

PATVIRTINTA:

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2023 m. sausio 19 d. įsakymu Nr. DIE-32

UAB „TOP SPORT“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PAPILDYMAS

Bendrovė Reglamento Priedą Nr. 3, kuriame aprašytos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės, papildo punktais nuo 5.76 iki 5.81 imtinai. Minėtose taisyklėse aprašomi tiekėjo „PragmaticPlay“ 6 (šeši) (nuo 5.76 iki 5.81) lošimai.

Lošimų aprašymai išdėstomi taip:

5.76 „Įjungta Ruletė“ („PowerUP Roulette“)

Lošimo tikslas – nuspėti, į kurį iš 37 sunumeruotų ruletės cilindro skyrelių nusileis kamuoliukas.

Minimali statymo suma: 0.10 €

Maksimali statymo suma: 5 000 €

Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Kiekvieno sukimo metu yra vienodas šansas, kad 3, 4 arba 5 skaičiai iš ruletės išdėstymo bus pakelti į PowerUP numerius.
- Jei kamuoliukas nusileidžia ant vieno iš PowerUP skaičių, visi statymai ant skaičiaus patenka į pirmąjį PowerUP premijinį sukimą ir turi galimybę gauti iki 500x daugiklį, net jei nebuvo atliktas statymas ant PowerUP aktyvuojančio skaičiaus. Galima aktyvuoti iki 5 PowerUp sukimų.
- Pasibaigus statymų laikui, atsitiktine tvarka išrenkami 3–5 PowerUP skaičiai.
- Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimintis skaičius paryškinamas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimintį skaičių, gaunamas laimėjimas.
- Jei laimintis skaičius taip pat yra vienas iš PowerUP skaičių, lošimas tęsiamas su PowerUP premijiniu sukimu.



Statymai:

- Vidiniai statymai – atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų.
- Išoriniai statymai – dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos.
- Statymų tipų paaiškinimai:
 - Ant skaičiaus – žetonas dedamas tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).
 - Padalintas statymas – žetonas dedamas ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).
 - Gatvės statymas – žetonas dedamas ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais.
 - Kampo statymas – žetonas dedamas linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas, uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo), yra taip pat laikomas kampo statymu.
 - Šešių-linijos statymas – žetonas dedamas ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
 - Stulpelio statymas – žetonas dedamas į vieną iš langelių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
 - Tuzino statymas – žetonas dedamas į vieną iš trijų langelių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas.
 - Lyginių šansai – žetonas padedamas į vieną iš šešių langelių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant langelio: Raudoni / juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Išmokėjimai:

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Ant skaičiaus	1 skaičius	24-7999*:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1
1–18 / 19–36	18 skaičių	1:1

Kaimyniniai statymai:

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant lenktynių trasą.
- Vieno nulio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Sektoriai skirstomi į:
 - „Voisins Du Zero“ – yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį, septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Lenktynių trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.
 - „0 Game“ – yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
 - 1 žetonas ant skaičiaus: 26;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.
 - „Tiers Du Cylindre“ – yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Lenktynių trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
 - „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
 - 1 žetonas ant skaičiaus 1;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.
- Pasirinktų Kaimyninių skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

Kaimyniniai Statymai:

- Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“, „Finale a cheval“ ir „Full Complete“ statymus.

„Finales en Plein“

- „Finales En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;
- „Finales En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;
- Finales En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;
- „Finales En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
- „Finales En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
- „Finales En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;
- „Finales En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;

- „Finales En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- „Finales En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;
- „Finales En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

„Finales a Cheval“

- „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;
- „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;
- „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;
- „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;
- „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir ant skaičiaus 34;
- „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir ant skaičiaus 35;
- „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir ant skaičiaus 36;
- „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;
- „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;
- „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

„Full Complete“

- „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

Negaliojantis sukimas:

- Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
- Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
- Ratas sukimosi metu sustojo;
- Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;
- Kamuoliukas iššoko iš rato (kamuoliukas iššoko);

- Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo / iškrito;
- Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.

Jeigu įvyksta negaliojantis sukimas, statymas lieka galioti tas pats, o rutuliukas sukamas iš naujo.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl rato valymo, krupjė klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS!“.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

5.77 „Miesto Bumai“ („Boom City“)

Minimali statymo suma: 0.10 €

Maksimali statymo suma: 5 000 €

Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošimas prasideda paleidus abi kauliukų kratyklas. Iškritęs kauliuko skaičius reiškia liniją lentelėje ant sienos, t. y., iškritęs geltonoje kratyklėje reiškia vertikalią liniją, o mėlynoje kratyklėje – horizontalią. Šių dviejų linijų susikirtimo taškas pagal išridentus kauliukus nustato lošimo baigtį.
- Lošimo tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultatą.
- Atspėjęs lošimo rezultatą teisingai, lošėjas gauna savo statymo išmoką. Specialios ypatybės gali suteikti papildomus laimėjimus padauginamos pradinį statymą, atsižvelgiant į statymo tipą.

Statymai:

- Statymas gali būti atliktas ant bet kurios iš šešių statymams skirtų vietų (1x, 2x, 5x, „Dice Battle“, „Lucky Drop“ ir „Boom or Bust“) pagal tai, koks, lošėjo manymu, bus lošimo rezultatas.
- Lošėjo statymas:
 - Laimės, jei kauliukų kombinacija rodys laukelį su tuo simboliu;
 - Pralaimės, jei kauliukų kombinacija rodys laukelį be statymo;
 - Pralaimės, jei kauliukų kombinacija rodys „Pralaimėjimo“ laukelį.

Išmokos:

Laukelis lentelėje ant sienos	Laukelių skaičius	Išmoka
Bronza 1x	Nuo 12 iki 13	1:1
Sidabras 2x	Nuo 9 iki 11	2:1
Auksas 5x	Nuo 4 iki 6	5:1
„Dice Battle“	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„Lucky Drop“	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„Boom or Bust“	Nuo 0 iki 1	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„PowerUP™“	3	Pagal daugiklį, sugeneruotą intervale nuo 2x iki 5x. Atsiradus keletui „PowerUP™“ iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami vienas su kitu.

„PowerUP™“

- Visi „All Bust“ laukeliai pakeičiami bronziniais laukeliais su išmokomis nuo 20x iki 50x (taip bus tik pirmo PowerUP™ metu, prasidėjus lošimo etapui, visų kitų PowerUP™ metu šie laukeliai bus laikomi įprastais bronziniais laukeliais su padidintu daugikliu ir jiems taikomos visos toliau aprašytos taisyklės).
- Daugiklis, kurio vertė gali būti nuo 2x iki 5x, atsitiktinai pasirenkamas iš 24 laukelių ant sienos.
- Likusiems 12 laukelių bus taikomos ankstesnio išmokėjimo sąlygos.
- Kito sukimo išmokėjimas bus padaugintas iš „PowerUP™“ daugiklio.
- Jei vėl išsukamas PowerUP™ sektorius, visi statymai lieka statymo pozicijose, o nauji atsitiktiniai daugikliai paskirstomi visoje lentelėje taip padauginant ankstesnes išmokas.
- Po 5-tojo vienas po kito PowerUP™ išsukimo, visi PowerUP™ laukeliai pasikeičia į auksinius su 50x išmokėjimu.

„Dice Battle“ premijos lošimas

- Lošimas aktyvuojamas, kai išrieda „Dice Battle“ tuo pačiu metu, kai lošėjas pastato ant „Dice Battle“.
- Šiame premijos lošime lošėjas turi pasirinkti būsimos kauliukų kovos pusę (geltoną arba mėlyną).
- Tikslas yra atspėti, kurios pusės skaičius bus didesnis.
- Kauliukas ridenamas 3 kartus (ridenama tuo pat metu kaip ir antras kauliukas) ir pagal taškus nustatoma premijos lošimo baigtis.
- Kiekvienas kauliuko skaičius yra taškas ir tuo pat metu daugiklio vertė (pavyzdžiui, kauliukas su 6 taškeliiais užtikrina taškus pusei ir pagerina bendrą daugiklį 6x jį sumuojant su kito kauliuko ridenimų baigtimis).
- Lošimo laimėtojas (turintis pusę su daugiausia taškų po trečio ridenimo) gauna papildomą daugiklį, kuris pridedamas prie galutinės taškų sumos ir yra lygus galutiniams pralaimėjusios pusės taškams.
- Jei abi pusės turi tiek pat taškų, toks atvejis yra laikomas lygiosiomis ir abi pusės gauna tokį patį daugiklį.

„Lucky Drop“ premijos lošimas

- Lošimas aktyvuojamas, kai išrieda „Lucky Drop“ tuo pačiu metu, kai lošėjas pastato ant „Lucky Drop“.
- Šiame premijos lošime šeši stulpeliai yra užpildyti daugikliais, kur kiekvienas stulpelis yra skirtas tam tikram kauliuko rezultatui nuo 1 iki 6.
- Kuo daugiau stulpelis surinks kauliuko rezultatų, tuo didesnis bus daugiklis.
- Tikslas yra atspėti stulpelį su didžiausia lošimo baigtimi.
- Lošimo pradžioje kiekvienas kauliukas turi 3 ridenimus ir remiantis šių ridenimų baigtimis, nustatomas kiekvieno stulpelio rezultatas.
- Po 6 ridenimų, lošimo funkcijos rezultatai nustatomi kiekvienam stulpeliui.
- Po kiekvieno ridenimo daugiklis pridedamas prie vieno iš stulpelių.
- Lošimas prasideda su paprastu daugikliu kiekviename stulpelyje, kuris yra lygu 5x.

„Boom or Bust“ premijos lošimas

- Lošimas aktyvuojamas, kai išrieda „Boom or Bust“ tuo pačiu metu, kai lošėjas pastato ant „Boom or Bust“.
- Šiame premijos lošime lošėjas turi kelti lygius į viršų priimant sprendimus: priimti siūlomus pinigus ar tęsti lošimą.
- Lošimas prasideda pirmu ridenimu nustatant pradinį daugiklį.
- Priklausomai nuo pirmo ridenimo baigties, yra parenkami ir rodomi daugikliai būsimiems lygiams.
- Kauliuko ridenimas nulemia kiekvieno lygio laukelį.

- Premijos lošimas susideda iš 8 lygių, kai kiekvienas lygis turi 6 laukelius, kiekvieno iš šių laukelių vertės atsiranda atsitiktinai ir gali būti viena iš šių:
 - Daugiklis - kuo aukštesnis lygis, tuo didesnis siūlytinis daugiklis.
 - Aukštesnis lygis – premija, kuri gali lošėją perkelti nuo 1 iki 3 lygių į priekį ir nusileisti ant daugiklio, kuris apsaugo nuo pralaimėjimo.
 - Super šuolis – premija, kuri perkelia lošėją į 6 lygį apsaugant nuo pralaimėjimo.
 - Saugus daugiklis – premija, kuri padidina pradinį daugiklį.
 - Pralaimėjimas – patekus ant šio laukelio pralaimima iškart, bet gaunamas pradinis daugiklis.
- Kiekvieną kartą atsistojus ant daugiklio laukelio lošėjas turi priimti sprendimą: išsigryninti pasiūlytą sumą ar lošti toliau.

Neįvykęs kauliukų ridenimas:

- Kai kauliukas sustoja ant briaunos;
- Kai kratyklė nekrato 4 sekundes;
- Kai yra bet koks fizinis kišimasis kratymo metu;
- Kai atsiranda bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos kauliukų kratyklei arba kauliukams.

Jeigu kauliukų ridenimas neįvyksta, lošimas aktyvuoja pakartotinį ridenimą. Statymai lieka galioti iki kito galiojančio ridenimo.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant statymui skirtų langelių (1x, 2x, 5x, „Dice Battle“, „Lucky Drop“ ir „Boom or Bust“).
 - Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
 - Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
 - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
 - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultata.
 - Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

5.78 „Likimo Bakara 6 Gyvai“ („Live Fortune 6 Baccarat“)

Minimali statymo suma: 0.20 €

Maksimali statymo suma: 5 000 €

Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Krupjė išdalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Kai krupjė išdalina visas reikalingas kortas kiekvienai rankai, lošimas yra baigtas.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.
- Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius, lošėjas gauna laimėjimą pagal atliktų statymų tipą.

Kortų vertės:

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

- Lošime „Fortune 6 Baccarat“ maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „Baccarat“ taškai.
- Pvz.:
 $5 + 5 = 10 - 10 = 0$
 $8 + 7 = 15 - 10 = 5$
 $J + K = 0$
 $1 + 5 + 8 = 14 - 10 = 4$
 $8 + Q = 8$
 $9 + 9 = 18 - 10 = 8$

Pagrindiniai statymai:

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą), bankininkas laimi ir lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).

Šalutiniai statymai:

- Žaidėjo fortūnos pora: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės lošėjo kortos sudaro porą.
- Bankininko fortūnos pora: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės bankininko kortos sudaro porą.
 - Galimos poros:
 - Vienodos rūšies (2 tos pačios rūšies kortos, pvz., K♣Q♣)
 - Vienodo indekso (2 tos pačios vertės kortos, pvz., 8♣ 8♥)
 - Vienodos rūšies ir indekso (2 tos pačios rūšies ir vertės kortos, pvz., K♥ K♥)
- Lošėjo 6: šalutinis statymas laimi, kai lošėjas laimi surinkęs 6 taškus. Jei lošėjas turi 6, o bankininkas turi natūralų, atliktas statymas gražinamas lošėjui (pastumiama).
- Bankininko 6: šalutinis statymas laimi, kai bankininkas laimi surinkęs 6 taškus. Jei bankininkas turi 6, o lošėjas turi natūralų, atliktas statymas gražinamas lošėjui (pastumiama).
- Fortūna 6: šalutinis statymas susijęs tiek su bankininko, tiek su lošėjo rankomis. Priklausomai nuo to, kiek 6-akių kortų bus išdalyta bankininkui arba lošėjui, išmokami skirtingi laimėjimai.

Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:

- Po lošimo atšaukimo, lošimas vėl pradeda veikti;
- Sutrinka vaizdo transliacija;
- Lošimo etape ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
- Dėtuveje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant „Baccarat“ stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą (pvz., pakartotinai nuskaitomos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai.
- Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.

- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

5.79 „Super 8 Bakara“ („Super 8 Baccarat“)

Minimali statymo suma: 0.20 €

Maksimali statymo suma: 5 000 €

Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Krupjė išdalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Kai krupjė išdalina visas reikalingas kortas kiekvienai rankai, lošimas yra baigtas.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.
- Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius, lošėjas gauna laimėjimą pagal atliktų statymų tipą.

Kortų vertės:

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

- Lošime „Super 8 Baccarat“ maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „Baccarat“ taškai.
- Pvz.:
 $5 + 5 = 10 - 10 = 0$
 $8 + 7 = 15 - 10 = 5$
 $J + K = 0$
 $1 + 5 + 8 = 14 - 10 = 4$
 $8 + Q = 8$
 $9 + 9 = 18 - 10 = 8$

Pagrindiniai statymai:

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą), bankininkas laimi ir lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).

Šalutiniai statymai:

- Lošėjo raudona ir Lošėjo juoda: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės arba visos trys lošėjo rankoje esančios kortos yra tos pačios spalvos ir (arba) rūšies.
- Bankininko raudona ir Bankininko juoda: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės arba visos trys bankininko rankoje esančios kortos yra tos pačios spalvos ir (arba) rūšies.
- Lošėjo super pora ir Bankininko super pora: šalutiniai statymai laimi, kai pirmos dvi pradinės lošėjo arba bankininko pusės kortos sudaro toliau nurodytą kortų porą
 - Būgnų 4-akių pora;
 - Kita 4-akių pora;
 - Būgnų pora (išskyrus būgnų 4-akių porą);
 - Kita pora (išskyrus būgnų 4-akių porą, kitą 4-akių porą ir būgnų poras).
- Super 8: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės lošėjo arba bankininko kortos sudaro natūralaus 8 kombinaciją. Priklausomai nuo rezultato, išmokami skirtingi laimėjimai.

Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:

- Po lošimo atšaukimo, lošimas vėl pradeda veikti;
- Sutrinka vaizdo transliacija;
- Lošimo etape ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
- Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant „Baccarat“ stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręst problemą (pvz., pakartotinai nuskaitomos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai.
- Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultata.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

5.80 „Saldi Bonanzos Saldainių Šalis“ („Sweet Bonanza CandyLand“)

Minimali statymo suma: 0.20 €

Maksimali statymo suma: 3 000 €

Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošime yra didelis vertikaliai pritvirtintas ratas padalytas į 54 spalvotus segmentus su skirtingais skaičiais (simboliais): 1, 2, 5. Kiekvienas skaičius reiškia atitinkamą išmoką.
- Papildomai yra 3 segmentai su „Bubble Surprise“ simboliais, 2 segmentai su „Candy Drop“ simboliais ir 1 segmentas su „Sweet Spins“. Kiekvienas paminėtas simbolis atitinka vieną iš specialių ypatybių.
- Lošimo tikslas yra teisingai atspėti segmentą, kuriame sustos ratas. Atspėjęs skaičių teisingai, lošėjas gauna savo statymo išmoką.

Statymai:

- Galima statyti ant bet kurio iš šešių simbolių (1, 2, 5, „Bubble Surprise“, „Sweet Spins“ ir „Candy Drop“).
- Laimės, jeigu rodyklė sustos ties segmentu su tuo simboliu ir pralaimės, jeigu rodyklė sustos ties segmentu su bet kuriuo kitu simboliu.

Išmokos:

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmoka
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
„Bubble Surprise“	3	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį.
„Candy Drop“	2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį.

„Sweet Spins“	1	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį.
„Sugar Bomb“	3	Pagal daugiklį, sugeneruotą intervale nuo 2x iki 10x. Atsiradus keletui „Sugar Bombs“ iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami.

„Sweet Spins“ premija:

- Simboliai bus rodomi 6x5 tinklelyje.
- Jie veiks pagal surinkimo ypatybę, o tai reiškia, kad po kiekvieno sukimo išmokama už laiminčius derinius, o visi laimėję simboliai dingsta.
- Likę simboliai krenta į ekrano apačią, tuščios vietos pakeičiamos iš viršaus krintančiais simboliais.

„Candy Drop“ premija:

- Šiame premijos lošime yra 4 eilutės su vietų seka bei pridėtiniais skaičiais, kurie didina laimėjimą (pvz., +5), arba daugikliais (pvz., 4x), išskirstytais kiekvienoje eilutėje.
- Šio premijinio lošimo pradžioje lošėjo bus paprašyta pasirinkti 1 iš 3 saldainių.
- Iš pradžių kiekvienas saldainis turi 1x daugiklį.
- Kiekvienas saldainis praeis kelią per kliūtis ir surinks laimėjimą didinančius skaičius arba daugiklius iš 4 eilučių.

„Bubble Surprise“ premija:

- Lošimo metu vienas ratas su 5 skirtingais simboliais judės vertikaliai į viršų, palaipsniui didindamas greitį.
- Kai ratas sustos, viduryje esantis simbolis pažymėtas auksine apvalia rodykle bus laimintis simbolis.
- Galimi laimėjimai ir simboliai:
 - Mėlynas saldainis – 5x išmoka.
 - Violetinis saldainis – 10x išmoka.
 - Raudonas širdies formos saldainis – 25x išmoka.
 - „Candy Drop“ simbolis – aktyvuoja „Candy Drop“ premijos lošimą.
 - „Sweet Spins“ simbolis – aktyvuoja „Sweet Spins“ premijos lošimą.

Negaliojantis sukimas:

- Kai ratas neapsisuka pilnai du kartus;
- Kai rodyklė sustoja tarp 2 segmentų;
- Kai yra bet koks fizinis kišimasis į sukimąsi;
- Kai lošimo vedėjas nepakeičia rato sukimosi krypties;

- Kai atsiranda bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos ratui ar jo atraminei konstrukcijai.
Kai sukimas negaliojantis, lošimo vedėjas suka ratą pakartotinai, o statymai išlieka galioti tokie patys.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei 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.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

5.81 „Andar Bahar“ („Andar Bahar“)

Minimali statymo suma: 0.10 €

Maksimali statymo suma: 5 000 €

Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas viena 52 kortų kalade. Lošimas pradedamas padalinant vieną pradinę kortą, vadinamą Džokeriu (kartais vadinama „namų korta“).
- Kai viena iš pusių („Andar“ arba „Bahar“) sutampa su juokdario korta, lošimas baigiamas.

Pagrindiniai statymai:

- Lošime „Andar Bahar“ yra du skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į dvi galimas baigtis: Andar laimi („Andar“ korta sutampa su juokdario korta), Bahar laimi („Bahar“ korta sutampa su juokdario korta).

Šalutiniai statymai:

- Pirmo tipo šalutiniai statymai paremti 3 kortų kombinacija: Juokdario korta ir pirmosios 2 išdalintos kortos (viena „Andar“ ir viena „Bahar“) – tai „Pirmosios 3“, o kombinacijos vadinamos panašiai kaip pokeryje:
 - Eilė ir Spalva – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
 - Eilė – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (pvz., tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 ARBA eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
 - Spalva – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir gilių karalius).

Jeigu statoma ant šalutinio statymo „Pirmųjų 3“, statymas sugrįš, jeigu pirmoji korta į „Andar“ pusę bus juokdario korta.

Išmokos:

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

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

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

Išmokos:

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

Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:

- Po lošimo atšaukimo, lošimas vėl pradeda veikti;
- Sutrinka vaizdo transliacija;
- Lošimo etape ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
- Dėtuveje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu;
- Kortos įstringa maišymo aparate ir dėl to yra sugadintos.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant „Andar Bahar“ stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą (pvz., pakartotinai nuskaitomos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai.
- Jei problemos išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.