

HERNÍ PLÁN PRO PROVOZOVÁNÍ INTERNETOVÝCH ŽIVÝCH HER

OBEČNÁ ČÁST

1. Provozovatel

Společnost onebet a.s., IČ: 095 25 386, se sídlem Dopraváků 749/3, Dolní Chabry, 184 00 Praha 8, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, oddíl B, vložka 25682.

2. Druh hazardní hry

Živá hra.

3. Způsob provozování

Internet prostřednictvím internetových stránek www.luckybet.cz.

4. Právní předpisy

- Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „ZHH“);
- Vyhláška č. 466/2023 Sb., o podmínkách provozování hazardních her, ve znění pozdějších předpisů;
- Vyhláška č. 208/2017 Sb., kterou se stanoví rozsah technických parametrů pro zařízení, jejichž prostřednictvím jsou provozovány hazardní hry, požadavků na ochranu a uchovávání herních a finančních dat a jejich technické parametry, ve znění pozdějších předpisů;
- Zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších předpisů;
- a další související právní předpisy.

5. Prohlášení

Herní plán pro provozování internetových živých her (dále jen „herní plán“) je přílohou základního povolení vydávaného dle ZHH a jeho znění bylo schváleno Ministerstvem financí ČR.

Ustanovení právních předpisů mají přednost před ustanovením herního plánu. Ustanovení tohoto herního plánu mají přednost před obchodními podmínkami provozovatele a jinými obdobnými dokumenty (např. smlouva uzavřená mezi sázejícím a provozovatelem).

6. Obecná pravidla účasti na hazardní hře

Obecná pravidla provozování hazardních her jsou upravena v ZHH. ZHH upravuje zejména pravidla registrace, pravidla zřízení a zrušení uživatelského konta, informační povinnost provozovatele, základní pravidla pro vyplácení výhry sázejícímu a další.

Pro účely omezení míry rizikového hraní provozovatel účastníkům hazardní hry poskytuje nástroje pro zodpovědné hraní, jejichž popis je upraven v ZHH – jedná se zejména o Rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách,

možnost nastavení sebeomezujících opatření a možnost využití prostředku pro zamezení účasti na hazardní hře.

Konkrétní pravidla jednotlivých internetových živých her jsou uvedena ve zvláštní části tohoto herního plánu.

Registrace je dle ZHH podmínkou účasti na živé hře provozované prostřednictvím internetu. Registrace je dokončena okamžikem zřízení uživatelského konta a přidělením přístupových údajů nebo jiného přístupového prostředku k němu.

V důsledku registrace je účastník hazardní hry po splnění všech zákonných podmínek zřízeno jedno uživatelské konto k účasti i na dalších druhích provozovatelem provozovaných hazardních her.

Uživatelské konto eviduje společný účet pro peněžní a hrací prostředky sázejícího určené k účasti na internetové živé hře, případně na ostatních druhích provozovatelem provozovaných hazardních her.

Na uživatelské konto lze vkládat a z uživatelského konta lze vybírat peněžní prostředky výhradně prostřednictvím platebního prostředku, platebního účtu a/nebo v hotovosti, a to dle pravidel stanovených v ZHH. Platebním prostředkem může být platební karta, která podporuje ověření prostřednictvím mezinárodně uznávaného autentizačního prostředku (např. „Verified by Visa“ nebo „Mastercard Secure Code“) nebo která bude ověřena jiným obdobným způsobem.

Herní měnou pro internetovou živou hru je česká koruna označovaná jako „Kč“ nebo „CZK“.

7. Způsob provedení slosování/zjištění okolnosti, jež určuje výhru

Způsob zjištění okolnosti, jež určuje výhru, je upraven ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé internetové živé hře.

8. Výše výhry nebo způsob jejího určení

Výše výhry a způsob jejího určení je upravena ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé internetové živé hře.

9. Způsob a lhůty pro výplatu výhry

Provozovatel vyplatí výhru bez zbytečného odkladu, nejpozději do 30 dnů ode dne jejího vyhodnocení.

Výplata peněžních prostředků z uživatelského konta bude provedena bezúplatně na základě žádosti účastníka hazardní hry, a to na všech místech, kde jsou přijímány vklady peněžních prostředků na uživatelské konto. Výplata bude provedena bezodkladně, z omluvitelného důvodu nejpozději do 60 dnů ode dne, kdy žádost provozovatel obdržel.

onebet a.s.

Lukáš Pěcha, člen představenstva

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

SEZNAM VÝROBCŮ INTERNETOVÝCH ŽIVÝCH HER

- **SYNOT INTERACTIVE S.R.O. - PLAYTECH**
 - Roulette
 - Blackjack
 - All Bets Blackjack
 - Casino Hold'em

- **ONLINE STREAM s.r.o. – ABSOLUTE LIVE GAMING**
 - LuckyBet Roulette (ROULETTE - ABSOLUTE LIVE GAMING)
 - BLACK JACK - ENDLESS

1. INTERNETOVÁ ŽIVÁ HRA VÝROBCE SYNOT INTERACTIVE S.R.O. - PLAYTECH

Roulette

Parametry hry:

Typ hry	Ruleta
Hra proti krupiérovi nebo hra sázejících proti sobě	Hra proti krupiérovi
Nejvyšší sázka	1 000 000 Kč
Nejvyšší čistá výhra	4 480 000 Kč

Jedná se o přenášenou živou hru, ve které Účastník hazardní hry uzavírá Sázky na sázkové pozice detailně popsane níže.

Na kole se nachází 37 jamek očíslovaných od nuly do 36. „Oblast vnitřních Sázek“ a „oblast vnějších Sázek“ jsou dvě hlavní oblasti hracího plátna stolu, na které hráči mohou umístit své sázky. Cílem hry je uhodnout, ve které z jamek se ustálí kulička.

Průběh hry

- Účastník hazardní hry vsadí libovolné množství žetonů (do limitů stolu) na sázkové pozice.
- Po předem stanoveném čase se kolo roztočí a Krupiér kuličku vhodí do kola.
- Poté je Krupiérem oznámen konec Sázek.
- Kulička se zastaví v číselné jamce v kole a Krupiér oznámí výherní číslo (výsledek hry).
- Okamžitě se vyhodnotí výherní sázky a jsou vyplaceny výhry.

Průběh sázení

- Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra, nové Sázky na další hru se přijímají po ukončení stávající hry.
- Sázkou lze umístit vybráním žetonu a položením/kliknutím na hrací plátno.
- Lze umístit několik žetonů současně na různé sázkové pozice.
- Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření Sázek.
- Do vyhlášení konce Sázek a jejich potvrzení, lze Sázky odebrat pomocí tlačítka „Zpět“.
- Konec sázek je oznámen Krupiérem a zároveň zobrazen formou odpočtu, v horní části uživatelského rozhraní hráče. Následně začíná hra.
- Výhry za výherní sázky se vyplácejí na konci každé hry.
- Účast na další hře se provede vsazením nových Sázek, nebo pomocí tlačítka **VSADIT ZNOVU**, které zopakuje sázky předchozí hry.

Možnosti sázení

Vnitřní a Vnější Sázky, Racetrack a Sousední Sázky:

Na plátno rulety lze libovolně sázet žetony do maximálních limitů v libovolné kombinaci Sázek na číslo, skupiny čísel, nebo vnějších sázek.

Na „**Racetracku**“ lze uzavřít následující vedlejší Sázky: „Tier“, „Voisins“, „Zero“, „Orphelins“ a „Sousední Sázky“. Pomocí tlačítek **plus (+)** a **mínus (-)** nacházejících se vedle Racetracku, lze upravit kolik sousedních čísel po obou stranách vybraného čísla bude vsazeno (od 1 do 9).

Typy sázek

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2to1
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2to1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2to1
1st 12				2nd 12				3rd 12					
1-18		SUDÉ						LICHÉ		19-36			

Obrázek 1 - plátno rulety

Vnitřní ruletové sázky

Jedná se o čísla na vnitřní ploše rozvržení ruletového stolu, obsahuje sázky na konkrétní čísla.

Sázka na číslo, „Straight up“:

Umístěním žetonu na střed čísla lze vsadit na libovolné číslo včetně nuly (0). Maximální vklad pro tuto sázku je uveden na panelu Limity.

Sázka na dvě čísla, „Split“:

Na dvě čísla lze vsadit umístěním žetonu na čáru, která tato dvě čísla rozděluje. Maximální vklad pro tuto sázku představuje maximální Sázku na číslo vynásobenou dvěma.

Tři čísla, „Street“:

Na řadu tří čísel (street) lze vsadit umístěním žetonu na hraniční čáru ruletového stolu na konec příslušné řady. Sázka na tři čísla 0, 1 a 2 nebo 0, 2 a 3 je speciální sázka Tři čísla. Maximální vklad pro tuto sázku představuje maximální Sázku na číslo vynásobenou třemi.

Rohová Sázka, „Corner“:

Na čtyři čísla lze vsadit umístěním žetonu do rohu, kde se tato čtyři čísla setkávají. Maximální vklad pro tuto sázku představuje maximální Sázku na číslo vynásobenou čtyřmi.

Sázka Basket:

Na čísla 0, 1, 2 a 3 si lze vsadit umístěním žetonu na hraniční čáru, kde se protíná čára mezi nulou (0) a prvním řádkem. Maximální vklad pro tuto sázku představuje, stejně jako Rohová sázka, maximální Sázku na číslo vynásobenou čtyřmi.

Sázka na šest čísel, „Sixline“ (Linie):

Lze vsadit na dva Streety (tj. na šest různých čísel ve dvou řadách, tři čísla v každé řadě), a to položením žetonu na hraniční čáru ruletového stolu v místě, kde ji protíná čára oddělující obě řady. Maximální vklad pro tuto sázku představuje maximální Sázku na číslo vynásobenou šesti.

Vnější ruletové sázky

Jedná se o sázkové pozice na vnějším okraji hrací plochy.

Sázka na sloupec, „Column“:

Sázku na všech dvanáct čísel ve sloupci lze uzavřít vsazením na jedno ze tří políček označených jako „**2to1**“. Pokud padne některé z čísel ve vybraném sloupci, výhra se vyplácí v poměru 2:1. Pokud padne nula (0), Účastník hazardní hry svou Sázku prohrává, protože není součástí žádného sloupce, ani tuctu. Tato možnost Sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od Sázky na číslo, a najdete je na panelu Limity stolu.

Tucet, „Dozen“:

Na skupinu dvanácti čísel lze vsadit umístěním žetonu na pole označená jako „**1st 12**“, „**2nd 12**“ a „**3rd 12**“. Pokud padne jedno z 12 čísel, je Účastníkovi hazardní hry vyplacena výhra v poměru 2:1. Tato možnost Sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od Sázky na číslo, a jsou uvedeny na panelu Limity stolu.

Červená/černá (Red/Black), Sudá/lichá (*Even/Odd*), *Nízká* (1–18) / *Vysoká* (19–36):

Na jedno z políček podél dlouhé strany stolu lze vsadit na polovinu čísel na ruletě (kromě nuly). Každé políčko obsahuje 18 čísel. U všech těchto Sázek vyhrává Účastník hazardní hry v poměru 1:1. Pokud padne nula (0), Účastník hazardní hry svou Sázku prohrává. Tato možnost Sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od Sázky na číslo a jsou uvedeny na panelu Limity.

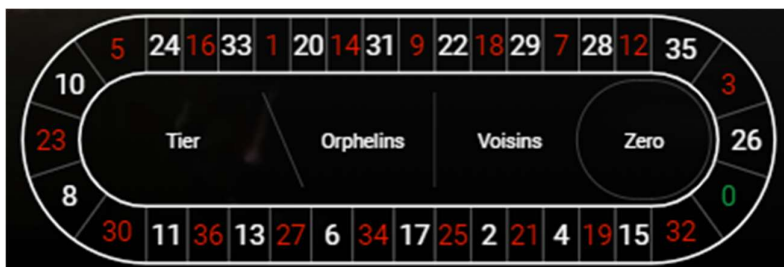
Výplatní poměry vnitřních sázek:

Název Sázky	Počet pokrytých čísel	Výplatní poměr
Straight up (Sázka na číslo)	1	35:1
Split (Sázka na dvě čísla)	2	17:1
Street (Sázka na tři čísla)	3	11:1
Corner (Sázka na čtyři čísla)	4	8:1
Sixline (Sázka na šest čísel)	6	5:1

Výplatní poměry vnějších sázek:

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Výplatní poměr
Červená (Red)	18	1:1
Černá (Black)	18	1:1
Lichá (Odd)	18	1:1
Sudá (Even)	18	1:1
Nízká (1-18)	18	1:1
Vysoká (19-36)	18	1:1
1.,2. nebo 3. tucet (1st 12, 2nd 12, 3rd 12)	12	2:1
1.,2. nebo 3. sloupec	12	2:1

Sázky na Racetrack (náhled rulety)



Obrázek 2 - Racetrack

Kromě oblastí vnitřních a vnějších sázek může Účastník hazardní hry sázet také na oblast zvanou Racetrack (tedy náhled ruletového kola). Tato oblast svým formátem představuje skutečné pořadí, ve kterém se čísla objevují na samotném kole. Umístěním žetonů na některé z čísel vsadí Účastník hazardní hry žetony na toto číslo i na přiléhající čísla (známá jako sousední čísla), která se nachází po obou stranách tohoto čísla. Racetrack může Účastník hazardní hry využít pro vsazení dalších čtyř speciálních Sázek, z nichž každá má přesně určeno, kam jsou žetony vsazeny, viz následující kapitoly.

Malá Série (Tier):

Tier je Sázka na dvanáct čísel mezi čísly 27 a 33. Konkrétně se jedná o čísla 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33.

Při sázce se používá šest žetonů, přičemž na každý split (sázka na dvě čísla) se umístí jeden žeton: 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36.

Malá série jako jediná série na ruletě obsahuje pouze sázky na Splits, tudíž je výplata na každém čísle stejná.

Celková sázka „Malé série“ představuje 6 x hodnotu vybraného žetonu.

Velká Série (Voisins):

Velká Série, neboli Voisins, je sázka, při které se umístí na hrací plochu devět žetonů: dva žetony na trojici 0/2/3, dva žetony jako Rohová Sázka na 25/26/28/29 a po jednom žetonu na splits 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 a 32/35.

Celková sázka „Velké série“ představuje 9 x hodnotu vybraného žetonu.

Orphelins:

Tato čísla tvoří dva díly ruletového kola mimo Malou a Velkou sérii. Obsahují celkem osm čísel: 17, 34, 6 a 1, 20, 14, 31, 9.

Jeden žeton se umístí jako Sázka na číslo 1 a jeden žeton na každý ze splitů: 6/9; 14/17; 17/20 a 31/34.

Celková sázka „Orphelins“ představuje 5 x hodnotu vybraného žetonu.

Zero Spiel (Zero)

Zero Spiel je menší verze sázky „Velká série“. Zahrnuje čísla na ruletě mezi 12 a 15 (včetně). Jeden žeton se umístí jako Sázka na číslo 26 a jeden žeton na každý ze splitů: 0/3; 12/15; 32/35.

Celková sázka „Zero“ představuje 4 x hodnotu vybraného žetonu.

Sousední sázky

Tyto sázky zpravidla zahrnují pět po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole (také Racetracku). Například 5 a sousední čísla: 5,10,16, 23 a 24.

Pomocí tlačítek **plus (+)** a **mínus (-)** nacházejících se vedle Racetracku, lze upravit kolik sousedních čísel po obou stranách vybraného čísla bude vsazeno (od 1 do 9).

Sázky lze uzavírat také přímo z panelů Statistiky a Výsledky. Při přejetí kurzorem přes příslušný typ Sázky, se zvýrazní na sázkové ploše, nebo Racetracku. Při kliknutí na typ sázky se na hrací box umístí žeton.

Rozsahy limitů

Rozsahy limitů zobrazené vedle názvu stolu v Lobby a v uživatelském rozhraní hracího stolu odpovídají limitům vnějších sázek, které mají výplatní poměr 1:1. Na panelu Limity na hracím stole jsou uvedeny další informace o limitech pro různé sázkové pozice.

Limity sázek na více čísel jsou přímo odvozeny od limitu Sázek na číslo (Straight up). Vnější sázky mají vlastní maximální limity, viz následující tabulka.

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra
Červená (Red)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Černá (Black)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Lichá (Odd)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Sudá (Even)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Nízká (1-18)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Vysoká (19-36)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
1.,2. nebo 3. tucet	12	65 000 CZK	130 000 CZK
1.,2. nebo 3. sloupec	12	65 000 CZK	130 000 CZK

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra
Straight up (Sázka na číslo)	1	10 000 CZK	350 000 CZK
Split (Sázka na dvě čísla)	2	20 000 CZK	340 000 CZK
Street (Sázka na tři čísla)	3	30 000 CZK	330 000 CZK
Corner (Sázka na čtyři čísla)	4	40 000 CZK	320 000 CZK
Sixline (Linie) (Sázka na šest čísel)	6	60 000 CZK	300 000 CZK

Příklad maximální možné výhry na ruletě s limitem Sázky na číslo (Straight up) 10 000 CZK.

Například u stolu s maximálním limitem pro sázku typu Sázka na číslo ve výši 10 000 CZK a při hodnotě žetonu 10 000 CZK je možné umístit okolo a přímo na jedno dané číslo ve středním sloupci na stole (např. číslo 17) až 40 žetonů následujícím způsobem:

- jedna Sázka na číslo umístěná na číslo 17 (1 žeton);
- čtyři Sázky na dvě čísla (split) umístěné vždy na číslo 17 a dále buď na číslo 14, 16, 18, nebo 20 (celkem 8 žetonů);
- jednu Sázku na tři čísla (street) umístěnou na čísla 16, 17 a 18 (3 žetony);
- čtyři Sázky na čtyři čísla (corner) umístěné na čísla (1) 13, 14, 16 a 17, (2) 14, 15, 17 a 18, (3) 16, 17, 19 a 20, (4) 17, 18, 20, 21 (celkem 16 žetonů);
- dvě Sázky na šest čísel (sixline) umístěné na čísla (1) 13, 14, 15, 16, 17, 18, a (2) 16, 17, 18, 19, 20, 21 (celkem 12 žetonů)

Tedy 40 žetonů v celkové hodnotě 400 000 CZK.

V případě čísel, která jsou u kraje hlavní oblasti stolu rulety (tedy té oblasti, na kterou se umísťují vnitřní sázky), jinými slovy jsou v jednom z krajních sloupců a/nebo v jednom z krajních řádků, je maximální počet žetonů, které lze umístit na takové číslo a kolem něj nižší, což je dáno právě tím, že jsou na kraji hlavní oblasti. Pokud by ve výše uvedeném příkladu padlo číslo 17, výhra by byla celkem 392 žetonů plus původní sázka 40 žetonů. S ohledem na výše uvedené maximální výše sázek a výplatní poměry je maximální výhra z jednotlivé sázky v této variantě 3 920 000 CZK

Maximální možná Sázka na jednu hru se odvíjí od celkového limitu stolu, který je 1 000 000 CZK.

Konfigurátor sázek

Sázky lze vytvářet jak na plátna rulety, tak na Racetracku, a ukládat je do oblíbených sázek nebo je ihned umístit na stůl.

Po vytvoření a uložení Sázky, bude k dispozici v nabídce oblíbených Sázek. Další novou Sázku, lze uložit jako novou nebo aktualizovat stávající Sázku.

Sázka přímo z konfigurátoru sázek je na stůl umístěna pouze v případě, že hra stále probíhá.

Řešení chyb

- Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje Účastníky, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.
- Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.
- Při méně závažných chybách lze, po jejich vyřešení, pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé, nebo všechny Účastníky hazardní hry. V takovém případě obdrží všichni ovlivnění Účastníci žetony ve výši své původní sázky.

Pravidlo platného roztočení rulety

- Výherní číslo je platné pouze v případě, že je za platné považováno i příslušné roztočení. Roztočení je platné pouze v případě, že krupiér roztočí kuličku proti směru otáčení kola. Kulička musí před zastavením alespoň třikrát oběhnout celý obvod ruletového kola.
- V následujících případech bude roztočení považováno za neplatné:
 - Kulička oběhla celé kolo méně než 3×.
 - Kulička byla vhozena ve směru otáčení kola.
 - Kolo se zastavilo před spinem nebo v průběhu spinu.
 - Kulička během roztočení vypadla z kola.
 - Do kola se během roztočení dostal cizí objekt.

V případě neplatného roztočení provede krupiér opakované roztočení.

Zásady odpojení/ztráty připojení

- Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši své původní sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka.

Ovládací prvky

- **Vsadit znovu** - Vsadí stejnou Sázku jako v předchozí hře.
- **Zpět** - Odstraní Sázky, které jsou právě na stole.
- **Dvojnásobek** - Zdvojnásobí právě uskutečněnou Sázku.
- **Výsledky** - Zobrazuje výsledky předchozích her
- **Konfigurátor sázek** - Umožňuje vytvářet vlastní Sázky, umístit je na stůl nebo je uložit mezi oblíbené Sázky.
- **Statistiky** - Zobrazuje výsledky posledních her a vylosovaná čísla, která se početně a procentuálně vyskytla nejčastěji a nejméně často.
- **Racetrack** - Umožňuje uzavírat Sousední Sázky, Voisins, Tier, Orphelin a Zero.
- **Moje sázky** - Umožňuje uložit oblíbené Sázky a znovu je umístit na stůl.
- **Nabídka** - Tlačítko otevře nabídku Nastavení:
 - Nastavení hry – umožňuje povolit nebo zakázat různé funkce a nápovědy.
 - Nastavení zvuku – umožňuje ztlumit a zrušit zvuky hry a hlas Krupiéra a změnit hlasitost zvuku.
 - Nastavení videa – umožňuje změnit kvalitu videopřenosu.
 - Historie hry – umožňuje přístup k úplným informacím o historii předchozích her.
 - Nápověda – otevře soubory nápovědy a pravidel.
- **Zůstatek** - Zobrazuje aktuální stav uživatelského konta.
- **Sázka** - Zobrazuje celkovou sázku do aktuální hry.
- **Pokladna** - Otevře okno Pokladna, kde lze provádět vklady na uživatelské konto a výběry z něj.
- **Limity** - Otevřete panel Limity.
- **Spropitné** - Dá Krupiérovi spropitné.
- **Lobby** - Načte Lobby, kde se můžete připojit k jinému stolu.

Blackjack

Typ hry	Karetní hra typu Black Jack
Hra proti krupiérovi nebo hra sázejících proti sobě	Hra proti krupiérovi
Nejvyšší sázka	404 000 Kč
Nejvyšší čistá výhra	820 000 Kč

Jedná se o přenášenou živou hru s krupiérem, osmi balíčky karet a Blackjack stolem se sedmi boxy.

Pravidla hry

Cílem je, aby se součet hodnot karet přiblížil hodnotě 21 a zároveň hodnotu 21 nepřekročil. Esa se počítají jako 1 nebo 11, lícové karty (J, Q, K) jako 10 a karty s čísly za svou nominální hodnotu. Jakákoliv kombinace karty s hodnotou deset a esa se nazývá Blackjack a poráží skóre 21.

Pokud Účastník hazardní hry jako své první dvě karty dostane eso a kartu s hodnotou deset, má Blackjack a vyhrává 1,5násobek své Sázky (při Sázce 10, získává 25). Pokud je celková hodnota karet blíže k 21 než hodnota karet Krupiéra, vyhrává vsazenou částku (při Sázce 10, získává 20). Účastník hazardní hry prohrává svou Sázku, pokud je jeho součet hodnot karet vyšší než 21, nebo nižší než Krupiérova hodnota (do 21). Pokud má s Krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a Účastník obdrží žetony ve výši své původní sázky. Krupiéři si automaticky dobírá karty až do 16 a na 17, včetně soft 17 (s esem), vždy stojí.

Průběh hry

- Účastník hazardní hry vybere žeton(y) a uzavře nejprve hlavní Sázku **BET**.
- Po umístění hlavní Sázky jsou přijímány vedlejší Sázky.
- Po obdržení prvních dvou karet se objeví tlačítka **Zdvojnásobit**, **Karta**, **Stát** případně **Rozdělit** a **Pojistit** (pokud je první kartou krupiéra eso).
- Pokud Účastník hazardní hry neprovede žádný tah v daném časovém limitu, automaticky **Stojí**.
- Pokud zvolí možnost **Zdvojnásobit**, bude ze zůstatku účtu vybrána částka odpovídající hlavní Sázce a hlavní Sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze jednu kartu.
- Poté co všichni provedou své akce, odhalí svou druhou kartu Krupiéři a případně dobírá karty.

Průběh sázení

- Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra, nové Sázky na další hru se přijímají po ukončení stávající hry.
- Sázkou lze umístit vybráním žetonu a položením/kliknutím na hrací box. Lze umístit několik žetonů současně na různé pozici hlavní sázky a vedlejších sázek v rámci jednoho hracího boxu.
- Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření Sázek.
- Do vyhlášení konce Sázek a jejich potvrzení, lze Sázky odebrat pomocí tlačítka „Zpět“.
- Konec sázek je oznámen Krupiérem a zároveň zobrazen formou odpočtu, v horní části uživatelského rozhraní hráče. Následně začne krupiér rozdávat karty.
- Výhry za výherní Sázky se vyplácejí na konci každé hry.
- Účast na další hře se provede vsazením nových Sázek, nebo pomocí tlačítka **Vsadit Znovu**, které zopakuje Sázky předchozí hry.

Míchání karet

- Karty míchá krupiér na hracím stole. Před použitím nové sady karet krupiér ukáže karty lícem nahoru, aby bylo zřetelné, že je celá sada karet kompletní. Po uskutečnění míchání budou karty krupiérem umístěny do tzv. boty, ze které budou karty v rámci dané hry rozdávány postupně tak, jak byly krupiérem zamíchány.

Rozdělit/Split:

Pokud mají první dvě karty Účastníka hazardní hry stejnou hodnotu, lze je rozdělit do dvou samostatných listů uzavřením druhé Sázky ve výši původní Sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty.

V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, na ně přijde pouze jedna karta. Pokud je v rozdělené kombinaci eso a karta s hodnotou deset, považuje se to za 21, nikoli za Blackjack. V tomto případě je výplata 1:1, nikoli 3:2.

Zdvojnásobit/Double:

Při prvních dvou kartách je možnost zdvojnásobit Sázku, avšak dostat pouze jednu kartu bez možnosti dostat další.

Pokud má první karta Krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má Blackjack), obdrží Účastník jeho Sázku „Double“ (polovina celkové hlavní Sázky).

Zdvojnásobit lze i po splitu.

Pojistka/Insurance:

Pokud je první kartou Krupiéra eso, může Účastník hazardní hry vsadit polovinu hodnoty své původní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud Krupiér bude mít blackjack. Jestliže Krupiér nemá blackjack, Účastník hazardní hry pojištění prohrává.

Funkce více míst

U hracího stolu může jeden Účastník obsadit až dva volné boxy a na každý vsadit zvlášť.

Sázka na box ovládaný jiným hráčem (Bet behind)

- K dispozici je možnost uzavřít Sázku na box ovládaný jiným hráčem (bet behind). Tuto Sázku lze uzavřít pouze na boxech, na kterých je vsazena hlavní Sázka, kromě vlastního boxu hráče.
- Hráč, který uzavřel tuto Sázku na box jiného hráče, se dále nemůže rozhodovat. Všechna rozhodnutí činí hlavní hráč (majitel boxu) a „bet behind hráč“ jeho rozhodnutí pouze následuje/kopíruje.
- Výjimka nastává v případě, že se hlavní hráč rozhodne pro zdvojnásobení, nebo split a „bet behind hráč“ má nedostatek finančních prostředků pro uzavření těchto Sázek.
- V tomto případě, když se hlavní hráč rozhodl zdvojnásobit, „bet behind hráč“ dostane jednu kartu a poté stojí. V případě, že se hlavní hráč rozhodl rozdělit, „bet behind hráč“ hraje po rozdělení karet s pravou dvojicí karet (s pravou rukou).
- Pojištění není pro „bet behind hráče“ k dispozici.

List o 10 kartách

Jakmile desátá karta na jednom hracím boxu vytvoří součet 21 a nižší, automaticky tento hrací box Účastníka hazardní hry vyhrává, s výjimkou případu, kdy má krupiér Blackjack.

Vedlejší Sázky

Jedná se o Sázky, které lze uzavřít nad rámec hlavní Sázky. Nelze je uzavřít bez Hlavní Sázky. Hráč může vsadit více vedlejších sázek na jednom boxu v jedné hře.

21+3:

Jedná se o druh vedlejší Sázky, která umožňuje Účastníkům hazardní hry vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- **Trojice v barvě (Suited three of a kind)** – všechny tři karty se stejným symbolem a hodnotou

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka v barvě (Straight flush)** – všechny tři karty jdoucí po sobě a se stejným symbolem. Eso (A) lze použít na začátku, nebo na konci postupky.

Příklad: 4  5  6 

- **Trojice (Three of a kind)** – všechny tři karty stejné hodnoty, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka (Straight)** – všechny tři karty v pořadí, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  5  6 

- **Barva (Flush)** – všechny tři karty se stejnými symboly

Příklad: 4  Q  9 

Top 3:

Jedná se o druh vedlejší Sázky, která umožňuje Účastníkům hazardní hry vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiéroví vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- **Trojice v barvě (Suited three of a kind)** - všechny tři karty se stejným symbolem a hodnotou

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka v barvě (Straight flush)** - všechny tři karty jdoucí po sobě a se stejným symbolem. Eso (A) lze použít na začátku, nebo na konci postupky.

Příklad: 4  5  6 

- **Trojice (Three of a kind)** - všechny tři karty stejné hodnoty, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  4  4 

Sázka se vyplácí pouze za tyto kombinace.

Páry:

Jedná se o dvě vedlejší Sázky s názvy **Player Perfect Pairs** a **Dealer Perfect Pairs**, které umožňují vsadit na to, že první dvě karty Účastníka hazardní hry (Player), nebo Krupiéra (Dealer) budou mít své první dvě karty stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti.

Červeno-černý pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých barvách a symbolech.

Příklad: 4  4 

Pár v barvě: První dvě karty tvoří pár stejné barvy, ale odlišného symbolu.

Příklad: 4  4 

Dokonalé páry: První dvě karty tvoří pár stejné barvy i symbolu.

Příklad: 4  4 

Tabulky výplatních poměrů

Výplata hlavní hry	
Sázka Bet	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží Krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

Sázka Top 3	
Kombinace	Výplatní poměr
Trojice v barvě (Suited three of a kind)	270:1
Postupka v barvě (Straight flush)	180:1
Trojice (Three of a kind)	90:1

Sázka 21+3	
Kombinace	Výplatní poměr
Trojice v barvě (Suited three of a kind)	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	40:1
Trojice (Three of a kind)	30:1
Postupka (Straight)	10:1
Barva (Flush)	5:1

Sázka na Páry (Player Perfect Pairs a Dealer Perfect Pairs)	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalé páry	25:1
Pár v barvě	12:1
Červeno-černý pár	6:1

Rozsahy limitů

Rozsahy limitů zobrazené vedle názvu stolu v **Lobby** a v uživatelském rozhraní hracího stolu odpovídají limitům hlavní Sázky **Bet**.

Následující Sázky mají své limity: **Hlavní Sázka**, Sázka na **Player Perfect Pairs**, Sázka na **Dealer Perfect Pairs**, Sázka **21+3**, Sázka **Top 3**.

Název Sázky	Maximální Sázka	Maximální čistá výhra
Hlavní Sázka (BET)	100 000 CZK	150 000 CZK
Top 3	1 000 CZK	270 000 CZK
21 + 3	1 000 CZK	100 000 CZK
Player Perfect Pairs	1 000 CZK	25 000 CZK
Dealer Perfect Pairs	1 000 CZK	25 000 CZK

Maximální možná Sázka na jednu hru, včetně vedlejších Sázek, splitů a doublů je 404 000 CZK.

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje Účastníky, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u herního stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze, po jejich vyřešení, pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé, nebo všechny Účastníky hazardní hry.

Ke zrušení hry Živé hry může dojít v případě, že:

- dojde k nesprávnému záznamu karty do Centrální databáze systému,
- více než jedna karta v balíčcích, ze kterých krupiér karty rozdává, je otočená lícem nahoru,
- více než dvě karty spadnou ze stolu a není možné určit jejich pořadí,
- dojde k předčasnému odkrytí druhé (skryté) krupiérovy karty,

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši své původní sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka. V případě hry Blackjack systém čeká na rozhodnutí Účastníka. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost, ať už z důvodu odpojení, nebo nepřítomnosti Účastníka, označí se, po uplynutí času na rozhodnutí, defaultní akce **Stát**.

Ovládací prvky

- **Vsadit znovu** - Vsadí stejnou Sázku jako v předchozí hře.
- **Zpět** - Odstraní vsazené Sázky.
- **Zdvojnásobit** - Zdvojnásobí hlavní sázku a požádá krupiéra o právě jednu a žádnou další kartu navíc. V průběhu času určeného pro sázení toto tlačítko zdvojnásobí právě uskutečněné sázky.
- **Stát** – Tlačítko STÁT znamená, že hráč v dané hře hazardní hry nechce další kartu.
- **Další karta** - Požádá Krupiéra o jednu kartu navíc.
- **Rozdělit** - Umožňuje rozdělit dvě karty stejné hodnoty, k oběma kartám poté krupiér rozdá po jedné kartě a až poté se Účastník rozhoduje dále.
- **Pojistka** - Pokud je první kartou Krupiéra eso (A), může Účastník hazardní hry vsadit polovinu hodnoty své původní hlavní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud Krupiér bude mít blackjack. Jestliže Krupiér nemá blackjack, Účastník hazardní hry pojištění prohrává.
- **Přeskočit** - Odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.

- **Nabídka** - Tlačítko otevře nabídku Nastavení.
 - Nastavení hry – umožňuje povolit nebo zakázat různé funkce a nápovědy.
 - Nastavení zvuku – umožňuje ztlumit a zrušit zvuky hry a hlas krupiéra a změnit hlasitost zvuku.
 - Nastavení videa – umožňuje změnit kvalitu videopřenosu.
 - Historie hry – umožňuje přístup k úplným informacím o historii předchozích her.
 - Nápověda – otevře soubory nápovědy a pravidel.
- **Zůstatek** - Zobrazuje aktuální stav uživatelského konta.
- **Sázka** - Zobrazuje celkovou sázku do aktuální hry.
- **Pokladna** - Otevře okno Pokladna, kde lze provádět vklady na uživatelské konto a výběry z něj.
- **Limity** - Otevře panel Limity.
- **Spropitné** - Dá krupiérovi spropitné.
- **Lobby** - Načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.

All Bets Blackjack

Typ hry	Karetní hra typu Black Jack
Hra proti krupiérovi nebo hra sázejících proti sobě	Hra proti krupiérovi
Nejvyšší sázka	406 000 Kč
Nejvyšší čistá výhra	2 180 000 Kč

Jedná se o přenášenou živou hru s krupiérem, osmi balíčky karet a All Bets Blackjack stolem. Na stole se nachází jeden hrací box společný pro všechny Účastníky. U stolu se může hry účastnit neomezený počet Účastníků.

Pravidla hry

- Cílem je, aby se součet hodnot karet přiblížil hodnotě 21 a zároveň hodnotu 21 nepřekročil. Esa se počítají jako 1 nebo 11, lícové karty (J, Q, K) jako 10 a karty s čísly za svou nominální hodnotu. Jakákoliv kombinace karty s hodnotou deset a esa se nazývá Blackjack a poráží součet 21. Hraje se pouze proti krupiérovi, nikoli proti ostatním hráčům.
- Pokud Účastník hazardní hry jako své první dvě karty dostane eso a kartu s hodnotou deset, má Blackjack a vyhrává 1,5násobek své Sázky (při Sázce 10, získává 25). Pokud je celková hodnota karet blíže k 21 než hodnota karet Krupiéra, vyhrává vsazenou částku (při Sázce 10, získává 20). Účastník hazardní hry prohrává svou Sázku, pokud je jeho součet hodnot karet vyšší než 21, nebo nižší než Krupiérova hodnota (do 21). Pokud má s Krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a Účastník obdrží žetony ve výši své původní sázky.
- Krupiér si dobírá karty až do 16 a na 17, včetně soft 17 (s esem) a výš vždy stojí.
- Krupiér fyzicky rozdává karty zúčastněným hráčům, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry fyzicky na herním stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty.
- Po uplynutí času určeného pro sázení rozdá krupiér hráčům první kartu lícem nahoru a poté rozdá první kartu lícem nahoru také pro sebe. Krupiér poté rozdá všem hráčům druhou kartu lícem nahoru, sobě ale rozdá druhou kartu lícem dolů. Hodnota počátečního listu hráče se zobrazuje v uživatelském rozhraní pod fyzickými kartami.
- S ohledem na povahu této hry může dojít k situaci, že hráč zvolí volbu stát a krupiér pro jiné hráče, kteří zvolili volbu „další karta“, rozdává další karty. V takovém případě mají tyto další karty pro hráče, který zvolil volbu stát, hodnotu 0. Rovněž také v případě, že hráč nevyužije možnosti rozdělit, avšak jiný hráč tuto možnost využije, jsou pro vyhodnocení hry hráče, který možnosti rozdělit nevyužil, rozhodující karty v takovém pořadí, jak je krupiér hráči rozdává. Pro účely vyhodnocení hry je rozhodující úkon hráče, který bude zaznamenán v systému provozovatele.

Průběh hry

- Účastník hazardní hry vybere žeton(y) a uzavře nejprve hlavní Sázku **BET**.
- Po umístění hlavní Sázky jsou přijímány vedlejší Sázky.
- Po obdržení prvních dvou karet se objeví tlačítka **Zdvojnásobit**, **Karta**, **Stát** případně **Rozdělit** a **Pojistit** (pokud je první kartou krupiéra eso).
- Pokud Účastník hazardní hry neprovede žádný tah v daném časovém limitu, automaticky **Stojí**.
- Pokud zvolí možnost **Zdvojnásobit**, bude ze zůstatku účtu vybrána částka odpovídající hlavní Sázce a hlavní Sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze jednu kartu.
- Poté co všichni provedou své akce, odhalí svou druhou kartu Krupiér a případně dobírá karty.

Průběh sázení

- Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra, nové Sázky na další hru se přijímají po ukončení stávající hry.
- Sázku lze umístit vybráním žetonu a položením/kliknutím na hrací box.
- Lze umístit několik žetonů současně na pozici hlavní sázky a vedlejších sázek v rámci jednoho hracího boxu.
- Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření Sázek.
- Do vyhlášení konce Sázek a jejich potvrzení, lze Sázky odebrat pomocí tlačítka „Zpět“.
- Konec sázek je oznámen Krupiérem a zároveň zobrazen formou odpočtu, v horní části uživatelského rozhraní hráče. Následně začne krupiér rozdávat karty.
- Výhry za výherní Sázky se vyplácejí na konci každé hry.
- Účast na další hře se provede vsazením nových Sázek, nebo pomocí tlačítka **Vsadit Znovu**, které zopakuje Sázky předchozí hry.

Míchání karet

- Karty míchá krupiér na hracím stole. Před použitím nové sady karet krupiér ukáže karty lícem nahoru, aby bylo zřetelné, že je celá sada karet kompletní. Po uskutečnění míchání budou karty krupiérem umístěny do tzv. boty, ze které budou karty v rámci dané hry rozdávány postupně tak, jak byly krupiérem zamíchány.

Rozdělit/Split:

Pokud mají první dvě karty Účastníka hazardní hry stejnou hodnotu, lze je rozdělit do dvou samostatných listů uzavřením druhé Sázky ve výši původní Sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty.

V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, na ně přijde pouze jedna karta. Pokud je v rozdělené kombinaci eso a karta s hodnotou deset, považuje se to za 21, nikoli za Blackjack. V tomto případě je výplata 1:1, nikoli 3:2.

Zdvojnásobit/Double:

Při prvních dvou kartách je možnost zdvojnásobit Sázku, avšak dostat pouze jednu kartu bez možnosti dostat další.

Pokud má první karta Krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má Blackjack), obdrží Účastník jeho Sázku „Double“ (polovina celkové hlavní Sázky).

Zdvojnásobit lze i po splitu.

Pojistka/Insurance:

Pokud je první kartou Krupiéra eso, může Účastník hazardní hry vsadit polovinu hodnoty své původní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud Krupiér bude mít blackjack. Jestliže Krupiér nemá blackjack, Účastník hazardní hry pojištění prohrává.

List o 10 kartách:

Jakmile desátá karta na jednom hracím boxu vytvoří součet 21 a nižší, automaticky tento hrací box Účastníka hazardní hry vyhrává, s výjimkou případu, kdy má krupiér Blackjack.

Vedlejší Sázky

Jedná se o Sázky, které lze uzavřít nad rámec hlavní herní Sázky. Nelze je uzavřít bez Hlavní Sázky. Hráč může vsadit více vedlejších sázek na jednom boxu v jedné hře.

21+3:

Jedná se o druh vedlejší Sázky, která umožňuje Účastníkům hazardní hry vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- **Trojice v barvě (Suited three of a kind)** – všechny tři karty se stejným symbolem a hodnotou

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka v barvě (Straight flush)** – všechny tři karty jdoucí po sobě a se stejným symbolem. Eso (A) lze použít na začátku, nebo na konci postupky.

Příklad: 4  5  6 

- **Trojice (Three of a kind)** – všechny tři karty stejné hodnoty, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka (Straight)** – všechny tři karty v pořadí, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  5  6 

- **Barva (Flush)** – všechny tři karty se stejnými symboly

Příklad: 4  Q  9 

Top 3:

Jedná se o druh vedlejší Sázky, která umožňuje Účastníkům hazardní hry vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- **Trojice v barvě (Suited three of a kind)** - všechny tři karty se stejným symbolem a hodnotou

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka v barvě (Straight flush)** - všechny tři karty jdoucí po sobě a se stejným symbolem. Eso (A) lze použít na začátku, nebo na konci postupky.

Příklad: 4  5  6 

- **Trojice (Three of a kind)** - všechny tři karty stejné hodnoty, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  4  4 

Sázka se vyplácí pouze za tyto kombinace.

Páry:

Jedná se o dvě vedlejší Sázky s názvy **Player Perfect Pairs** a **Dealer Perfect Pairs**, které umožňují vsadit na to, že první dvě karty Účastníka hazardní hry (Player), nebo Krupiéra (Dealer) budou mít své první dvě karty stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti.

Červeno-černý pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých barvách a symbolech.

Příklad: 4  4 

Pár v barvě: První dvě karty tvoří pár stejné barvy, ale odlišného symbolu.

Příklad: 4 ♥ 4 ♦

Dokonalé páry: První dvě karty tvoří pár stejné barvy i symbolu.

Příklad: 4 ♦ 4 ♦

Lucky Lucky

Jedná se o druh vedlejší Sázky, která umožňuje Účastníkům hazardní hry vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiérovi vytvoří kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

Sázka Lucky Lucky	
Karetní kombinace	Popis
777 v barvě	Tři 7 se stejným symbolem. Příklad: 7 ♠ 7 ♠ 7 ♠
678 v barvě	Karty 6,7,8 se stejným symbolem. Příklad: 6 ♠ 7 ♠ 8 ♠
777	Tři 7 s různými symboly. Příklad: 7 ♠ 7 ♦ 7 ♥
678	Karty 6,7,8 s různými symboly. Příklad: 6 ♠ 7 ♦ 8 ♥
21 v barvě	Jakákoliv kombinace karet se stejnými symboly, jejichž hodnota je 21 (kromě výše uvedených)
21	Jakákoliv kombinace karet s různými symboly, jejichž hodnota je 21 (kromě výše uvedených)
Jakákoliv 20	Jakákoliv kombinace karet v celkové hodnotě 20.
Jakákoliv 19	Jakákoliv kombinace karet v celkové hodnotě 19.

Buster Blackjack

Tato vedlejší Sázka se vyplácí vždy, když má Krupiér výsledný součet svých karet vyšší než 21, tzn. že přetáhne. Výplata vedlejší Sázky je dána počtem karet, které Krupiér má. Čím více karet, tím vyšší výhra, přičemž nejvyšší výhry jsou v kombinaci s Blackjackem Účastníka hazardní hry. Detailně popsáno níže

Tabulky výplatních poměrů:

Výplata hlavní hry	
Sázka Bet	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží Krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

Sázka na Páry (Player Perfect Pairs, Dealer Perfect Pairs)	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalé páry	25:1
Pár v barvě	12:1
Červeno-černý pár	6:1

Sázka 21+3	
Kombinace	Výplatní poměr
Trojice v barvě (Suited three of a kind)	100:1
Čistá postupka (Straight flush)	40:1
Trojice (Three of a kind)	30:1
Postupka (Straight)	10:1
Barva (Flush)	5:1

Sázka Top 3	
Kombinace	Výplatní poměr
Trojice v barvě (Suited three of a kind)	270:1
Postupka v barvě (Straight flush)	180:1
Trojice (Three of a kind)	90:1

Sázka Buster Blackjack	
Krupiérova kombinace	Výplatní poměr
8+ karet a hráč má blackjack	2000:1
7 karet a hráč má blackjack	800:1
8+ karet	250:1
7 karet	50:1
6 karet	18:1
5 karet	4:1
3 nebo 4 karty	2:1

Sázka Lucky Lucky	
Karetní kombinace	Výplatní poměr
777 v barvě	200:1
678 v barvě	100:1
777	50:1
678	25:1
21 v barvě	15:1
21	3:1
Jakákoliv 20	2:1
Jakákoliv 19	2:1

Rozsahy limitů

Rozsahy limitů zobrazené vedle názvu stolu v **Lobby** a v uživatelském rozhraní herního stolu odpovídají limitům hlavní Sázky **Bet**.

Následující Sázky mají své limity: **Hlavní Sázka**, Sázka na **Player Perfect Pairs**, Sázka na **Dealer Perfect Pairs**, Sázka **21+3**, Sázka **Top 3**, Sázka **Buster Blackjack** a Sázka **Lucky Lucky**.

Název Sázky	Maximální Sázka	Maximální čistá výhra
Hlavní Sázka (BET)	100 000 CZK	150 000 CZK
Top 3	1 000 CZK	270 000 CZK
Lucky Lucky	1 000 CZK	200 000 CZK
Buster Blackjack	1 000 CZK	2 000 000 CZK
21 + 3	1 000 CZK	100 000 CZK
Player Perfect Pairs	1 000 CZK	25 000 CZK
Dealer Perfect Pairs	1 000 CZK	25 000 CZK

Maximální možná Sázka na jednu hru, včetně vedlejších Sázek, splitů a doublů je 406 000 CZK.

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje Účastníky, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze, po jejich vyřešení, pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé, nebo všechny Účastníky hazardní hry.

Ke zrušení hry Živé hry může dojít v případě, že:

- dojde k nesprávnému záznamu karty do Centrální databáze systému,
- více než jedna karta v balíčcích, ze kterých krupiér karty rozdává, je otočená lícem nahoru,
- více než dvě karty spadnou ze stolu a není možné určit jejich pořadí,
- dojde k předčasnému odkrytí druhé (skryté) krupiérovy karty,

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši své původní sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka. V případě hry All Bets Blackjack systém čeká na rozhodnutí Účastníka. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost, ať už z důvodu odpojení, nebo nepřítomnosti Účastníka, označí se, po uplynutí času na rozhodnutí, defaultní akce **Stát**.

Ovládací prvky

- **Vsadic znovu** - Vsadí stejnou Sázku jako v předchozí hře.
- **Zpět** - Odstraní vsazené Sázky.
- **Zdvojnásobit** - Zdvojnásobí hlavní sázku a požádá krupiéra o právě jednu a žádnou další kartu navíc. V průběhu času určeného pro sázení toto tlačítko zdvojnásobí právě uskutečněné sázky.
- **Stát** - Tlačítko STÁT znamená, že hráč v dané hře hazardní hry nechce další kartu.
- **Další karta** - Požádá Krupiéra o jednu kartu navíc.
- **Rozdělit** - Umožňuje rozdělit dvě karty stejné hodnoty, k oběma kartám poté krupier rozdává po jedné kartě a až poté se Účastník rozhoduje dále.
- **Pojistka** - Pokud je první kartou Krupiéra eso (A), může Účastník hazardní hry vsadit polovinu hodnoty své původní hlavní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud Krupier bude mít blackjack. Jestliže Krupier nemá blackjack, Účastník hazardní hry pojištění prohrává.
- **Přeskočit** - Odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.
- **Nabídka** - Tlačítko otevře nabídku Nastavení.
 - Nastavení hry – umožňuje povolit nebo zakázat různé funkce a nápovědy.
 - Nastavení zvuku – umožňuje ztlumit a zrušit zvuky hry a hlas krupiéra a změnit hlasitost zvuku.
 - Nastavení videa – umožňuje změnit kvalitu videopřenosu.
 - Historie hry – umožňuje přístup k úplným informacím o historii předchozích her.
 - Nápověda – otevře soubory nápovědy a pravidel.
- **Zůstatek** - Zobrazuje aktuální stav uživatelského konta.
- **Sázka** - Zobrazuje celkovou sázku do aktuální hry.
- **Pokladna** - Otevře okno Pokladna, kde lze provádět vklady na uživatelské konto a výběry z něj.
- **Limity** - Otevře panel Limity.
- **Spropitné** - Dá krupiéroví spropitné.
- **Lobby** - Načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.

Casino Hold'em

Parametry hry:

Typ hry	Poker
Hra proti krupiérovi nebo hra sázejících proti sobě	Hra proti krupiérovi

Jedná se o Přenášenou Živou hru s krupiérem, jedním balíčkem s 52 kartami a stolem pro hru Casino Hold'em, ve tvaru půlkruhu. Tato hra je určena pro neomezený počet hráčů. Je zde pouze jeden hrací box, který sdílí všichni účastníci hazardní hry. Všichni mají totožné karty, nicméně se každý rozhoduje sám za sebe.

Casino Hold'em je varianta pokeru s pěti kartami. Účastník hazardní hry dostane dvě karty, které spolu s pěti karetním Boardem použije k sestavení nejlepší pokerové kombinace.

Hraje se s balíčkem 52 karet se čtyřmi symboly: piky (Spades), srdce (Hearts), káry (Diamonds), kříže (Clubs) - v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Hraje se pouze proti krupiérovi, nikoli proti ostatním hráčům.

Rozsahy limitů

Rozsahy limitů zobrazené vedle názvu stolu v **Lobby** a v uživatelském rozhraní herního stolu odpovídají minimální a maximální Sázce na pozici **Ante**. Nepovinné Sázky **AA a Casino Razz** mají také své limity. Sázka „**Dorovnat**“ má limit 2x vyšší než Ante.

Maximální možná Sázka se u hry Casino Hold'em vztahuje vždy k jedné konkrétní Sázce na jednu hru.

Název Sázky	Maximální možná Sázka
Ante	20 000 CZK
Dorovnat	40 000 CZK
AA	20 000 CZK
Casino Razz	10 000 CZK

Maximální možná Sázka na jednu hru, včetně vedlejších Sázek je 90 000 CZK.

Maximální možná čistá výhra i s ohledem na vedlejší Sázky je 4 040 000 CZK.

Průběh hry:

- Účastník hazardní hry vybere žeton(y) a uzavře Sázku Ante nebo Sázku Call Blind.
- Dále Účastník může uzavřít volitelné vedlejší Sázky AA a Casino Razz.
- Po uzavření Sázek krupiér rozdává úvodní karty – Nejprve první karta lícem nahoru pro hráče, poté první karta pro krupiéra lícem dolů, následuje druhá karta lícem nahoru pro hráče a druhá karta lícem dolů pro krupiéra. Poté jsou rozdány tři společné karty lícem nahoru do středu stolu.
- V grafickém rozhraní se automaticky zobrazí aktuální nejlepší pokerová kombinace Účastníka hazardní hry.
- Nyní se Účastník může rozhodnout, zda chce Dorovnat (tlačítko 2x) a pokračovat ve hře, nebo Složit karty (tlačítko X/Složit) a své Sázky prohrát.
- Pokud v daném čase Účastník nedorovná, karty se automaticky zahodí a Sázky prohrávají, bez ohledu na pokerovou kombinaci.
- Po složení karet hra pro Účastníka hazardní hry skončila.
- Po Dorovnání krupiér na stůl rozdává poslední dvě společné karty, krupiér své karty otočí lícem nahoru a dále se automaticky vytvoří a ukážou nejlepší možné kombinace.
- Aby se Krupiér kvalifikoval ke hře, musí mít alespoň pár čtyřek (4,4), nebo lepší pokerovou kombinaci. Pokud tomu tak není, u Sázky Dorovnat účastník hry obdrží žetony ve výši své původní sázky a Sázka Ante se vyplácí podle výplatní tabulky.
- Pokud se Krupiér kvalifikoval a Účastník hazardní hry vyhraje, Sázka Ante, případně vedlejší Sázka AA se vyplácí podle výplatní tabulky a Sázka Dorovnat se vyplácí v poměru 1:1.
- Účastník hazardní hry prohrává, pokud je Krupiérova pěti karet kombinace lepší než jeho.

Průběh sázení:

- Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra, nové Sázky na další hru se přijímají po ukončení stávající hry.
- Sázku lze umístit vybráním žetonu a položením/kliknutím na hrací box.
- Lze umístit několik žetonů současně na pozici hlavní sázky a vedlejších sázek v rámci jednoho hracího boxu.
- Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření Sázek.
- Do vyhlášení konce Sázek a jejich potvrzení, lze Sázky odebrat pomocí tlačítka „Zpět“.
- Po vizuálním signálu Konec Sázek v horní části uživatelského rozhraní a zároveň verbálním oznámení krupiéra začíná hra.
- Výhry za výherní Sázky se vyplácejí na konci každé hry.
- Účast na další hře hry provede Účastník hazardní hry vsazením nových Sázek, nebo tlačítkem Vsadit Znovu, které zopakuje Sázky předchozí hry.

Call Blind:

- Funkce Call Blind umožňuje vsadit na pozici Dorovnat (Call) před rozdáním karet a automaticky se zúčastnit celé hry. Sázka na pozici Call Blind představuje vždy dvojnásobek Sázky Ante.
- Po uzavření Sázky Call Blind, se automaticky zkopíruje polovina této Sázky na pozici Ante a všechny další žetony vložené na pozici Call Blind odpovídajícím způsobem zvýší Sázku Ante.

Výplatní poměr sázky Ante

Sázka Ante	
Kombinace	Výplatní poměr
Royal flush	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	20:1
Čtveřice (Four of a kind)	10:1
Full House	3:1
Jedna barva (Flush)	2:1
Postupka (Straight) nebo nižší	1:1

Vedlejší Sázky

Sázka AA

- Vedlejší Sázka AA je volitelná.
- Účastník sází na to, že prvních pět rozdaných karet (dvě karty Účastníka hazardní hry a první tři karty Flopu) budou obsahovat pár es nebo lepší pokerovou kombinaci, viz tabulka síly kombinací níže. V takovém případě se vyplácí vedlejší Sázka AA dle tabulky výplat níže.
- Aby Účastníci hazardní hry vyhráli vedlejší Sázku AA, musí poté v průběhu hry Dorovnat, jinak Sázky prohrávají.

Vedlejší Sázka AA	
Kombinace	Výplatní poměr
Royal flush	100:1
Čistá postupka (Straight flush)	50:1
Čtveřice (Four of a kind)	40:1
Full House	30:1
Jedna barva (Flush)	20:1
AA nebo vyšší	7:1

Sázka Casino Razz

- Vedlejší Sázka Casino Razz je volitelná. Cílem je získat nejnižší možnou kombinaci pěti pokerových karet z prvních dvou karet a prvních tří společných karet.
- Eso se počítá jako nejnižší karta. Pokud karetní kombinace obsahuje jakoukoliv Dámu, Krále, Pár, Dva Páry, Trojici nebo Čtveřici Účastník hazardní hry tuto vedlejší Sázku prohrává. Viz tabulka výplat níže.

Vedlejší sázka Casino Razz	
Kombinace	Výplatní poměr
5–4–3–2–A v jedné barvě	200:1
5–4–3–2–A v různých barvách	50:1

Nejvyšší karta 6	25:1
Nejvyšší karta 7	10:1
Nejvyšší karta 8	8:1
Nejvyšší karta 9	6:1
Nejvyšší karta 10	4:1
Nejvyšší karta J	2:1
Nejvyšší karta Q a vyšší	Sázka prohrává

Pořadí kombinací:

- V každé fázi hry se automaticky vytvoří nejlepší dostupné kombinace. Kombinace se hodnotí pouze podle nejlepších pěti karet (nejlepší pokerová kombinace).
- Aby se Krupiér kvalifikoval ke hře, musí mít alespoň pár čtyřek (např. 4  4 ), nebo lepší pokerovou kombinaci. Pokud tomu tak není, u Sázky Dorovnat Účastník obdrží žetony ve výši původní sázky a Sázka Ante se vyplácí podle výplatní tabulky níže.
- Pokud se Krupiér kvalifikoval a Účastník hazardní hry vyhraje, Sázka Ante se vyplácí podle výplatní tabulky a Sázka Dorovnat se vyplácí v poměru 1:1.
- Pokud má Účastník hazardní hry a Krupiér stejnou výherní kombinaci, vyhrává ta, která obsahuje kartu s vyšší hodnotou (např. tři králové jsou lepší než tři dámy; barva/flush A, 6, 5, 4, 3 je lepší než barva/flush K, J, 10, 8, 7).
- V případě stejných hodnot vyhrává kombinace s vyšší dodatečnou 2., 3., 4. potažmo 5. kartou.
- Pokud se Krupiér kvalifikuje a Účastník hazardní hry s Krupiérem remizuje, tzn. že všech pět karet mají totožné, Účastník obdrží hodnotu původní Sázky Ante a Sázky Dorovnat.
- Eso je speciální karta, jako v jiných pokerových variantách; může být kartou s nejvyšší hodnotou v postupce A, K, Q, J, 10 nebo kartou s nejnižší hodnotou v postupce 5, 4, 3, 2, A.

Tabulka síly kombinací seřazených sestupně

Pořadí kombinací	Popis
Královská postupka (Royal flush)	Pět karet s vysokým esem jdoucích po sobě a se stejným symbolem Příklad: A  K  Q  J  10 
Postupka v barvě (Straight flush)	Pět karet jdoucích po sobě a se stejným symbolem Příklad: 3  4  5  6  7 
Čtveřice (Four of a kind)	Čtyři karty stejné hodnoty Příklad: J  J  J  J  Q 
Full House	Trojice (Three of a kind) a pár Příklad: K  K  K  5  5 
Jedna barva (Flush)	Pět karet se stejným symbolem Příklad: 3  7  8  10  J 
Postupka (Straight)	Pět karet postupné hodnoty Příklad: 6  7  8  9  10 
Trojice (Three of a kind)	Tři karty stejné hodnoty Příklad: A  5  A  A  J 
Dva páry (Two pairs)	Dvě karty stejné hodnoty a další dvě karty stejné hodnoty Příklad: 3  3  Q  Q  9 
Pár	Dvě karty stejné hodnoty Příklad: A  A  6  10  K 
Vysoká karta (High card)	Nejvyšší karta v ruce Příklad: 2  4  3  7  K 

Ovládací prvky

- Pozice hlavní Sázky Ante
- Pozice Sázky Dorovnat
- Pozice Sázky Call Blind
- Pozice nepovinné Sázky Casino Razz
- Pozice nepovinné Sázky AA
- **Vsadit znovu** - Vsadí stejnou Sázku jako v předchozí hře
- **Zpět** - Odstraní Sázky, které jsou právě na stole.
- **Dvojnásobek** - Zdvojnásobí právě uskutečněnou Sázku.
- **Dorovnat** - Uzavře Sázku Dorovnat
- **Složít** - Sázky prohrávají a hra končí.
- **Nabídka** - Tlačítko otevře nabídku Nastavení.
 - Nastavení hry – umožňuje povolit nebo zakázat různé funkce a nápovědy.
 - Nastavení zvuku – umožňuje ztlumit a zrušit zvuky hry a hlas krupiéra a změnit hlasitost zvuku.
 - Nastavení videa – umožňuje změnit kvalitu videopřenosu.
 - Historie hry – umožňuje přístup k úplným informacím o historii předchozích her.
 - Nápověda – otevře soubory nápovědy a pravidel.
- **Zůstatek** - Zobrazuje aktuální stav hráčského konta.
- **Sázka** - Zobrazuje celkovou sázku do aktuální hry.
- **Pokladna** - Otevře okno Pokladna, kde lze provádět vklady na uživatelské konto a výběry z něj.
- **Limity** - Otevřete panel Limity.
- **Spropitné** - Dá Krupiérovi spropitné.
- **Lobby** - Načte Lobby, kde se můžete připojit k jinému stolu.

2. INTERNETOVÁ ŽIVÁ HRA VÝROBCE ONLINE STREAM S.R.O.

LuckyBet Roulette (ROULETTE – ABSOLUTE LIVE GAMING)

Hra LuckyBet Roulette je hazardní hra s prvkem živého krupiéra (live dealer) provozovaná a probíhající ve standardním (kamenném) kasinu ve studiu, přičemž hráč se účastní této hry v reálném čase prostřednictvím hráčského rozhraní v internetovém kasinu.

Cílem této hry je uhodnout, na kterém čísle (resp. odpovídající barvě, pozici) se kulička zastaví. Sázky se umísťují před vhozením kuličky.

Ovládací a informační prvky

Hra probíhá v kasinu ve studiu za účasti živého krupiéra (live dealera), který obsluhuje kolo rulety a zároveň řídí průběh hry. Hrací plochu tvoří fyzické kolo rulety v kasinu a hráčské rozhraní hry internetového kasina. Kolo rulety je rozděleno na 37 polí od 0 do 36. Tato čísla jsou umístěna střídavě v červeném a černém poli. Výjimkou je 0, která leží v poli zeleném.

Popis hráčského rozhraní

V horní části herního okna se nachází lišta s poli:

- ZŮSTATEK - zobrazuje finanční prostředky hráče v hrací měně
- Pole s názvem hry - zobrazuje název hry
- Pole s intervalem sázek pro daný stůl - zobrazuje minimální a maximální hodnotu sázek v hrací měně pro daný stůl. Konkrétní hodnoty min. a max. sázky pro různé sázkové pozice i výherní tabulka se zobrazí po kliknutí na symbol ⓘ vedle pole s intervalem sázek
- SÁZKA/VÝHRA - zobrazuje výši celkové sázky v hrací měně, resp. v případě výhry zobrazuje výši celkové výhry v hrací měně

Pod poli se nachází barevná lišta, která informuje o průběhu hry (USKUTEČNĚTE SÁZKY / POSLEDNÍ SÁZKY/ ŽÁDNÉ DALŠÍ SÁZKY) a zobrazuje výherní číslo.

Ve spodní části herního okna se nacházejí pole:

- Pole s názvem stolu - identifikátor stolu
- Pole se jménem krupiéra (live dealera) - zobrazuje jméno krupiéra, který aktuálně řídí hru
- ID KOLA - zobrazuje identifikátor aktuálního hry
- Pole s časem - zobrazuje zkratku časového pásma a aktuální čas

Ve střední dolní části herního okna se nachází hlavní hrací plátno, které slouží k umísťování vnitřních/vnějších sázek a vedle něj vpravo je speciální hrací plátno - racetrack – pro umísťování ohlášených sázek. Hlavní hrací plátno je dynamické a může se zmenšit za účelem viditelnosti ruletového kola. Vlevo od hlavního hracího plátna se nachází statistické kolo zobrazující statistiku padlých čísel a pás 5 horkých a 5 chladných čísel (může být dynamicky překryto hlavním hracím plátnem). Horká (ikona slunce) a chladná (ikona vločky) čísla jsou generována automaticky podle výsledků posledních 100 herních kol. Horká čísla padala nejčastěji a chladná padala nejméně často. Pod hlavním hracím plátnem se nacházejí žetony, pomocí kterých se realizují sázky do hry. Dostupné jsou žetony s hodnotami 1 Kč, 5 Kč, 10 Kč, 25 Kč, 50 Kč, 100 Kč, 200 Kč, 500 Kč, 1000 Kč, 5000 Kč, 10000 Kč, 25000 Kč.

Na levé straně herního okna se nachází pás 25 posledních padlých čísel.

Tlačítka hráčského rozhraní:

Naskládané žetony - aktivuje/deaktivuje režim kompletních sázek. Tento režim pokrývá veškeré vnitřní sázky pro dané číslo (straight, split - 2 žetony, street - 3 žetony, corner – 4 žetony, six line - 6 žetonů sázky obsahující dané číslo). Sázka se uskuteční s hodnotou zvoleného žetonu podle limitů konkrétního typu sázky. V tomto režimu lze provádět kompletní sázky na jedno a více čísel (straight) a další individuální vnitřní (split, corner...) a vnější sázky.

X2 - zdvojnásobuje aktuální sázku, opakovaně až do limitu maximální sázky

Zatočená šipka doprava ↻ - zopakuje sázku a rozložení z posledního kola hry

Zatočená šipka doleva ↺ - zruší poslední položenou sázku na danou pozici

⊖ - zruší všechny sázky na hracím plátně

★ - vsadí sázky s hodnotou a rozložením, které má hráč uložené jako oblíbené

Na pravé straně herního okna se nacházejí tlačítka:

① (Limits stolu) - zobrazí limity hracího stolu a výherní tabulku

Seznam (tři vodorovné čáry s tečkami) - umožňuje změnu hracího stolu, resp. hry

Menu (tři vodorovné čáry) - zobrazí tlačítka v mobilní verzi

Domeček (Hala) - opuštění hry a návrat do seznamu her

Graf - zobrazí herní statistiky

Hodiny (Historie) - zobrazí historii herních kol, sázky, bilanci, datum, čas a ID hry

Bublina (Konverzace) - otevře okno (chat), jehož prostřednictvím lze komunikovat s krupiérem

Kamera (Kvalita videa) - umožňuje nastavit kvalitu obrazu

Reproduktor - umožňuje nastavit hlasitost jednotlivých zvukových kanálů

Otazník (Nápověda/info) - zobrazí informace o hře a herních funkcích

CZ (Jazyk) - umožňuje výběr jazyka hráčského rozhraní

Šipky - umožňuje roztáhnout obraz na celou obrazovku, resp. vrátit zpět do původní velikosti

↖↗ - umožňuje zmenšit/zvětšit hrací plátno

Nastavení hodnoty sázky

Sázka se uzavírá výběrem žetonu dané hodnoty a jeho umístěním na zvolené pozice hlavního hracího plátna, výběrem ohlášených sázek prostřednictvím racetracku, výběrem z horkých/chladných čísel, výběrem čísel z pásu padlých člunů, nebo s využitím uložených oblíbených sázek. Hráč může v jedné hře současně umístit více sázek, dokud nedosáhne limitu daného stolu, nebo limitu konkrétní pozice. Sázku lze provést pouze v určitém časovém limitu po výzvě krupiéra k uskutečnění sázek, zároveň je hráč informován o této možnosti i vizuálně v hráčském rozhraní informační lištou s textem **USKUTEČNĚTE SÁZKY**. Sázky lze provádět i během výzvy krupiéra o posledních sázkách - informační řádek s textem **POSLEDNÍ SÁZKY**. Po výzvě krupiéra o žádných dalších sázkách a zobrazení textu **ŽÁDNÉ DALŠÍ SÁZKY** v informační liště není možné uzavírat další sázky. Sázka je uzavřena ve chvíli, kdy je zobrazena na hracím plátně v momentě ukončení příjmu sázek. Na hracím plátně se zobrazí Sázky na konkrétní čísla a herní pozice.

Průběh hry

Krupiér po výzvě k uskutečnění sázek roztočí kolo rulety a vhodí kuličku do kola. Po dopadu kuličky na číslo krupiér oznámí výherní číslo, odpovídající barvu a pozici. Zároveň se výherní číslo graficky zobrazí ve středu herního okna i v informační liště.

Výhry

Sázky jsou vyhodnoceny po padnutí výherního čísla. Hodnota výhry v hrací měně se zobrazí uprostřed hracího pole pod nápisem VYHRÁLI JSTE a v poli VÝHRA. Výhra se automaticky připíše do kreditu hráče. Výpočet výhry je dán výplatním poměrem, resp. násobitelem výhry uvedeném ve výherní tabulce pro jednotlivé výherní pozice.

Herní limity

Minimální sázka do hry: 1 Kč

Maximální sázka do hry: 1 000 000 Kč

Maximální výhra ze hry: 4 350 000 Kč

Limity konkrétního stolu, minimální a maximální sázka na jednotlivé herní pozice jsou uvedeny ve výherní tabulce pro konkrétní stůl. Herní limity zde uvedené představují rozhraní, ve kterém se provozovatel může pohybovat při stanovování limitů pro konkrétní stůl v provozu.

Výherní tabulka

Výherní pozice pro vnější sázky (outside bets) :

1) *Even Chance (Jednoduché sázky)* - hráč vyhrává 2násobek sázky (výplatní poměr 1:1) na danou pozici a jsou to tyto sázky:

- Red (červené) - sázka na červená čísla
- Black (černé) - sázka na černá čísla
- Even (sudé) - sázka na sudá čísla
- Odd (liché) - sázka na lichá čísla
- 1-18 (nizké) - sázka na nízká čísla
- 19-36 (vysoké) - sázka na vysoká čísla

2) *Collone (Tucty/Dozen a Sloupce/Column)* - hráč vyhrává trojnásobek sázky (výplatní poměr 2:1) na danou pozici a jsou to tyto sázky:

- First Dozen / 1st 12 / sázka na 12 čísel - 1. tucet (čísla 1 - 12)
- Second Dozen / 2nd 12 / sázka na 12 čísel - 2. tucet (čísla 13 - 24)
- Third Dozen / 3rd 12 / sázka na 12 čísel - 3. tucet (čísla 25 - 36)
- Collone / Column / 2 to 1 / sázka na 12 čísel ve sloupci

Výherní pozice pro vnitřní sázky (inside bets) :

3) *Six Line / Line* - sázka na šest za sebou následujících čísel ve dvou vodorovných řadách (např. 4, 5, 6, 7, 8, 9). Hráč vyhrává 6násobek sázky (výplatní poměr 5:1) na danou pozici.

4) *Corner* - sázka na čtyři čísla, která na plátně vytvářejí čtverec (např. 4, 5, 7, 8). Navíc kombinace 0, 1, 2, 3. Hráč vyhrává 9násobek sázky (výplatní poměr 8:1) na danou pozici.

5) *Street* - sázka na tři čísla, která jsou na plátně umístěna v jedné řadě (např. 4, 5, 6). Navíc kombinace 0, 1, 2 a kombinace 0, 2, 3. Hráč vyhrává 12násobek sázky (výplatní poměr 11:1) na danou pozici.

6) *Split* - sázka na dvě čísla, která jsou na plátně umístěna vedle sebe, resp. nad sebou (např. 4, 5, resp. 4, 7). Hráč vyhrává 18násobek sázky (výplatní poměr 17:1) na danou pozici.

7) *Straight Up (Full Number)* - sázka na konkrétní číslo. Hráč vyhrává 36násobek sázky (výplatní poměr 35:1) na danou pozici.

Racetrack (ohlášené sázky)

Speciální hrací plátno s uspořádáním všech čísel tak jako na kole rulety umožňuje podávat tzv. ohlášené sázky. Při volbě libovolného čísla lze kliknutím kurzoru v této sekci umístit sázku na konkrétní číslo a čísla s ním sousedící (po obou stranách dvě), nebo po kliknutí na názvy Voisins, Zero, Tier, Orphelins umístit kombinované sázky:

Voisins: kombinace sázek na čísla podle skutečného uspořádání na výseči kola rulety od čísla 22 po číslo 25 včetně obou těchto čísel. Tato sázka zahrnuje čísla: 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25. Celkem se vsadí 9 žetonů zvolené hodnoty následovně: 2 žetony (nebo 1 žeton dvojnásobné hodnoty) se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 0/2 /3, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 4/7, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 12/15, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 18/21, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 19/22, 2 žetony (nebo 1 žeton dvojnásobné hodnoty) se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 25/26/28/29, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 32/35. Výhra závisí na výherní pozici sázky.

Zero (Jeu Zero, Zero Game): kombinace sázek na čísla podle skutečného uspořádání na výseči kola rulety od čísla 12 po číslo 15 včetně obou těchto čísel. Tato sázka zahrnuje čísla: 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15. Celkově se vsadí 4 žetony zvolené hodnoty následovně: 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 0/3, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 12/15, 1 žeton se vsadí jako sázka na číslo 26 a 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 32/35. Výhra závisí na výherní pozici sázky.

Tier: kombinace sázek na čísla podle skutečného uspořádání na třetinové výseči kola rulety od čísla 27 po číslo 33 včetně obou těchto čísel. Tato sázka zahrnuje čísla: 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33. Celkově se vsadí 6 žetonů zvolené hodnoty následovně: 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 5/8, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 10/11, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 13/16, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 23/24, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 27/30, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 33/36. Výhra závisí od výherní pozice sázky.

Orphelins: kombinace sázek na čísla, která na kole rulety tvoří dvě samostatné sekce mimo sekci Tier a Voisins. Celkově se vsadí 5 žetonů zvolené hodnoty následovně: 1 žeton se vsadí na číslo 1, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 6/9, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 14/17, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 17/20, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 31/3. Číslo 17 je součástí dvou sázek (14/17 a 17/20). Výhra závisí na výherní pozici sázky.

Neighbours (Sousedí): kombinace sázek na čísla podle skutečného uspořádání na kole rulety. Tato sázka zahrnuje sousední čísla po obou stranách vybraného čísla. Počet sousedících čísel si může hráč zvolit v rozsahu 0 - 9. Při zvolení 1 sousedícího čísla bude provedena sázka na zvolené číslo a další 1 sousedící číslo zprava a 1 sousedící číslo zleva tedy celkově na 3 čísla. Při zvolení 9 sousedních čísel bude celková sázka na 19 čísel. Výhra závisí na výherní pozici sázky.

Řešení problémů/chyb

Pokud se v živé hře vyskytne nějaká chyba (chyba krupiéra, chyba zařízení...), aktuální kolo bude přerušeno a provede se pokus o opravu. Hráčům to bude oznámeno prostřednictvím krupiéra nebo pitbosse (dohledový pracovník kasina). Po úspěšné opravě bude hra obnovena. Pokud nelze hru v daném kole opravit, hra bude zrušena a hráči obdrží žetony ve výši své původní sázky. Kolo ve hře může být zrušeno i z technických nebo síťových důvodů a stůl může být uzavřen bez předchozího oznámení. V takovém případě hráči rovněž obdrží žetony ve výši své původní sázky.

Přerušení hry

Pokud se hráč odhlásí/odpojí ze hry během probíhajícího kola hry, všechny aktuálně akceptované sázky (po uzavření přijímání sázek) zůstanou v platnosti a po dobu absence hráče zůstávají neměnné. Po opětovném přihlášení si může prohlédnout výsledek hry v okně historie. Pokud se hráč odhlásí/odpojí ze hry během probíhajícího kola hry před uzavřením přijímání sázek, obdrží žetony ve výši své původní sázky.

BLACK JACK - ENDLESS

Hra BLACK JACK - ENDLESS je hazardní hra s prvkem živého krupiéra (live dealer) provozovaná a probíhající ve standardním (kamenném) kasinu ve studiu, přičemž hráč se účastní této hry v reálném čase prostřednictvím hráčského rozhraní v internetovém kasinu.

Na stole se nachází jeden hrací box společný pro všechny hráče. U stolu se může hry účastnit neomezený počet hráčů.

Krupiér rozdává karty zúčastněným hráčům, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry fyzicky na herním stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Žádná další karta nebude tažena, dokud všichni hráči neučiní své rozhodnutí o hře.

Cílem hry je dosáhnout vyššího součtu hodnot rozdaných karet, než má krupiér, ale zároveň nepřesáhnout hodnotu 21. Pokud je součet hodnot hráče více než 21, tak hráč prohrává bez ohledu na karty krupiéra.

Ovládací a informační prvky

Hra probíhá v kasinu ve studiu za účasti živého krupiéra (Live dealera), který rozdává karty a řídí průběh hry. Hrací plochu tvoří stůl karetní hry s jednou hrací pozicí (box) a hráčské rozhraní hry internetového kasina. Hraje se s 8 balíčky standardních karet s 52 kartami v balíčku.

Popis hráčského rozhraní

V horní části herního okna se nachází lišta s poli:

- ZŮSTATEK - zobrazuje finanční prostředky hráče v hrací měně
- Pole s názvem hry - zobrazuje název hry
- Pole s intervalem sázek pro daný stůl - zobrazuje minimální a maximální hodnotu sázek v hrací měně pro daný stůl. Konkrétní hodnoty min. a max. sázky pro různé druhy sázek i výherní tabulka se zobrazí po kliknutí na symbol ⓘ vedle pole s intervalem sázek
- SÁZKA/VÝHRA - zobrazuje výši celkové sázky v hrací měně, resp. v případě výhry zobrazuje výši celkové výhry v hrací měně

Pod poli se nachází barevná lišta s časomírou, která informuje o možnosti uzavřít sázky v daném časovém intervalu (USKUTEČNĚTE SÁZKY), o možnosti požádat o další kartu, nebo využít další herní funkci (ROZHODNOUT SE), o procesu rozdávání karet (ROZDÁVÁ SE) a o vyhodnocení hry (VÝSLEDEK). Výzvy s časomírou je nutno provést do uplynutí časového limitu.

Ve spodní části herního okna se nacházejí pole:

Pole se jménem krupiéra (Live dealera) - zobrazuje jméno krupiéra, který aktuálně řídí hru

ID STOLU - zobrazuje identifikátor aktuální hry

Pole s časem - zobrazuje zkratku časového pásma a aktuální čas

Na pravé straně herního stolu se nacházejí tlačítka:

ⓘ (Limits stolu) - zobrazí limits hracího stolu a výherní tabulku

Seznam (tři vodorovné čáry s tečkami) - umožňuje změnu hracího stolu, resp. hry

Menu (tři vodorovné čáry) - zobrazí tlačítka (v mobilní verzi)

Domeček (Hala) - opuštění hry a návrat do seznamu her

Hodiny (Historie) - zobrazí historii hry, sázky, bilanci, datum, čas a ID hry

Bublina (Konverzace) - otevře okno (chat), jehož prostřednictvím lze komunikovat s krupiérem

Ozubené kolo (nastavení) - umožňuje změnit nastavení funkce Double (zdvojnásobení), povolit znásobení sázky přes Split, nebo hrát jen s kartami na pravé ruce

Kamera (Kvalita videa) - umožňuje nastavit kvalitu obrazu

Reproduktor - umožňuje nastavit hlasitost jednotlivých zvukových kanálů

Otazník (Pomocník/Info) - zobrazí informace o hře a herních funkcích

CZ (Jazyk) - umožňuje výběr jazyka hráčského rozhraní

Šipky - umožňuje roztáhnout obraz na celou obrazovku, resp. vrátit zpět do původní velikosti

Tlačítka pro ovládání hry:

Žetony různé hodnoty - zobrazují se ve středu herního okna před zahájením kola a hra umožňuje výběr žetonu v konkrétní hodnotě pro položení sázek na herní pozici. Dostupné jsou žetony s hodnotami 1 Kč, 5 Kč, 10 Kč, 25 Kč, 50 Kč, 100 Kč, 200 Kč, 500 Kč, 1000 Kč, 5000 Kč, 10 000 Kč, 25 000 Kč.

Zatočená šipka doprava ↻ - zopakuje sázku z posledního kola hry, resp. navyšuje aktuální sázku o tuto hodnotu

Zatočená šipka doleva ↺ - zruší poslední položenou sázku na danou pozici, resp. Krokově zpětně odstraňuje jednotlivé sázky na pozici

⊘ - zruší všechny hráčovy sázky

↓ Tahat - slouží na pokyn pro krupiéra, aby hráči vyložil další kartu na dané hrací pozici

STOP Zastavit - slouží na pokyn pro krupiéra, že hráč si nepřeje další kartu na hrací pozici a rozhodne se ponechat do konce hry aktuální hodnotu karet

2x (Double/Double down) - slouží ke zdvojnásobení sázky na hrací pozici během hry s možností dostat už jen jednu kartu. Žádné další aktivity s kartami nejsou povoleny.

Rozdělit (Split) - slouží k rozdělení karet na hrací pozici na dvě hry. Rozdělit lze jakékoli dvě karty se stejnou hodnotou (např. K/Q, 7/7, ...). Hráč se může rozhodnout rozdělit je a hrát se dvěma handama (dvě hry) formou umístění další sázky, která bude totožná s hlavní sázkou.

V případě Splitu dvou karet ESO krupiér vyloží na každé ESO pouze jednu kartu a hra skončí.

Zelený štít (Pojistit) - slouží k pojištění (Insurance) proti možnému Blackjacku krupiéra v případě, že krupiér má první kartu ESO

Červený štít (Nepojistit) - slouží k odmítnutí pojištění (Insurance) proti možnému Blackjacku krupiéra v případě, že krupiér má první kartu ESO

Nastavení hodnoty sázky

Sázka se uzavírá výběrem žetonu dané hodnoty a jeho umístěním na pozici (box) určenou pro hru na hracím stole. Sázka je uzavřena ve chvíli, kdy je zobrazena na hracím plátně v momentě ukončení příjmu sázek.

Hráč má možnost vsadit i vedlejší sázky (pole P.PAIR, 21+3), přičemž tyto jsou podmíněny uzavřením sázky na hlavní pozici. Sázky lze uzavírat podle limitu na jednotlivé druhy sázek až do hodnoty maximální celkové sázky na hru.

Průběh hry

Sázky lze uzavírat po výzvě krupiéra až do oznámení o ukončení sázek, zároveň je hráč o možnosti uzavřít sázky informován v informační liště s časomírou. Po uplynutí časového limitu není možné uzavřít další sázky. Následně krupiér začne rozdávát karty. Krupiér rozdá jednu kartu lícem nahoru hráči a poté jednu kartu sobě. Počáteční rozdávání pokračuje, dokud hráč/i a krupiér neobdrží po 2 kartách. Karty hráče jsou obě lícem nahoru, zatímco druhá z karet rozdávajícího krupiéra je lícem dolů. Po rozdání dvou úvodních karet se zobrazí případné výherní vedlejší sázky. V případě, že odkrytá karta krupiéra je eso, hráči bude nabídnuto pojištění proti krupiérově Blackjacku. Kombinace hráče s nejsilnějšími kartami na ruce se nazývá Blackjack. Je to kombinace esa s některou kartou s hodnotou 10 (K, Q, J, 10). Pojištění je nutno provést ve stanoveném časovém limitu (zbývajíc čas je viditelný informační liště). Hráč může pojištění přijmout a pojistit se nebo pojištění odmítnout. Cena pojištění představuje 50% z hlavní sázky. Hráč s Blackjackem se nemůže pojistit. Následně krupiér oznámí, zda má Blackjack, a pokud má Blackjack, všechna pojištění vyhrávají a hráč s Blackjackem má remízu. Pokud nemá krupiér Blackjack, všechna pojištění prohrávají.

V případě že odkrytá karta krupiéra není eso (nebo hráč neměl Blackjack), vyzve hráče k dalšímu rozhodnutí, přičemž hráč může požádat o další karty, zůstat stát a nežádat další karty, nebo využít funkce Split, a Double (Double down). Svě rozhodnutí musí hráč učinit v časovém limitu. Pokud se nerozhodne v daném limitu automaticky zůstane se dvěma kartami.

Split: pokud má hráč dvě počáteční karty stejné hodnoty, může se rozhodnout, že je rozdělí a bude hrát se dvěma handy, a to tak, že uzavře dodatečnou sázku ve výši hlavní sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty.

Po rozdělení es mohou hráči na oba nové handy obdržet pouze jednu další kartu a nemají k dispozici žádné další akce. Po shromáždění všech rozhodnutí pro první rozdělení handu je hráč vyzván, aby provedl akci pro druhý rozdělený hand, pokud je k dispozici.

Zdvojnásobit sázku (Double down) - Hráč může zdvojnásobit aktuální hlavní sázku a vzít si pouze jednu další kartu. Po zdvojnásobení není pro aktuální hand k dispozici žádná další akce.

Po shromáždění všech rozhodnutí hráčů krupiér odhalí skrytou kartu a dobírá další karty, dokud nedosáhne celkové hodnoty 17, nebo více. Hráč může táhnout další karty, dokud součet hodnot karet na ruce hráče nedosáhne nebo nepřesáhne hodnoty 21. Po dosažení hodnoty 17, nebo více krupiér skončí s tažením karet a hra se vyhodnotí. Každá kombinace hráčových karet se porovná s krupiérovou kombinací karet. Pokud

je hodnota hráčovy kombinace karet vyšší než krupiéra a není vyšší než 21, je hráčova kombinace karet výherní. Pokud hodnota kombinace karet hráče dosáhne 22 a více, automaticky prohrává. Má-li hráč s krupiérem stejnou hodnotu karet, nastává remíza a hráč obdrží žetony ve výši své původní sázky.

Hodnota karet odpovídá jejich označení od 2 do 10 (dvojka, trojka, atd.). Všechny figury (K, Q, J) se počítají za 10, A - eso je podle potřeby buď 1, nebo 11 podle toho, co bude pro hráče výhodnější. Eso na ruce s hodnotou 11 se nazývá „soft“ (měkký hand), což znamená, že pokud hráč vezme další kartu, nepřekročí limit 21. Pokud by se překročila hodnota 21, eso by nabylo hodnoty 1 za účelem zabránění přesáhnutí hodnoty 21. V opačném případě se karty na ruce nazývají "hard" (tvrdý hand). Hráči s kombinací Blackjacku krupiér již nenabídne další karty.

Pokud Blackjacku dosáhne hráč a zároveň i krupiér, nastane remíza. Po Splitu (rozdělení) se kombinace esa a některé karty s hodnotou 10 bude považovat za tzv. "non-blackjack 21" a vyhodnocena bude jako normální kombinace. Aktuální hodnoty kombinace karet může hráč vidět jak ve vyložených kartách, tak v poli s virtuálními kartami, které zobrazují karty hráče a krupiéra.

Vedlejší sázky

Hra nabízí dva druhy vedlejších sázek označené jako P.PAIR (Perfect Pairs) a 21+3. Tyto vedlejší sázky se považují za oddělené sázky od hlavní hry a nejsou ovlivněny rozhodnutím hráčů postoupit do dalšího kola. Výsledek vedlejších sázek je určen ihned, když krupiér ukončí rozdání prvních dvou karet pro sebe a pro hráče. Vedlejší sázka Perfect Pairs je založena na dvou hráčových kartách a sázka 21+3 vyhodnocuje dvě hráčovy karty a odkrytou kartu krupiéra. Vedlejší sázky jsou volitelné a hráč se jich nemusí účastnit. K tomu, aby mohl hráč provést vedlejší sázku, musí mít platnou hlavní sázku.

Výhry

Sázky jsou vyhodnoceny poté, co krupiér skončí s tažením karet. Jednotlivé výhry jsou na hrací pozici (individuálně pro každého hráče). Celková výhra se zobrazí v poli VÝHRA. Výhra se automaticky připíše do kreditu hráče. Výpočet výhry je dán výherním poměrem, resp. násobitelem sázky uvedeném ve výherní tabulce pro jednotlivé druhy sázek (výherní kombinace).

Herní limity

Typ sázky	Minimální sázka	Maximální sázka	Maximální výhra
Sázka na hlavní pozici	1 Kč	1 000 000 Kč	2 000 000 Kč
+ split	1 Kč	1 000 000 Kč	2 000 000 Kč
Vedlejší sázka 21+3	1 Kč	10 000 Kč	1 010 000 Kč
Vedlejší sázka Perfect Pairs	1 Kč	10 000 Kč	260 000 Kč

Celková maximální možná výhra při maximální sázce 2 020 000 Kč je 5 270 000 Kč. Maximální čistá výhra je 3 250 000 Kč.

Limity konkrétního stolu, minimální a maximální sázka jsou uvedeny ve výherní tabulce pro konkrétní stůl. V tabulce limitů pro jednotlivé druhy sázek je uvedené rozhraní, ve kterém se provozovatel může pohybovat při stanovování limitů pro konkrétní stůl v provozu.

Výherní tabulka:

Hlavní sázka:

Výherní kombinace	Výplatní poměr	Násobek sázky
Normální výhra	1:1	2x
Blackjack výhra	3:2	2,5x
Výhra z pojištění	2:1	3x (násobek sázky za pojištění)
Remíza	hráč obdrží žetony ve výši své původní sázky	hráč obdrží žetony ve výši své původní sázky

P.PAIR (dokonalé páry) vedlejší sázky:

Výherní kombinace	Výplatní poměr	Násobek vedlejší sázky
Dokonalý pár - 2 úplně identické karty	25:1	26x
Barevný pár – 2 karty se stejnou hodnotou, stejná barva, jiný symbol	12:1	13x
Smíchaný pár - 2 karty se stejnou hodnotou, různá barva, jiný symbol	6:1	7x

21+3 vedlejší sázky:

Výsledek	Výplatní poměr	Násobek vedlejší sázky
Trojice (3 úplně identické karty)	100:1	101x
Postupka v jedné barvě (3 karty s po sobě následující hodnotou a stejným symbolem)	40:1	41x

Tři karty stejné hodnoty	25:1	26x
Postupka (3 karty s po sobě následující hodnotou)	10:1	11x
Flush (3 karty se stejným symbolem)	5:1	6x

Řešení problémů/chyb

Pokud se v živé hře vyskytne nějaká chyba (chyba krupiéra, chyba zařízení...), aktuální kolo bude přerušeno a provede se pokus o opravu. Hráčům to bude oznámeno prostřednictvím krupiéra nebo pitbosse (dohledový pracovník kasina). Po úspěšné opravě bude hra obnovena. Pokud nelze hru v daném kole opravit, hra bude zrušena a hráči obdrží žetony ve výši své původní sázky. Kolo ve hře může být zrušeno i z technických nebo síťových důvodů a stůl může být uzavřen bez předchozího oznámení. V takovém případě hráči rovněž obdrží žetony ve výši své původní sázky.

Přerušení hry

Pokud se hráč odhlásí/odpojí ze hry během probíhajícího kola hry, všechny aktuálně akceptované sázky (po uzavření přijímání sázek) zůstanou v platnosti a po dobu absence hráče zůstávají neměnné. Dokud se hráč nevrátí ke hře, jeho základní aktivita bude taková, že žádné dodatečné sázky nebudou umístěny, tedy hráč nemá nárok na pojištění a bude automaticky stát (neaktivní). Pokud se vrátí do hry v limitu pro provedení operace s kartami může se dále aktivně účastnit hry. Pokud se hráč nepřihlásí/nevrátí zpět do hry ani při začátku následujícího kola, bude odstraněn ze všech obsazených míst. Po opětovném přihlášení si můžete prohlédnout výsledek hry v okně historie. Pokud se hráč odhlásí/odpojí ze hry během probíhajícího kola hry, před uzavřením přijímání sázek, obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud hráč neumístí sázku ve dvou po sobě následujících kolech hry, bude odstraněn z hrací pozice stolu.