iš 18 lyginių skaičių.
- **Nelyginis** – lošėjas padeda savo žetoną ant laukelio, pažymėto „NELYGINIS“. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant bet kurių iš 18 nelyginių skaičių.
- **1–18** – lošėjas padeda savo žetoną ant laukelio, pažymėto „1–18“. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant bet kurių skaičių nuo 1 iki 18.
- **19–36** – lošėjas padeda savo žetoną ant laukelio, pažymėto „19–36“. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant bet kurių skaičių nuo 19 iki 36.

### ***Kaimynų statymai:***

Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI, atidaromas specialus ovalo ar lenktynių rato formos statymų langas, kuriame galima lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką, galima uždaryti ar vėl atidaryti šią funkciją.



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



### ***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“** – 5 žetonų statymas, apimantis 0+00+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- **„Finale en Plein 0“** – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- **„Finale en Plein 2“** – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- **„Finale en Plein 3“** – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- **„Finale en Plein 4“** – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- **„Finale en Plein 5“** – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- **„Finale en Plein 6“** – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- **„Finale en Plein 7“** – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- **„Finale en Plein 8“** – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- **„Finale en Plein 9“** – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

#### ***„Finale a Cheval“***

- „**Finale a cheval 0/3**“ – 5 žetonų statymas apimantis 0+00/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale a cheval 1/4**“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale a cheval 2/5**“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale a cheval 3/6**“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale a cheval 4/7**“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale a cheval 5/8**“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale a cheval 6/9**“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale a cheval 7/10**“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale a cheval 8/11**“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale a cheval 9/12**“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

### *Visi statymai*

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

### *Išmokėjimai:*

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
Penki	6:1	1–18	1:1
Linija	5:1	19–36	1:1

### *Galimi ypatingi atvejai:*

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

### 5.53 „Momentinė Ruletė“ („Instant Roulette“)

**Minimali statymo suma:** 0.20 EUR

**Maksimali statymo suma:** 1 000 EUR

**Maksimalus laimėjimas:** 252 000 EUR

#### *Lošimo taisyklės:*

- „Momentinė Ruletė“ yra ruletės lošimas, lošiamas su 12 atskirų ir sinchronizuotų automatinės ruletės ratų ir neribotu lažybų laiku.
- 12 sunumeruotų ruletės ratų sukasi beveik nesustodami. Rutuliai ridenami vienas po kito skirtingais ratais po trumpos pauzės, rutulį įmetant į ankstesnį ratą.
- Ruletės tikslas – atspėti skaičių, ant kurio nusileis rutulys, atliekant vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Kiekviename rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Apšviesti ratai – tie, kurie yra arčiausiai metamo rutulio. Vienu metu gali būti apšviesti 2–3 ratai. Atlikęs statymus, lošėjas turi spustelėti KAIP LOŠTI ir pradėti lošimą. Tada automatiškai pasirenkamas ratas, esantis arčiausiai kito metamo rutulio nuo to, ant kurio statėte per šį lošimą. Priėmus statymus (statymams atlikti skirta 16 sekundžių), pasirinktas ratas bus priartintas.
- Rutulys galiausiai sustos vienoje iš pažymėtų padalų ant to rato. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių.
- Pasibaigus lošimui, lošėjas gali statyti vėl arba tiesiog spustelėti mygtuką pakartoti.

#### *Statymai:*

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

#### *Vidiniai statymai*

- **Tiesioginis** – 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.
- **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, atidaromas specialus ovalo ar lenktynių rato formos statymų langas, kuriame galima lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką galima uždaryti ar vėl atidaryti 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 paspausti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

### 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:**

- Jei rate yra kokių nors techninių klaidų, lošimas bus automatiškai pristabdytas visiems lošėjams, kurie dalyvavo šiame lošime, kol apie tai nebus pranešta pamainos vadovui. Ekrane pasirodžiusiame pranešime lošėjui bus pranešta, kad problema nagrinėjama.
- Jei sukimas galioja, vadovas rankiniu būdu įveda lošimo rezultatą, o lošėjo laimėjimai išmokami pagal išmokų lentelę. Jei sukimas negalioja, vadovas atšaukia lošimą, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime. Jei kuris nors ratas yra išjungiamas dėl gedimo, šis ratas nedalyvauja lošimuose.

### **5.54 „Žaibuojantis Bakara“ („Lightning Baccarat“)**

Šio lošimo tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo ar bankininko) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

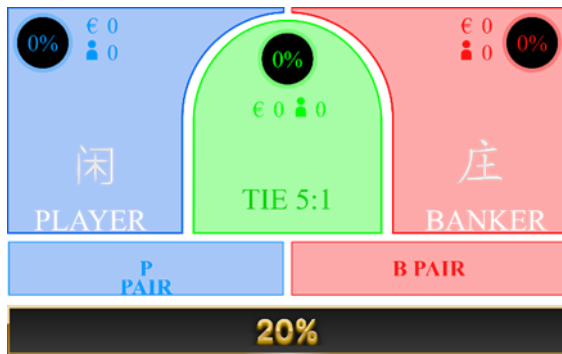
**Minimali statymo suma:** 1 EUR

**Maksimali statymo suma:** 15 000 EUR

**Maksimalus laimėjimas:** 500 000 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.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių, to padaryti nespėjus lošėjas turi laukti sekančio lošimo pradžios.
- 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 etapą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Lošėjas ar Bankininkas.
- Jei manote, kad Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodos reikšmės kombinacijas, lošėjas gali statyti ant Lygiųjų.
- Be to, lošėjas gali statyti ant Lošėjo/Bankininko poros (P/B pora). Tokiu atveju gaunama išmoka, jei pirmosios dvi Lošėjui/Bankininkui padalintos kortos sudaro porą.
- 20% Žaibiškas mokestis bus pridedamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 5, tuomet pridedamas 20% Žaibiškas mokestis, lygus 1 ir bendras statymas tampa 6. Ši bendra reikšmė bus rodoma lošėjo ekrane.



### Žaibiškas lošimas

- Priėmus lošėjo statymus bus vykdomas Žaibiškas lošimas. Žaibiško lošimo metu iš virtualios 52 kortų malkos atsitiktine tvarka ištraukiama nuo vienos iki penkių Žaibiškų kortų. Šioms Žaibiškoms kortoms tuomet atsitiktine tvarka priskiriami Žaibiški daugikliai 2x, 3x, 4x, 5x arba 8x. Jei lošėjo statymas laimi ir turi kortą (-as), kuri (-ios) yra tarp pasirinktų Žaibiškų kortų, lošėjo išmoka bus dauginama iš Žaibiško kortos (-ų) daugiklio (-ų).
- Jei ant tos pačios statymo vietos atverčiamos dvi ar daugiau Žaibiškų kortų, lošėjas turi šansą laimėti dar daugiau. Šie daugikliai bus dauginami, o lošėjo išmoka bus dauginama iš bendro daugiklio. Lošėjo pradinis statymas bus gražinamas kartu su laimėjimu. Jei laiminčiojoje kombinacijoje nėra atverstų Žaibiškų kortų, tuomet taikoma įprasta išmoka.
- Po Žaibiškojo lošimo krupjė atverčia dvi galutines kortas lošėjui ir Bankininkui.
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi  $16 - 10 = 6$ ). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda.

### 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
<b>P pora</b>	Laimima, jei pirmosios dvi Lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
<b>B pora</b>	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
<b>Puiki pora</b>	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).
<b>P premija</b>	Laimima, kai Lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.
<b>B premija</b>	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.

#### Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
<b>Lošėjas</b>	1 - 512:1
<b>Bankininkas</b>	1 - 512:1 Jei Bakininkas laimi, grąžinama 95% lošėjo Bankininko statymo
<b>Lygiosios</b>	5 - 1 310 720:1
<b>P pora</b>	9 - 576:1
<b>B pora</b>	9 - 576:1
<b>Puiki pora</b>	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1

<b>P premija / B premija</b>	<p><b>Kombinacijų tikimybės</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1</li> <li>• „Natūrali“ pergalė, 1:1</li> <li>• „Natūralios“ lygiosios.</li> </ul>
------------------------------	--

- Didžiausia išmoka už visus laimėjimus lošimus yra ribota.

### *Galimi ypatingi atvejai:*

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadybininką. Visi lošime dalyvavę lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- 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 grąžinami.
  - Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- 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 grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
  - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
  - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

### 5.55 „Žaibiškas Kauliukas“ („Lightning Dice“)

**Minimali statymo suma:** 0.20 EUR

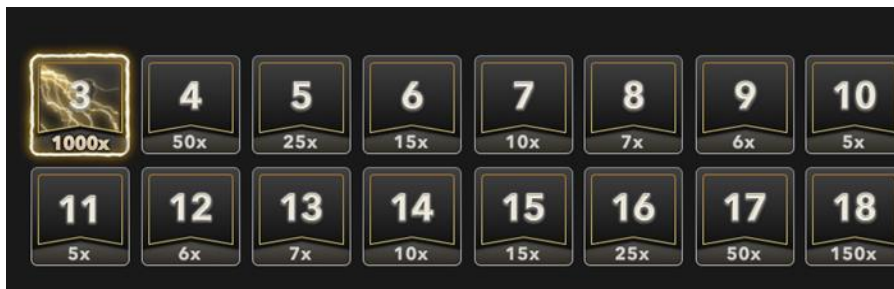
**Maksimali statymo suma:** 1 000 EUR

**Maksimalus laimėjimas:** 244 500 EUR

Lošimo tikslas – spėti visų trijų kauliukų verčių sumą, iškritus trims 1-6 vertės kauliukams.

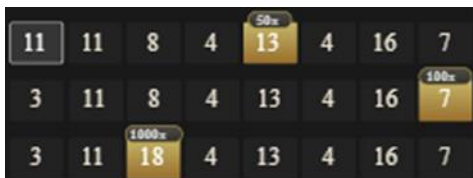
#### **Lošimo taisyklės:**

- Norint atlikti statymą lošėjas renka norimą statymo vertę žetonais ir ant kurios iš 16 vietų, pažymėtų nuo 3 iki 18 (tai skaičiai, atitinkantys visų trijų kauliukų sumą) nori statyti. Statymui atlikti lošėjas turi 18 sekundžių, to padaryti nespėjus, laukiama kito lošimo.
- Pasibaigus statymų laikui, vyksta „Žaibavimo“ funkcija, kurios metu automatiškai parenkamas vienas ar keli atsitiktiniai „žaibiškieji“ skaičiai, kuriems suteikiamas atsitiktinis daugiklis.
- Krupjė įdeda kauliukus į ridenimo įrenginį („Žaibo bokštą“) atsitiktine tvarka ir prasideda kauliukų ridenimas. Kauliukams nustojus ridentis parodomas jų vertės. Jei lošėjas teisingai atspėja bendrą visų trijų kauliukų sumą ir atlieka statymą ant to skaičiaus, laimi. Jei šis skaičius yra tarp „Žaibiškųjų skaičių“, lošėjo išmoka atitinkamai padauginama.



#### **Laimintieji skaičiai:**

LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŪ ekrane rodomos paskutiniosios laimėjusios trijų kauliukų sumos ir laimintieji „Žaibiškieji skaičiai“ su pridėtu daugikliu.



#### **Išmokėjimai:**

Išmokos riba priklauso nuo to, ar ant statymo vietos atliktas statymas turi daugiklį. Jei daugiklio nėra, taikoma įprasta išmoka.

Statymas	Išmoka
Suma 3 arba 18	149 - 999:1
Suma 4 arba 17	49 - 499:1



Suma 5 arba 16	24 - 249:1
Suma 6 arba 15	14 - 99:1
Suma 7 arba 14	9 - 99:1
Suma 8 arba 13	6 - 49:1
Suma 9 arba 12	5 - 49:1
Suma 10 arba 11	4 - 49:1

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

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

### ***5.56 „Pinigų Ratas“ („Money Wheel“)***

**Minimali statymo suma:** 0.10 EUR

**Maksimali statymo suma:** 1 000 EUR

**Maksimalus laimėjimas:** 500 000 EUR

Lošimo tikslas – numatyti, ties kuriuo segmentu sustos ratas.

### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo ratas, kurį suka krupjė, yra padalintas į 54 segmentus, atskirtus smeigtukais. 52 segmentai sužymėti skaičiais 1, 2, 5, 10, 20 arba 40, kurių kiekvienam priskirta atitinkama spalva. Jei po sukimo ratas sustoja ties lošėjo pasirinktu skaičiumi, laimima.
- Kiti du segmentai – daugikliai 2x ir 7x, suteikiantys papildomą sukimą ir padidinantys laimėjimą.
- Lošimo pradžioje lošėjas stato ant to skaičiaus, ties kuriuo jis galvoja, kad sustos ratas. Pasibaigus statymui skirtam laikui (16 sekundžių), krupjė suka ratą. Ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodo laimintį segmentą. Jei ratui sustojus rodyklė yra tarp dviejų segmentų, laimintis segmentas bus tas, pro kurį rodyklė praėjo, atsižvelgiant į rato kryptį.
- Visi statymai išmokami santykio su vienetu pagrindu, lyginant skaičių laiminčiame segmente, pvz., laimėjus skaičiui 5, išmokama 5 ir 1, laimėjus skaičiui 10, išmokama 10 ir 1 ir t. t.
- Jei ratas sustoja ant daugiklio (2x arba 7x), visi statymai lieka savo vietose, nauji statymai neleidžiami. Ratas sukamas dar kartą, o sukimo rezultato (1, 2, 5, 10, 20 arba 40) laimėjimas nustatomas įprastai, tačiau padauginamas iš dviejų arba septynių, atsižvelgiant į tai, kur ratas sustojo ankstesniojo sukimo metu.
- Jei ratas sustoja ant daugiklio du ar daugiau kartų iš eilės, visi statymai paliekami, o daugikliai kaupiasi, t. y. paskutiniojo sukimo išmoka dauginama dar kartą. Krupjė ir toliau suka ratą, kol jis sustoja ties 1, 2, 5, 10, 20 arba 40 (pavyzdžiui, ratas sustoja ties 2x, tuomet kito sukimo metu sustoja ties 7x, o kito sukimo metu – ties skaičiumi 5. Lošėjo, kuris iš pat pradžių buvo pastatęs ant skaičiaus 5, išmoka yra:  $(5 \text{ ir } 1) \times 2 \times 7 = (10 \text{ ir } 1) \times 7 = 70 \text{ ir } 1$ ).

- Iš eilės einančių daugiklių skaičius nėra ribojamas, išskyrus numatytuosius didžiausius laimėjimo apribojimus, kurie nurodyti apribojimų skydelyje.

#### ***Išmokėjimai:***

SKAIČIUS ANT RATO	SEGMENTŲ SKAIČIUS	IŠMOKOS
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
10	4	10:1
20	2	20:1
40	1	40:1
2x	1	Padidina sekančio laiminčio skaičiaus išmoką x2.
7x	1	Padidina sekančio laiminčio skaičiaus išmoką x7.

#### ***Galimi ypatingi atvejai:***

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

#### ***5.57 „Monopolis Gyvai“ („Monopoly Live“)***

Lošimo tikslas – numatyti, ties kuriuo segmentu po sukimo sustos ratas.

**Minimali statymo suma:** 0.50 EUR

**Maksimali statymo suma:** 5 000 EUR

**Maksimalus laimėjimas:** 85 000 EUR

#### ***Lošimo taisyklės:***

##### ***Pagrindinis lošimas***

- Ratas yra sukamas krupjė bet kokia tvarka, kuri priklauso nuo krupjė. Ratas gali būti sukamas nenustatytą kiekį kartų, kol krupjė išsuks laimėjimą.
- Lošimo rate yra:
  - 4 daugiklių segmentai – 1, 2, 3, 5 ir 10
  - 2 premijos lošimų segmentai – 2 ridenimai („2 Rolls“) ir 4 ridenimai („4 Rolls“)
  - Galimybės („Chance“) lošimas
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių, to padaryti nespėjus, lošėjas turi palaukti sekančio lošimo. Pasibaigus statymų laikui, krupjė suka ratą. Ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodys laimintį segmentą. Jei ratas sustoja ties segmentu, ant kurio lošėjas atliko statymą, laimima.

- Visi statymai išmokami lyginant skaičių laiminčiame segmente, pvz., laimėjus skaičiui 5, išmokama 5 ir 1, laimėjus skaičiui 10, išmokama 10 ir 1 ir t. t.

### **Lošimo funkcijos:**

#### **Galimybė**

- Jei ratas sustoja ties segmentu „GALIMYBĖ“, lošėjui suteikiama kortelė su grynųjų pinigų prizų arba daugikliu.
- Jei laimimas grynųjų pinigų prizas, prie laimėjimo pridedamas bendras lošėjo statymas.
- Jei laimima daugiklio premija, visi lošėjo statymai lieka vietoje. Krupjė suka ratą dar kartą, laimėti laimėjimai dauginami iš daugiklio. Jei dar kartą laimimas daugiklis, jis daugina vienas kitą.

#### **Premijos lošimas**

- Norint dalyvauti Premijos lošime, lošėjas turi atlikti statymą, ant „2 RIDENIMAI“ arba „4 RIDENIMAI“. Jei ratas sustoja ties „2 RIDENIMAI“ arba „4 RIDENIMAI“, pradedamas Premijos lošimas.
- Premijos lošimas lošiamas dviem kauliukais. Jei ratas sustoja ties „2 RIDENIMAI“, kauliukų pora bus ridenama du kartus. Lošėjas ekrane matys vizualizaciją, kurioje Ponas Monopolis vaikščio po 3D MONOPOLIJOS lentą ir rinks grynųjų pinigų ir daugiklių prizus. Jei ratas sustoja ties „4 RIDENIMAI“, kauliukai bus ridenami krupjė keturis kartus.
- Monopolijos lentos išdėstymas toks pat, kaip ir įprasto Monopolijos lošimo: Turtas, buitinės paslaugos, nemokamas stovėjimas, geležinkeliai, mokesčiai, kalėjimas / eiti į kalėjimą, galimybė / bendruomenės skrynia ir EIK.
- Perėjus į Premijos lošimą, už turtą, buitines paslaugas, geležinkelius ir nemokamą stovėjimą lošėjas laimi pagrindinius prizus.
- Prasidėjus Premijos lošimui, ant kai kurio turto bus pastatyti namai ir viešbučiai, didinantys prizą.
- Išridenus kauliukus, virtualusis ponas Monopolis Monopolijos lentoje nueis kauliukų rodomą atstumą. Ekrane bus rodomi bendri Premijos lošimo laimėjimai ir pridedami prie lošėjo Premijos laimėjimo. Jei ponas Monopolis sustoja ant langelio „Eik į kalėjimą“ ir persikelia į Kalėjimo langelį, tam, kad iš jo išeit, lošėjas turi išridenti dublį (du vienodus skaičius). Visi ankstesni Premijos laimėjimai išlieka.
- Išridenus dublį, lošėjas gauna papildomą nemokamą kauliuko ridenimą, išskyrus, kai dublis panaudojamas išeiti iš kalėjimo.
- Jei lentoje sustojama ties „Galimybė“ arba „Bendruomenės skrynia“, lošėjas gali laimėti atsitiktinį piniginių prizą arba sumokėti mokestį jei lošimo lentoje atsidūrė ant tos vietos, kurioje yra sąlyga lošėjui susimokėti papildomą mokestį.
- Praeinant „EIK“ visi ant lentos esantys prizai yra dvigubinami.
- Pajamų mokestis lentoje lošėjo Premijos laimėjimus sumažins 10 %, o Super mokestis laimėjimus sumažins 20 %.
- Kai nelieka ridenimų, Premijos lošimas baigiasi, išmokami visi lošėjo Premijos laimėjimai kartu su pradiniu statymu.

#### **Išmokėjimai:**

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmokos
----------------	-------------------	---------

1	22	1 prie 1
2	15	2 prie 1
5	7	5 prie 1
10	4	10 prie 1
GALIMYBĖ	2	Atsitiktinis grynujų pinigų prizas / daugiklis
2 RIDENIMAI	3	Iki 5 009 Eur
4 RIDENIMAI	1	

***Galimi ypatingi atvejai:***

- Iškilus techniniams trikdžiams, lošimas bus laikinai sustabdytas, kol krupjė nepraneš apie gedimus. Jei krupjė pavyks iškart išspręsti techninius nesklandumus, lošimas bus tęsiamas. Jei techninių nesklandumu išspręsti iš karto nepavyks, lošimas bus nutrauktas, o pasirinkti statymai bus gražinti lošėjams, kurie tuo metu dalyvavo lošime.
- Praradus interneto ryšį lošimo metu, lošėjo statymai liks galioti ir lošimo rezultatas įvyks be lošėjo buvimo lošime.