

HERNÍ PLÁN ŽIVÝCH HER

OBECNÁ ČÁST

1. Provozovatel

Allwyn Česko a.s. se sídlem Praha 6, Evropská 866/69, PSČ 160 00, zapsána do obchodního rejstříku vedeného Městským soudem v Praze, oddíl B, vložka 7424, IČ: 26493993, DIČ: CZ699003312.

2. Druh hazardní hry

Živá hra

3. Způsob provozování

Hazardní hry dle tohoto herního plánu jsou provozovány jako internetová hra prostřednictvím internetové stránky www.allwyn.cz a prostřednictvím mobilní aplikace Sazka hry.

4. Zákonné 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;
- 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 trestně činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších předpisů;
- a další související právní předpisy.

5. Prohlášení

- 5.1. Herní plán je přílohou základního povolení vydávaného dle ZHH a jeho znění bylo schváleno Ministerstvem financí ČR.
- 5.2. 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

- 6.1. 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.

- 6.2. 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.
- 6.3. Konkrétní pravidla jednotlivých hazardních her jsou uvedena ve zvláštní části tohoto herního plánu.
- 6.4. 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.
- 6.5. Provozovatel umožňuje nastavení hodnot sebeomezujících opatření společně pro následující druhy hazardních her: internetová technická hra, internetová živá hra, internetová loterie a internetová kurzová sázka.

7. Obecné podmínky Živých her

- 7.1. Jedna hra živé hry je ukončený proces ve smyslu hazardního zákona, při kterém sázející hrají proti krupiérovi, nebo jeden proti druhému u hracích stolů za pomoci žetonů, aniž by byl předem určen počet sázejících a výše sázky do jedné hry.
- 7.2. Během jedné hry živé hry může být uzavřena jedna nebo několik sázek v závislosti na pravidlech uvedených ve zvláštní části.
- 7.3. O výhře nebo prohře u živých her rozhoduje zcela nebo z části náhodný proces, unikátní pro každou hru živé hry, případně její dílčí části.

8. Obecné podmínky Přenášených Živých her

- 8.1. U přenášené živé hry činí krupiér (fyzická osoba) úkony související se zahájením této hry, tvorbou náhodného procesu a úkony související s ukončením hry. Hra je v aplikaci a na webu přenášena ze studia. Studio je oddělenou součástí povoleného herního prostoru, tj. kasina.
- 8.2. Provozovatel nesmí účastníkovi umožnit účast na přenášené živé hře u více hracích stolů živé hry současně.
- 8.3. Provozovatel nesmí umožnit účastníkovi vložení sázky do žádné hry přenášené živé hry, pokud od posledního vyhodnocení hry přenášené živé hry v nepřetržitém sledu sázek v délce alespoň 120 minut uplynulo méně než 15 minut.
- 8.4. Účastník může vložit sázku do probíhající přenášené živé hry, pokud by zákaz podle předchozího odst. znemožnil dokončit započatou hru přenášené živé hry.
- 8.5. Nepřetržitým sledem sázek podle předchozího odst. se rozumí postupné vkládání sázek do hry přenášené živé hry, při kterém je interval mezi vyhodnocením hry přenášené živé hry a vložení sázky do následující hry kratší než 15 minut. Do jednoho nepřetržitého sledu sázek se zahrnují všechny hry přenášené živé hry provozované provozovatelem.

8.6. Délkou nepřetržitého sledu sázek podle předchozího odst. se rozumí doba od vložení první sázky v tomto sledu do vyhodnocení poslední hry přenášené živé hry v tomto sledu.

9. Způsob provedení zjištění okolnosti, jež určuje výhru

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

9.2. V případě pochybností o výhře, je vždy rozhodující záznam o výsledku hry v centrální databázi systému provozovatele. Pokud by došlo k ojedinělé situaci, že by nebyl proveden záznam o výsledku hry v centrální databázi systému (např. z důvodu technické chyby systému), obdrží žetony ve výši své původní sázky.

9.3. Nastane-li jakékoliv přerušení započaté hry ze strany sázejícího (např. porucha připojení k internetu), dojde k jejímu automatickému dokončení. Pokud by měl po přerušení hry účastník možnost dalších sázek nebo interakcí ovlivňujících výsledek hry, je dokončení hry řešeno u každé konkrétní živé hry ve zvláštní části herního plánu. Záznam o automaticky dokončené hře poté najde sázející v historii transakcí v sekci můj účet v uživatelském kontě.

9.4. Nastane-li jakékoliv přerušení započaté hry ze strany provozovatele (např. technická závada, nedodržení stanovených postupů ze strany krupiéra, který udělá chybu, jež nejde napravit – viz pravidla konkrétních živých her ve zvláštní části herního plánu) dříve, než dojde k záznamu o výsledku hry v centrální databázi systému, obdrží sázející žetony ve výši své původní sázky. Dojde-li k přerušení započaté hry ze strany provozovatele poté, co dojde k záznamu o výsledku hry v centrální databázi systému, najde sázející tento výsledek v přehledu transakcí v sekci můj účet v uživatelském kontě.

10. Výše výhry nebo způsob jejího určení

Výše výhry je upravena ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé živé hře.

11. Způsob a lhůty pro výplatu výhry

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

11.2. Výplata peněžních prostředků z uživatelského konta bude provedena bezúplatně na základě žádosti účastníka:

- a) v hotovosti na všech místech, kde jsou přijímány vklady peněžních prostředků na uživatelské konto, a to maximálně do 10 000 Kč za 24 hodin

- b) převodem pokynem k úhradě z uživatelského konta na svůj zaregistrovaný platební účet. Výplata peněžních prostředků z uživatelského konta bude provedena bezodkladně, z omluvitelného důvodu nejpozději do 60 dnů ode dne, kdy žádost provozovatel obdržel.

V Praze dne 19. 1. 2026

Allwyn Česko a.s.

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

Obsah

Přenášené živé hry Synot	6
Blackjack	7
Roulette (Synot)	12
All Bets Blackjack.....	19
Casino Hold'em.....	26
Baccarat.....	31
 Přenášené živé hry Evolution	 36
Roulette (Evolution)	37
Infinite Blackjack	44
Blackjack (Evolution).....	49
 Přenášené živé hry Absolute live gaming	 54
Roulette (Absolute live gaming)	55
BlackJack - Endless	62

Přenášené živé hry Synot

Přenášené živé hry Synot jsou hazardními hrami podle § 80 ZHH, při kterých sázející hrají proti krupiérovi a které jsou podle § 82 ZHH přenášeny audiovizuálně ze studia v reálném čase. Herní měnou je česká koruna (CZK).

Jedná se o následující živé hry:

1. Blackjack
2. Roulette (Synot)
3. All Bets Blackjack
4. Casino Hold'em
5. Baccarat

Blackjack

Základní informace o hře:

Nejvyšší možná hlavní sázka je 100 000 Kč, nejvyšší možná vedlejší sázka je 1 000 Kč.

Nejvyšší možná čistá výhra při hlavní sázce ve výši 100 000 Kč a dosažení Blackjacku s výplatním poměrem 3:2 činí 150 000 Kč (výpočet: 100 000 Kč x 3:2). Nejvyšší možná čistá výhra při vedlejší sázce Top 3 ve výši 1 000 Kč a dosažení Trojice v barvě s výplatním poměrem 270:1 činí 270 000 Kč (výpočet: 1 000 Kč x 270:1).

1. Jedná se o Přenášenou živou karetní hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu - míchá, rozdává a sbírá karty.
2. Ve hře Blackjack si účastník vybere stůl, ke kterému si usedne. U stolu je maximálně 7 míst. účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí přenos hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozice (boxy) pro rozdání karet, s krupiérem a dále vizualizace pozic ostatních hráčů a nabídka žetonů různých hodnot.
3. Hraje se s 8 balíčky karet, přičemž 1 balíček karet obsahuje 52 karet čtyř barev (srdce, káry, piky a kříže).
4. V poli „Zůstatek“ se zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „Sázka“ aktuální celková výše sázky do hry.

Cíl živé hry:

5. Cílem karetní hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejbližší součtu 21, hodnotu součtu 21 nepřekročit a zároveň porazit krupiéra - zástupce Provozovatele (nikoli jiného účastníka).

Popis pravidel hazardní hry:

6. Karty od 2 do 10 mají pro výpočet hodnoty kombinace stejnou hodnotu, jaká je uvedena na kartě, karty J, Q, K (spodek, královna a král) mají hodnotu 10. Eso (A) se může počítat za hodnotu 1 nebo za 11, přičemž pro vyhodnocení sázky se bere v potaz ta hodnota, která je pro účastníka výhodnější. Jakákoliv kombinace desítky a esa se nazývá blackjack a poráží součet 21. Pokud má účastník eso počítané za 11 bodů, nazývá se součet „měkký“, protože při tažení další karty se hráč nikdy nemůže dostat přes 21; pokud se eso počítá za 1 bod, nazývá se součet „tvrdý“ (např. měkkých 16 nebo tvrdých 17). Barvy karet nemají u hlavní sázky žádný význam.
7. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra živé hry, nové sázky na další hru živé hry se přijímají po ukončení stávající hry živé hry. sázející vybere žeton/y a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. U jedné hrací pozice (boxu) pro rozdání karet lze umístit několik žetonů současně na různé pozice pro sázky. Poté, co účastník umístí žeton(y), uzavře nejprve hlavní sázku.
8. Nad rámec hlavní sázky lze uzavřít vedlejší sázky (popsáno v odstavci 25), pozice pro tyto sázky jsou zobrazeny vedle pozice pro hlavní sázku na hrací pozici (boxu) pro rozdání karet. Vedlejší sázky nelze uzavřít bez hlavní sázky.
9. Po uzavření a potvrzení hlavní sázky jsou přijímány vedlejší sázky, pokud je příjem sázek stále otevřený. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek.

Po vizuálním signálu „Konec sázek“ v horní části obrazovky začíná hra živé hry. Konec sázek oznamuje i krupiér.

10. Po ukončení příjmu sázek začne krupiér rozdávat karty. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů a je vždy v rozmezí minimální sázky a maximální sázky. Krupiér rozdává ze svého pohledu ve směru hodinových ručiček tak, že každému účastníkovi a sobě dá 1 kartu a pak každému ještě 1 kartu. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru, takže všichni vidí jejich hodnoty, kromě poslední karty krupiéra, která je v první fázi rozdána lícem dolů.
11. Po tomto rozdání karet si dále účastník volí další postup ve hře. Objeví se tlačítka „Zdvojnásobit“, „Karta“, „Stát“, případně „Rozdělit“ a „Pojistit“ (pokud je první kartou krupiéra eso). účastník má stanovený čas na to, aby provedl některý z těchto tahů.
12. Účastník může chtít další kartu (tlačítko „Karta“), zůstat stát (tlačítko „Stát“) nebo za určitých okolností hrát „Rozdělit/Split“, „Zdvojnásobit/Double“ nebo „Pojištění/Insurance“ (viz pravidla dále). Krupiér podle pokynů hráče provádí všechny kroky až do doby, dokud účastník nezůstane stát, nebo jeho kombinace nepřesáhne hodnotu 21. Jakmile sázející přesáhne v rámci své kombinace hodnotu 21, okamžitě prohrává. V průběhu hry se mohou objevit též tlačítka „Zpět“ (toto tlačítko se objevuje pouze do ukončení příjmu sázek), kterým se odstraní vsazené sázky nebo „Přeskočit“, kterým účastník odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.
13. Pokud účastník neprovede žádný tah v časovém limitu, automaticky „Stojí“ (a to i v případě, pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry po ukončení příjmu sázek). Pokud zvolí možnost „Zdvojnásobit“, bude ze zůstatku účtu vybrána částka odpovídající hlavní sázce a hlavní sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze (právě) jednu kartu.
14. Jakmile účastníci dokončí svoji hru, přichází na řadu krupiér, který odhalí svou druhou kartu a případně dobírá karty. Krupiér si na začátku rozdává taktéž 2 karty (viz výše), ovšem jeho možnosti hry jsou omezeny na možnost Vzít kartu a na možnost Stát, tedy nemůže zahrát Rozdělení/Split, Dvojnásobek/Double a Pojištění/Insurance. Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17, včetně měkkých 17 (s esem) či vyšší, krupiér další kartu nebere.
15. Provozovatel může nabízet možnost uzavřít sázku na hrací pozici ovládanou jiným účastníkem (tzv. sázka bet behind). Tuto sázku lze uzavřít pouze na pozicích, na kterých je vsazena hlavní sázka, kromě vlastní pozice účastníka. účastník, který uzavřel tuto sázku na pozici jiného účastníka, se dále nemůže rozhodovat. Všechna rozhodnutí činí hlavní účastník (majitel pozice) a „bet behind účastník“ jeho rozhodnutí pouze následuje/kopíruje. Výjimka nastává v případě, že se hlavní účastník rozhodne pro zdvojnásobení, nebo split a „bet behind účastník“ má nedostatek finančních prostředků pro uzavření těchto sázek. V tomto případě, když se hlavní účastník rozhodl zdvojnásobit, „bet behind účastník“ dostane jednu kartu a poté stojí. V případě, že se hlavní účastník rozhodl rozdělit, „bet behind účastník“ hraje po rozdělení karet pouze s jednou částí rozdělených karet, a to s tou na pravé straně. Pojištění není pro „bet behind účastníka“ k dispozici.
16. 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) krupiérovky karty, před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.
- 17. Pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží účastník žetony ve výši jeho 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.

Popis ovládacích prvků:

18. Tlačítko „Rozdělit“ (možnost Rozdělit/Split): Je to způsob zdvojnásobení sázky. Split lze aplikovat pouze v případě, že má hráč dvě karty stejné hodnoty. Karty účastníka se rozdělí tak, že s každou z těchto karet je spojena samostatná sázka ve výši původní sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, ke každému z es lze dobrat pouze jednu kartu. 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. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty. Kromě rozdělení páru es (A) lze též u nových kombinací použít double.
19. Tlačítko „Zdvojnásobit“ (možnost Zdvojnásobit/Double): Možnost dvojnásobku umožňuje účastníkovi zdvojnásobit původní sázku při prvních dvou kartách; v takovém případě účastník obdrží už jen 1 další kartu, bez možnosti dostat další. Pokud má první karta krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má blackjack), účastník obdrží žetony ve výši jeho zdvojnásobené sázky. Zdvojnásobit lze i po splitu.
20. Tlačítko „Pojistka“ (možnost Pojištění/Insurance): Pokud má krupiéř jako první kartu eso (A), je možné, že po odkrytí druhé karty získá druhou kartu s hodnotou 10 a docílí tak blackjacku. Proti této krupiérově karetní kombinaci je možné se pojistit. účastníkovi je nabídnuto vsadit částku rovnající se polovině jeho původní sázky. Pokud krupiéř skutečně docílí blackjacku, vyplatí sázku na pojištění ve výplatním poměru 2:1. Jestliže krupiéř nemá blackjack, účastník pojištění prohrává.
21. Po každé hře může účastník umístit žetony stejným způsobem jako v předchozí hře, a to kliknutím na tlačítko „Vsadit znovu“.
22. Po stisknutí tlačítka „Pokladna“ je možno provádět vklady a výběry z a na uživatelské konto (můj účet) a zobrazit historii transakcí.
23. Tlačítko „Limits“ otevře panel Limits.
24. V sekci „Nabídka“ je možno upravit různá nastavení hry, zpřístupnit informace o historii předchozích her či otevřít nápovědu.

Druhy sázek:

25. Ve hře Blackjack může účastník vsadit hlavní sázku (popsáno výše) a vedlejší sázky:
 - **21+3:** Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům 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 stejné barvy a hodnoty.
Příklad: 4 ♥ 4 ♥ 4 ♥
 - Postupka v barvě (Straight flush) - všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě; Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5 ♥ 6 ♥ 7 ♥

- Trojice (Three of a kind) - všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7 ♥ 7 ♦ 7 ♠
- Postupka (Straight) - všechny tři karty v řadě po sobě, ale ne ve stejné barvě. Příklad: 7 ♥ 8 ♦ 9 ♠
- Barva (Flush) - všechny tři karty stejné barvy. Příklad: 4 ♥ 6 ♥ 8 ♥
- **Top 3:** Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům 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 stejné barvy a hodnoty. Příklad: 4 ♥ 4 ♥ 4 ♥
 - Postupka v barvě (Straight flush) - všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě; Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5 ♥ 6 ♥ 7 ♥
 - Trojice (Three of kind) - všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7 ♥ 7 ♦ 7 ♠.
- **Páry:** Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům vsadit na to, že první dvě karty účastníka (Player Perfect Pairs), nebo krupiéra (Dealer Perfect Pairs) budou stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti:
 - Červeno-černý pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých k sobě nenáležících barvách (srdce a piky, srdce a kříže, káry a piky, nebo káry a kříže). Příklad: 4 ♦ 4 ♠
 - Pár v barvě: První dvě karty tvoří pár ve dvou různých k sobě náležících barvách (tj. buď srdce a káry, nebo piky a kříže). Příklad: 4 ♥ 4 ♦
 - Dokonalé páry: První dvě karty tvoří pár stejné barvy (např. jen káry, nebo jen kříže). Příklad: 4 ♦ 4 ♦.

Hodnocení hry a výhry (výplatní poměry):

26. K porážce krupiéra musí účastník mít rozdanu karetní kombinaci, jejíž celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň má vyšší hodnotu než kombinace krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérovy kombinace přesáhne 21. účastník v těchto případech vyhrává dvojnásobek své sázky (při sázce 10 Kč, získává 20 Kč - včetně své sázky). 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 Kč, získává 25 Kč - včetně své sázky). Pokud má s krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a účastník obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud má krupiér blackjack, prohrávají svou sázku všichni účastníci hazardní hry u hracího stolu s výjimkou těch, kteří sami mají blackjack – ti končí nerozhodně a obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud je celková hodnota účastnickovy kombinace 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru. výhry u hlavní sázky odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

Výplata výher z hlavní sázky	
Sázka	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

27. Výhry u vedlejších sázek odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

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

Roulette (Synot)

Základní informace o hře:

Nejvyšší výhra a nejvyšší sázka u jednotlivých typů sázek viz bod 22. Nejvyšší možná čistá výhra při maximální sázce na číslo ve výši 10 000 Kč s výplatním poměrem 35:1 činí 350 000 Kč (výpočet: 10 000 Kč x 35:1). Nejvyšší možná čistá výhra při maximální sázce na Červenou ve výši 100 000 Kč s výplatním poměrem 1:1 činí 100 000 Kč (výpočet: 100 000 Kč x 1:1).

1. Jedná se o přenášenou živou hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu – roztáčí kolo rulety, vhodí kuličku do kola.
2. Ve hře Roulette (Synot) si účastník vybere hrací stůl, u kterého bude hrát. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí hrací stůl s ruletovým kolem, krupiér, vizualizace hracího plátna a nabídky žetonů různých hodnot (viz obrázek níže). Zobrazení se může lišit v závislosti na zařízení, na němž je hra spuštěna (PC, mobilní telefon atd.).
3. Na kole rulety je zobrazeno 37 jamek očíslovaných od 0 do 36 a označených příslušnou barvou (červená, černá, zelená).
4. Na hracím plátně je zobrazena oblast vnitřních sázek a oblast vnějších sázek, což jsou dvě hlavní oblasti hracího plátna, na které se umísťují sázky. Každá z nich nabízí mnoho různých způsobů, jak vsadit. Oblast vnitřních sázek nabízí sázky na jednotlivá čísla, která jsou uspořádána na stole těsně vedle sebe nebo na skupiny čísel. Oblast vnějších sázek obsahuje dvojice sázek na červenou a černou, vysokou nebo nízkou a lichou nebo sudou (každá z nich zahrnuje 18 čísel). Dále je na hracím plátně zobrazen tzv. Racetrack (viz níže), na který se též umísťují sázky.



5. V rámci vizualizace hry se v poli „Zůstatek“ zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „Sázka“ aktuální výše sázky do hry.

Cíl živé hry:

6. Cílem hry je odhadnout, kde se na ruletovém kole zastaví kulička.

Popis pravidel hazardní hry:

7. Sázející vybere žeton a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. Lze umístit několik žetonů současně na různé sázkové pozice a několik žetonů na jednu sázkovou pozici. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek.
8. Pokud při vstupu účastníka hazardní hry ke stolu právě probíhá hra živé hry, může účastník nové sázky na další hru živé hry umístit po ukončení stávající hry živé hry.
9. S pomocí vnitřních a vnějších sázek, Racetracku nebo prostřednictvím sousedních sázek může účastník hazardní hry vsadit na jakékoli číslo nebo kombinaci čísel. Žetony je třeba kliknutím umístit na hrací plátno nebo Racetrack. účastník hazardní hry může vsadit libovolné množství žetonů do limitu stolu, resp. sázky. Sázky lze uzavírat také přímo z panelů Statistika a Výsledky, Moje sázky nebo tlačítka Konfigurátor sázek. Při přejetí kurzorem přes příslušný typ sázky, se zvýrazní na sázkové ploše, nebo Racetracku. Při kliknutí na typ sázky se na sázkovou pozici umístí žeton/y.
10. Po předem stanoveném čase krupiér roztočí ruletové kolo a krupiér vhodí kuličku do ruletového kola. Poté je krupiérem oznámen konec sázek a čeká se na vyhlášení výsledků. Konec sázek je oznámen také vizuálním signálem v horní liště hry, po ukončení sázek začíná hra živé hry. Kulička se zastaví v číselné jamce v ruletovém kole a krupiér oznámí výsledek. Krupiér okamžitě vyhodnotí výherní sázky. Výhry za výherní sázky se vyplácejí na konci každé hry živé hry. Poté se pokračuje další hrou živé hry.
11. Platnou výhrou je pouze ta výhra, která byla určena platným roztočením ruletového kola. Roztočení je platné pouze v případě, že krupiér vhodí kuličku proti směru otáčení ruletového kola. Kulička dál musí před spadnutím a usazením v očíslovaném otvoru alespoň 3x oběhnout celý obvod ruletového kola. V následujících případech bude roztočení považováno za neplatné:
 - a) kulička oběhla celé kolo méně než 3x,
 - b) kulička byla vhozena ve směru otáčení kola,
 - c) kolo se přestalo otáčet, zatímco kulička obíhala okolo,
 - d) kulička během roztočení vypadla z kola rulety,
 - e) do kola se během roztočení dostal cizí objekt.V případě neplatného roztočení provede krupiér opakované roztočení.
12. Pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží účastník žetony ve výši jeho 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.

Popis ovládacích prvků:

13. Účast na další hře živé hry se provede vsazením nových sázek, nebo pomocí tlačítka „Vsadit znovu“, které zopakuje sázky minulé hry živé hry.

14. Po stisknutí tlačítka „Pokladna“ je možno provádět vklady a výběry z a na uživatelské konto (můj účet) a zobrazit historii transakcí.
15. Tlačítko „Limity“ otevře panel Limity.
16. Tlačítko „Lobby“ načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.
17. V sekci „Nabídka“ je možno upravit různá nastavení hry, zpřístupnit informace o historii předchozích her či otevřít nápovědu.
18. Panel „Statistika“ zobrazuje výsledky posledních her živé hry a vylosovaná čísla, která se početně a procentuálně vyskytla nejčastěji a nejméně často.
19. Panel „Moje sázky“ umožňuje uložit oblíbené sázky a znovu je umístit na stůl.
20. Panel „Konfigurator sázek“ umožňuje vytvářet vlastní sázky, umístit je na stůl nebo je uložit mezi oblíbené sázky.

Druhy sázek a jejich limity:

21. Ve hře Roulette (Synot) jsou účastníkovi k dispozici vnitřní, vnější, na/uvnitř Racetracku a ostatní sázky v panelu „Moje sázky“.
 - **Vnitřní sázky:** Jedná se o čísla na vnitřní ploše rozvržení ruletového stolu, obsahuje sázky na konkrétní čísla:
 - a) Sázka na číslo, „Straight up“ - Umístěním žetonu na střed čísla lze vsadit na libovolné číslo včetně nuly (0). Maximální sázka je uvedena na panelu „Limity“.
 - b) Sázka na dvě čísla, „Split“ - Na dvě čísla lze vsadit umístěním žetonu na čáru, která tato dvě čísla rozděluje. Maximální sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou dvěma.
 - c) 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, lze ji vsadit umístěním žetonu do rohu, kde se tato tři čísla setkávají. Maximální sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou třemi.
 - d) Rohová sázka, „Corner“ - Na čtyři čísla lze vsadit umístěním žetonu do rohu, kde se tato čtyři čísla setkávají. Maximální sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou čtyřmi.
 - e) Sázka Basket - Na čísla 0, 1, 2 a 3 si lze vsadit umístěním žetonu na hraniční čáru ruletového stolu v místě, kde ji protíná čára mezi nulou (0) a prvním řádkem. Maximální sázka představuje, stejně jako Rohová sázka, maximální sázku na jedno číslo vynásobenou čtyřmi.
 - f) 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 sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou šesti.
 - **Vnější sázky:** Jedná se o sázkové pozice na vnějším okraji hrací plochy, např. Sudá, Lichá, Červená, Černá atd.:
 - a) 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 nula není součástí žádného sloupce, ani tuctu. Tato možnost sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od sázky na jedno číslo a jsou uvedeny na panelu „Limity“.
 - b) 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

ve zvoleném sloupci, na které bylo tímto způsobem vsazeno, vyplátí se výhra v poměru 2:1. Pokud padne nula (0), účastník hazardní hry svou sázku prohrává. Tato možnost sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od sázky na jedno číslo a jsou uvedeny na panelu „Limits“.

- c) 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 „Limits“.

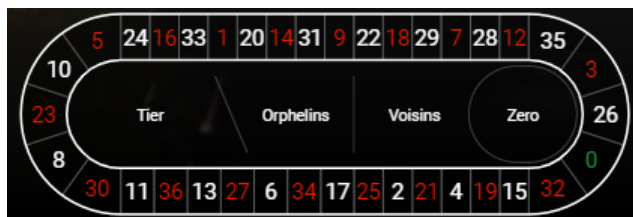
0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2to1
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2to1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2to1
	1st 12				2nd 12				3rd 12				
	1-18				SUDÉ				LICHÉ				19-36

- **Racetrack:** Kromě oblastí vnitřních a vnějších sázek může účastník hazardní hry sázet také na oblast zvanou Racetrack (tedy náhled rulety na plátně). Tato oblast svým formátem představuje skutečné pořadí, ve kterém se čísla objevují na samotném ruletovém kole. Sázka „Sousední sázky“ - umístěním žetonů na některé z čísel Racetracku vsadí účastník hazardní hry žetony (resp. jejich stejný počet a hodnotu) na toto číslo i na každé z přiléhajících čísel (známá jako sousední čísla), která se nachází po obou stranách tohoto čísla. Počet sousedních čísel v sázce si lze nastavit tlačítky plus (+) a minus (-) nacházející se vedle Racetracku. Sázka na sousední čísla tak může zahrnovat 1 až 9 čísel po každé straně čísla na Racetracku. Celkem takto tedy může být vsazeno až na 19 čísel najednou. Pokud je takto vsazeno na 2 čísla na každé straně čísla na Racetracku, zahrnuje sázka na sousední čísla pět po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole (Racetracku). Například 5 a sousední čísla: 5,10,16,23 a 24.

Náhled rulety (uvnitř Racetracku) může účastník hazardní hry využít pro vsazení dalších čtyř speciálních sázek, z nichž každá má přesně určeno, kam jsou žetony vsazeny (pozn. počet a hodnota žetonů umístěných na sázku na Racetracku je těmito sázkami podle stanoveného klíče znásobena a rozložena v oblasti vnitřních sázek), viz níže:

- Malá Série (Tier) - je sázka na dvanáct čísel (na ruletovém kole mezi čísly 27 a 33 – včetně těchto čísel). 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. Celková sázka „Malé Série“ představuje 6x hodnotu vybraného žetonu.
- Velká Série (Voisins) - je sázka, při které se umístí na hrací plochu devět žetonů (na ruletovém kole mezi čísly 22 a 25 - včetně těchto čísel): dva žetony na trojici 0/2/3, dva žetony jako Rohová sázka na 25/26/28/29 a po jednom žetonu na splity 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 a 32/35. Celková sázka „Velké série“ představuje 9 x hodnotu vybraného žetonu.
- Orphelins – je sázka na 8 čísel, která tvoří dva díly kola mimo Malou a Velkou sérii. Zahrnuje 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.

- d) Zero Spiel (Zero) – je sázka na 6 čísel (na ruletovém kole mezi čísly 12 a 15 - včetně těchto čísel. 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.



Výplatní poměry sázek uskutečněných prostřednictvím Racetracku - viz níže. Maximální výhry a limity sázek uskutečněných prostřednictvím Racetracku jsou odvozeny od sázek, ze kterých jsou tyto sázky složeny.

- Na panelu „Moje sázky“ může účastník hazardní hry vsadit oblíbené sázky, sázky na jednotlivá čísla anebo další speciální sázky, z nichž každá má přesně určeno, kam jsou žetony vsazeny. Speciální sázky jsou následující:
 - a) Komplettní sázky - je sázka složená z vnitřních sázek. Jedná se o sázku na jedno číslo a všechny možné sázky typu Split, Corner, Sixline a Street týkající se jednoho čísla,
 - b) Polo-komplettní sázky - je sázka složená z vnitřních sázek umístěných na jedno číslo. Jedná se o sázku na jedno číslo a všechny možné sázky typu Split a Corner týkající se jednoho čísla (Sázky Sixline a Street nejsou zahrnuty),
 - c) Finales en Plein - je sázka, při které se umístí na hrací plochu žetony na čísla končící vybraným číslem (0 – 9),
 - d) Jeu 7/9 - je sázka, při které se umístí na hrací plochu žetony na čísla končící číslicí 7, 8 a 9. Po jednom žetonu se umístí jako sázka na číslo 19 a 27 a po jednom žetonu na každý ze splitů: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.
 - e) Orphelins en Plein - je sázka, při které se umístí na hrací plochu žetony Straight Up na každou pozici sázky Orphelins.

Výplatní poměry, maximální výhry a limity těchto speciálních sázek jsou odvozeny od sázek, ze kterých jsou jednotlivé speciální sázky složeny.

Limity sázek:

22. Limity sázek na více čísel (včetně i sázek na Racetrack) jsou přímo odvozeny od limitu sázek na jedno číslo (Straight up). Vnější sázky mají se vlastní maximální limity, viz následující tabulka:

Limity vnějších sázek:

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra (bez vkladu)
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

Limity vnitřních sázek:

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra (bez vkladu)
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

23. Jednotlivé stoly mohou mít stanoveny odlišné minimální a maximální limity sázek, které nepřekračují limity uvedené v tomto bodě. Limity platné u konkrétního stolu jsou uvedeny na panelu „Limits“. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů.

Hodnocení hry a výhry (výplatní poměry):

24. Po zastavení kuličky v číselné jamce v ruletovém kole krupiér oznámí výsledek a vyhodnotí výherní sázky.
25. U výherních sázek účastník vyhrává výhru ve výši své původní sázky společně s výplatou, jejíž výše je násobkem výše sázky a výplatního poměru uvedeného níže pro každý typ sázky. Celková výhra se tedy skládá z výhry ve výši původní sázky a dále výhry podle příslušného výplatního poměru. Pokud účastník prohraje, přichází o celou výši sázky.
26. V případě výhry u jednotlivých druhů sázek platí následující výplatní poměry:

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

All Bets Blackjack**Základní informace o hře:**

Nejvyšší možná hlavní sázka je 100 000 Kč, nejvyšší možná vedlejší sázka je 1 000 Kč.

Nejvyšší možná čistá výhra při hlavní sázce ve výši 100 000 Kč a dosažení Blackjacku s výplatním poměrem 3:2 činí 150 000 Kč (výpočet: 100 000 Kč x 3:2). Nejvyšší možná čistá výhra při vedlejší sázce Top 3 ve výši 1 000 Kč a dosažení Trojice v barvě s výplatním poměrem 270:1 činí 270 000 Kč (výpočet: 1 000 Kč x 270:1).

1. Jedná se o Přenášenou živou karetní hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu - míchá, rozdává a sbírá karty.
2. Ve hře All Bets Blackjack si účastník vybere stůl, ke kterému si usedne. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí přenos hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozici (box) pro rozdání karet, s krupiérem a dále vizualizace nabídky žetonů různých hodnot. Na stole se nachází jedna hrací pozice (box) společná pro všechny účastníky. U stolu se může hry účastnit neomezený počet účastníků.
3. Hraje se s 8 balíčky klasických francouzských karet, přičemž 1 balíček karet obsahuje 52 karet čtyř barev (srdce, káry, piky a kříže).

4. V poli „Zůstatek“ se zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „Sázka“ aktuální celková výše sázky do hry.

Cíl živé hry:

5. Cílem karetní hry All Bets Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejbližší součtu 21, hodnotu součtu 21 nepřekročit a zároveň porazit krupiéra - zástupce Provozovatele (nikoli jiného účastníka).

Popis pravidel hazardní hry:

6. Karty od 2 do 10 mají pro výpočet hodnoty kombinace stejnou hodnotu, jaká je uvedena na kartě, karty J, Q, K (spodek, královna a král) mají hodnotu 10. Eso (A) se může počítat za hodnotu 1 nebo za 11, přičemž pro vyhodnocení sázky se bere v potaz ta hodnota, která je pro účastníka výhodnější. Jakákoliv kombinace karty s hodnotou 10 a esa se nazývá blackjack a poráží součet 21. Pokud má účastník eso počítané za 11 bodů, nazývá se součet „měkký“, protože při tažení další karty se hráč nikdy nemůže dostat přes 21; pokud se eso počítá za 1 bod, nazývá se součet „tvrdý“ (např. měkkých 16 nebo tvrdých 17). Symboly karet nemají u hlavní sázky žádný význam.
 7. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra živé hry, nové sázky na další hru živé hry se přijímají po ukončení stávající hry živé hry. Sázející vybere žeton/y a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. U jedné hrací pozice (boxu) pro rozdání karet lze umístit několik žetonů současně na různé pozice pro sázky. Poté, co účastník umístí žeton(y), uzavře nejprve hlavní sázku.
 8. Nad rámec hlavní sázky lze uzavřít vedlejší sázky, pozice pro tyto sázky jsou zobrazeny vedle pozice pro hlavní sázku na hrací pozici (boxu) pro rozdání karet. Vedlejší sázky nelze uzavřít bez hlavní sázky.
 9. Po uzavření a potvrzení hlavní sázky jsou přijímány vedlejší sázky, pokud je příjem sázek stále otevřený. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek. Po vizuálním signálu „Konec sázek“ v horní části obrazovky začíná hra živé hry. Konec sázek oznamuje i krupiér.
- Po ukončení příjmu sázek začne krupiér rozdávat karty. Všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry fyzicky na herním stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů a je vždy v rozmezí minimální sázky a maximální sázky. Krupiér rozdává karty tak, že účastníkovi a sobě dá 1 kartu a pak každému ještě 1 kartu. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru, takže všichni vidí jejich hodnoty, kromě poslední karty krupiéra, která je v první fázi rozdána lícem dolů.
10. Po tomto rozdání karet si dále účastník volí další postup ve hře. Objeví se tlačítka „Zdvojnásobit“, „Karta“, „Stát“, případně „Rozdělit“ a „Pojistit“ (pokud je první kartou krupiéra eso). Účastník má stanovený čas na to, aby provedl některý z těchto tahů.
 11. Účastník může chtít další kartu (tlačítko „Karta“), zůstat stát (tlačítko „Stát“) nebo za určitých okolností hrát „Rozdělit/Split“, „Zdvojnásobit/Double“ nebo „Pojištění/Insurance“ (viz pravidla dále). Krupiér podle pokynů hráče provádí všechny kroky až do doby, dokud účastník nezůstane stát, nebo jeho kombinace nepřesáhne hodnotu 21. Jakmile sázející přesáhne v rámci své kombinace hodnotu 21, okamžitě prohrává. V průběhu hry se mohou objevit též tlačítka „Zpět“ (toto tlačítko se objevuje pouze do ukončení příjmu sázek), kterým se odstraní vsazené sázky nebo

- „Přeskočit“, kterým účastník odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.
12. Pokud účastník neprovede žádný tah v časovém limitu, automaticky „Stojí“ (a to i v případě, pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry po ukončení příjmu sázek). Pokud zvolí možnost „Zdvojnásobit“, bude ze zůstatku účtu vybrána částka odpovídající hlavní sázce a hlavní sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze (právě) jednu kartu.
 13. Jakmile účastníci dokončí svoji hru, přichází na řadu krupiér a odhalí svou druhou kartu krupiér a případně dobírá karty. Krupiér si na začátku rozdává taktéž 2 karty (viz výše), ovšem jeho možnosti hry jsou omezeny na možnost Vzít kartu a na možnost Stát, tedy nemůže zahrát Rozdělení/Split, Dvojnásobek/Double a Pojištění/Insurance. Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17, včetně měkkých 17 (s esem) či vyšší, krupiér další kartu nebere.
 14. Teoreticky je možné vyložit 10 karet, aniž by byla překročena hodnota 21. V takovém případě účastník, který vyloží 10 karet, automaticky vyhrává, s výjimkou případů, kdy má krupiér blackjack.
 15. 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) krupiérovky karty,
 - před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.
 16. Pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží účastník žetony ve výši jeho 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.

Popis ovládacích prvků:

17. Tlačítko „Rozdělit“ (možnost Rozdělit/Split): Je to způsob zdvojnásobení sázky. Split lze aplikovat pouze v případě, že má hráč dvě karty stejné hodnoty. Karty účastníka se rozdělí tak, že s každou z těchto karet je spojena samostatná sázka ve výši původní sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, ke každému z es lze dobrat pouze jednu kartu. 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. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty. Kromě rozdělení páru es (A) lze též u nových kombinací použít double.
18. Tlačítko „Zdvojnásobit“ (možnost Zdvojnásobit/Double): Možnost dvojnásobku umožňuje účastníkovi zdvojnásobit původní sázku při prvních dvou kartách; v takovém případě účastník obdrží už jen 1 další kartu, bez možnosti dostat další. Pokud má první karta krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má blackjack), účastník obdrží žetony ve výši jeho zdvojnásobené sázky. Zdvojnásobit lze i po splitu.
19. Tlačítko „Pojistka“ (možnost Pojištění/Insurance): Pokud má krupiér jako první kartu eso (A), je možné, že po odkrytí druhé karty získá druhou kartu s hodnotou 10 a docílí tak blackjacku. Proti této krupiérově karetní kombinaci je možné se pojistit. Účastníkovi je nabídnuto vsadit částku rovnající se polovině jeho původní sázky. Pokud krupiér skutečně docílí blackjacku, vyplátí sázku na pojištění ve výplatním poměru 2:1. Jestliže krupiér nemá blackjack, účastník pojištění prohrává.

20. Po každé hře může účastník umístit žetony stejným způsobem jako v předchozí hře, a to kliknutím na tlačítko „Vsadit znovu“.
21. Po stisknutí tlačítka „Pokladna“ je možno provádět vklady a výběry z a na uživatelské konto (můj účet) a zobrazit historii transakcí.
22. Tlačítko „Limity“ otevře panel Limity.
23. V sekci „Nabídka“ je možno upravit různá nastavení hry, zpřístupnit informace o historii předchozích her či otevřít nápovědu.

Druhy sázek:

24. Ve hře All Bets Blackjack může účastník vsadit hlavní sázku (popsáno výše) a vedlejší sázky:
 - 21+3: Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům 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 stejné barvy a hodnoty.
Příklad: 4  4  4 
 - Postupka v barvě (Straight flush) – všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě; Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5  6  7 
 - Trojice (Three of a kind) – všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7  7  7 
 - Postupka (Straight) – všechny tři karty v řadě po sobě, ale ne ve stejné barvě.
Příklad: 7  8  9 
 - Barva (Flush) – všechny tři karty stejné barvy. Příklad: 4  6  8 
 - Top 3: Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům 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 stejné barvy a hodnoty.
Příklad: 4  4  4 
 - Postupka v barvě (Straight flush) – všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě; Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5  6  7 
 - Trojice (Three of kind) – všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7  7  7 
 - Páry: Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům vsadit na to, že první dvě karty účastníka (Player Perfect Pairs), nebo krupiéra (Dealer Perfect Pairs) budou stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti:
 - Červeno-černý pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých k sobě nenáležících barvách (srdce a piky, srdce a kříže, káry a piky, nebo káry a kříže). Příklad: 4  4 
 - Pár v barvě: První dvě karty tvoří pár ve dvou různých k sobě náležících barvách (tj. buď srdce a káry, nebo piky a kříže) Příklad: 4  4 
 - Dokonalé páry: První dvě karty tvoří pár stejné barvy (např. jen káry, nebo jen

kříže). Příklad: 4  4 .

- **Lucky Lucky:** Tento druh vedlejší sázky 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 v jedné barvě. Příklad: 7  7  7 
678 v barvě	Karty 6,7,8 v jedné barvě. Příklad: 6  7  8 
777	Tři 7 v různých barvách. Příklad: 7  7  7 
678	Karty 6,7,8 v různých barvách. Příklad: 6  7  8 
21 v barvě	Jakákoliv kombinace karet v jedné barvě, jejichž hodnota je 21 (kromě výše uvedených)
21	Jakákoliv kombinace karet v různých barvách, 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:** Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům hazardní hry vsadit na to, že má krupiér výsledný součet karet vyšší než 21. Výše výhry 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.

Hodnocení a výhry (výplatní poměry):

25. K porážce krupiéra musí účastník mít rozdanou karetní kombinaci, jejíž celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň má vyšší hodnotu než kombinace krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérovy kombinace přesáhne 21. účastník v těchto případech vyhrává dvojnásobek své sázky (při sázce 10 Kč, získává 20 Kč – včetně své sázky). 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 Kč, získává 25 Kč – včetně své sázky). Pokud má s krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a účastník obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud má krupiér blackjack, prohrávají svou sázku všichni účastníci hazardní hry u hracího stolu s výjimkou těch, kteří sami mají blackjack - ti končí nerozhodně a obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud je celková hodnota účastníkovy kombinace 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru. Výhry u hlavní sázky odpovídají níže uvedeným výplatním

poměrům (Výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

Výplata výher z hlavní sázky	
Sázka	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

26. Výhry u vedlejších sázek odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

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

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

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

Casino Hold'em

Základní parametry hry:

Nejvyšší možný vklad i s ohledem na vedlejší sázky je 90 000 Kč. Viz tabulka:

Název sázky	Maximální možná sázka
Ante	20 000 Kč
Dorovnat	40 000 Kč
AA	20 000 Kč
Casino Razz	10 000 Kč

Nejvyšší možná čistá výhra z jedné hry je 4 040 000 Kč.

Popis hry:

1. Jedná se o přenášenou živou karetní hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu - míchá, rozdává a sbírá karty.
2. Účastník si vybere z nabídek her v Aplikaci nebo na Webu hru Casino Hold'em. Dále si účastník vybere stůl, ke kterému si usedne.
3. účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí přenos hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozici (box) pro rozdání karet, s krupiérem a dále vizualizace nabídky žetonů různých hodnot. Na stole se nachází jedna hrací pozice (box) společná pro všechny účastníky. U stolu se může hry účastnit neomezený počet účastníků.
4. Casino Hold'em je varianta pokeru s pěti kartami. Cílem karetní hry Casino Hold'em je získat po rozdání 2 karet společně v kombinaci se společnými kartami (tzv. Boardem) lepší kombinaci než krupiér a porazit tak krupiéra – zástupce Provozovatele (nikoli jiného účastníka) a získat výhru dle výplatní tabulky. Účastník hazardní hry dostane dvě karty, které spolu s pěti kartovým Boardem použije k sestavení nejlepší pokerové kombinace.
5. Hraje se s 1 balíčkem klasických francouzských karet, přičemž 1 balíček karet obsahuje 52 karet. Účastníci usazení u stolu začínají každou hru Casino Hold'em umístěním sázek na své příslušné pozice pro sázky.
6. Účastník hazardní hry vybere žeton(y) a uzavře sázku Ante nebo využije funkci Call Blind. Dále může uzavřít volitelné vedlejší sázky AA a Casino Razz.
7. Po uzavření sázek začíná nová hra a účastník hazardní hry i krupiér obdrží dvě karty (krupiérovy karty jsou vyloženy lícem dolů) a na Flopu (na pozici Boardu) jsou rozdány tři karty. V grafickém rozhraní se automaticky zobrazí aktuální nejlepší pokerová kombinace účastníka hazardní hry. Pak se účastník může rozhodnout, zda chce Dorovnat (tlačítko 2x) a pokračovat ve hře, nebo Složit karty (tlačítko X/Složit) a o své sázky přijít. Pokud v daném čase nedorovná, karty se automaticky zahodí a sázky prohrávají bez ohledu na pokerovou kombinaci. Po složení karet hra pro účastníka hazardní hry končí. Po Dorovnání se rozdají na stůl (na Board) poslední dvě karty, krupiérovy karty se otočí lícem nahoru a dále se automaticky vytvoří a ukáží nejlepší možné kombinace.

8. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra živé hry, nové sázky na další hru živé hry se přijímají po ukončení stávající hry živé hry. Sázející vybere žeton/y a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. U jedné hrací pozice (boxu) pro rozdání karet lze umístit několik žetonů současně na různé pozice pro sázky. Poté, co účastník umístí žeton(y), uzavře nejprve hlavní sázku.
9. Krupiér oznamuje konec sázek. Konec sázek je oznámen také vizuálním signálem v horní liště hry, po ukončení sázek začíná hra živé hry. Po vizuálním signálu Konec sázek v horní části obrazovky začíná hra. Výhry za vyhrané sázky se vyplácejí na konci každé hry. Účast na dalším kole hry provede účastník hazardní hry vsazením nových sázek, nebo tlačítkem Vsadit Znovu, které zopakuje sázky minulé hry. Po každé hře se balíček karet důkladně zamíchá podle stanovené procedury. První karta z balíčku je vždy před začátkem hry vyražena a nehraje se s ní.
10. Účastník může využít funkci 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.
11. Účastník může vsadit vedlejší sázku AA. Vedlejší sázka AA je volitelná. Vsází se 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. V každé fázi hry se automaticky vytvoří nejlepší dostupné kombinace. Kombinace se hodnotí pouze podle nejlepších pěti karet (nejlepší pokerová kombinace).
12. Účastník může vsadit vedlejší sázku Casino Razz. Vedlejší sázka Casino Razz je volitelná. Vsází se na to, že prvních pět rozdaných karet (dvě karty účastníka hazardní hry a první tři karty Flopu) budou obsahovat nejnižší možnou kombinaci z prvních pěti rozdaných karet, viz tabulka síly kombinací níže. V takovém případě se vyplácí vedlejší sázka Casino Razz dle tabulky výplat níže. Eso se počítá jako nejnižší karta. Pokud karetní kombinace obsahuje jakoukoliv Dámu, Krále, Pár, Dva Páry, Trojici nebo Čtveřici, účastník tuto vedlejší sázku prohrává. Viz tabulka výplat níže. V takovém případě se vyplácí vedlejší sázka Casino Razz dle tabulky výplat níže. Aby účastníci vyhráli vedlejší sázku Casino Razz, musí poté v průběhu hry Dorovnat, jinak sázky prohrávají.
13. Aby se krupiér kvalifikoval ke hře, musí mít alespoň pár čtyřek. 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 ve výplatním poměru 1:1. Účastník hazardní hry prohrává, pokud je krupiérova pěti karetní kombinace lepší než jeho. 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, sázky Ante i sázka Dorovnat se nevyplácí, účastník obdrží žetony ve výši původní sázky. 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.

14. Tabulka síly kombinací seřazených sestupně:

Pořadí kombinací	Popis
Královská postupka (Royal flush)	Postupka s vysokým esem v jedné barvě Příklad: A  K  Q  J  10 
Čistá postupka (Straight flush)	Postupka v jedné barvě 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 ve stejné barvě 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 

15. Výhry u vedlejší sázky AA odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

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

16. Výhry u vedlejší sázky Casino Razz odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

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

17. Výhry u sázky Ante odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

Sázka Ante	
Kombinace	Výplatní poměr
Royal flush	100:1
Čistá postupka (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

18. Sázka „Dorovnat“ se při výhře a kvalifikování krupiéra (pár čtyřek nebo vyšší) vždy vyplácí 1:1.
19. 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 (skryté) karty,
 - před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.
20. Pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží účastník žetony ve výši jeho 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.

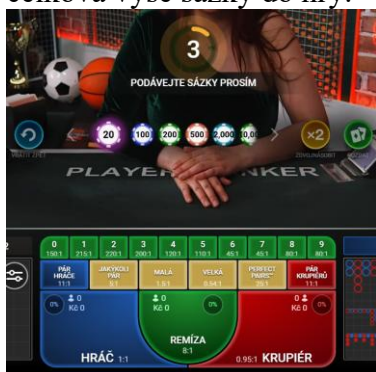
Baccarat

Základní informace o hře:

Nejvyšší možná jednotlivá hlavní sázka je 100 000 Kč, nejvyšší možná jednotlivá vedlejší sázka je 50 000 Kč (srov. bod 20 níže).

Nejvyšší možná čistá výhra při hlavní sázce „Remíza“ ve výši 25 000 Kč a dosažení remízy s výplatním poměrem 8:1 činí 200 000 Kč (výpočet: 25 000 Kč x 8:1). Nejvyšší možná čistá výhra při vedlejší sázce Dokonalý pár ve výši 10 000 Kč a dosažení dokonalého páru s výplatním poměrem 25:1 činí 250 000 Kč (výpočet: 10 000 Kč x 25:1).

1. Jedná se o přenášenou živou karetní hru provozovanou ve studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu - míchá, rozdává a sbírá karty.
2. Ve hře Baccarat si účastník vybere stůl, ke kterému si usedne. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí přenos hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozici účastníka (box) pro rozdání karet, s krupiérem a dále vizualizace nabídky žetonů různých hodnot. Žetony mají hodnotu 0,01 Kč, 1 Kč, 5 Kč, 20 Kč, 100 Kč, 200 Kč, 500 Kč, 2.000 Kč, 10.000 Kč a 20.000 Kč. Na stole se nachází jedna hrací pozice (box) společná pro všechny účastníky. U stolu se může hry účastnit neomezený počet účastníků.
3. V poli „Zůstatek“ se zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „Sázka“ aktuální celková výše sázky do hry.



Cíl živé hry:

4. Cílem karetní hry Baccarat je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejbližše součtu 9 a zároveň porazit krupiéra - zástupce provozovatele (nikoli jiného účastníka).

Popis pravidel hazardní hry:

5. Karty od 2 do 9 mají pro výpočet hodnoty kombinace stejnou hodnotu, jaká je uvedena na kartě, karty 10, J, Q, K (deset, spodek, královna a král) mají hodnotu 0. Eso (A) se počítá za hodnotu 1. Pokud je hodnota karet 10 nebo více bodů, odečte se od této hodnoty 10 bodů a zbytek tvoří výslednou bodovou hodnotu – například $7 + 6 = 13 - 10 = 3$ nebo $4 + 6 = 10 - 10 = 0$. Barvy karet nemají u hlavní sázky žádný význam.
6. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra živé hry, nové sázky na další hru živé hry box se přijímají po ukončení stávající hry živé hry. Sázející vybere žeton/y a umístí jej - klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. U jedné hrací pozice (boxu) pro rozdání

karet lze umístit několik žetonů současně na různé pozice pro sázky. Účastník může umístit žeton(y) a tím uzavře hlavní nebo vedlejší sázku. Hlavní sázku lze uzavřít na pozici s názvem „Hráč“, „Krupiér“ nebo „Remíza“ a vedlejší sázku (popsáno níže) na pozice, které jsou zobrazeny nad pozicemi pro hlavní sázku na hrací pozici (boxu) pro rozdání karet.

7. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek. Po vizuálním signálu „Konec sázek“ v horní části obrazovky začíná hra živé hry. Konec sázek oznamuje i krupiér.
8. Po ukončení příjmu sázek začne krupiér rozdávat karty. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů a je vždy v rozmezí minimální sázky a maximální sázky. Krupiér rozdává tak, že nejprve rozdá jednu kartu účastníkovi, jednu kartu dá sobě, třetí kartu dá opět účastníkovi a čtvrtou sobě. V určitých případech se účastníkovi nebo krupiérovi nebo oběma rozdá další, celkově třetí karta - tyto případy jsou popsány níže. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru, takže všichni vidí jejich hodnoty.
9. Následující tabulka určuje, kdy sázející nebo krupiér obdrží třetí kartu:

Sázející:

Bodová hodnota prvních dvou karet:	
0, 1, 2, 3, 4, 5	Obdrží kartu
6, 7	Stojí
8, 9	Přirozená kombinace (tzv. „natural“), bez dalších karet

Pokud sázející stojí, pak krupiér obdrží třetí kartu, pokud je jeho hodnota celkem 5 nebo méně. Pokud sázející obdrží třetí kartu, tabulka níže udává, zda krupiér také obdrží třetí kartu, nebo zůstane stát.

Krupiér:

Bodová hodnota prvních dvou karet:	Obdrží kartu, když je sázejícího třetí karta:	Stojí, když sázejícího třetí karta je:
0, 1, 2	Vždy obdrží kartu	
3	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9	8
4	2, 3, 4, 5, 6, 7	0, 1, 8, 9
5	4, 5, 6, 7	0, 1, 2, 3, 8, 9
6	6, 7	0, 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9
7	Vždy stojí	
8, 9	Sázející stojí	Sázející stojí

Pokud má sázející nebo krupiér celkový součet 8 nebo 9, oba stojí. Toto pravidlo má přednost před všemi ostatními pravidly.

10. 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.
11. Pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží účastník žetony ve výši jeho 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.

Popis ovládacích prvků:

12. Po každé hře může účastník umístit žetony stejným způsobem jako v předchozí hře, a to kliknutím na tlačítko „Vsadit znovu“.
13. Kliknutím na tlačítko „Zpět“, odstraní poslední vsazenou sázku.
14. Kliknutím na tlačítko „Double“, se zdvojnásobí vsazená sázka.
15. Po stisknutí tlačítka „Pokladna“ je možno provádět vklady a výběry z a na uživatelské konto (můj účet) a zobrazit historii transakcí.
16. Tlačítko „Limity“ otevře panel Limity.
17. V sekci „Nabídka“ je možno upravit různá nastavení hry, zpřístupnit informace o historii předchozích her či otevřít nápovědu.

Druhy sázek:

18. Ve hře Baccarat může účastník vsadit hlavní sázku (popsáno výše) a vedlejší sázky. „Pár hráče“, „Pár krupiéra“, „Jakýkoli pár“, „Dokonalé páry“, „Velká“, „Malá“ a „Egalite Extra“.
19. Ve hře Baccarat lze uzavírat vedlejší sázky bez uzavření hlavní sázky. Vedlejší sázka není spojena s hlavní sázkou. Lze například vsadit na pozici hlavní sázky sázejícího a na vedlejší sázku „Pár krupiéra“ a naopak.
 - Sázky „Pár hráče“ a „Pár krupiéra“ vyhrávají, pokud první dvě vyložené karty tvoří na příslušné pozici pár.
 - Vedlejší sázka „Jakýkoli pár“ vyhrává, pokud první dvě karty na pozici sázejícího, nebo první dvě karty na pozici krupiéra tvoří pár.
 - Sázka „Dokonalé páry“ vyhrává, pokud první dvě karty sázejícího nebo krupiéra tvoří pár stejné barvy, například pár kárových sedmiček.
 - Sázka „Velká“ vyhrává, pokud je celkový počet karet rozdaných na pozici sázejícího a krupiéra 5 nebo 6.
 - Sázka „Malá“ vyhrává, pokud je celkový počet karet rozdaných na pozici sázejícího a krupiéra 4.
 - Sázka „Egalite Extra“ je vedlejší sázka hry Baccarat, která umožňuje vsadit na konkrétní hodnotu při remíze. Například sázka Egalite Extra 4 vyhrává právě tehdy, když hra skončí remízou s výslednou hodnotou karet, sázejícího i krupiéra,

- Pokud hra neskončí remízou, všechny sázky „Egalite Extra“ prohrávají. Lze vsadit na více pozic „Egalite Extra“ zároveň.

Maximální sázky, maximální výhry

20. Rozsahy minimální a maximální sázky zobrazené vedle názvu stolu v Lobby a v uživatelském rozhraní herního stolu odpovídají limitům sázek Hráče/Krupiéra. Následující sázky mají své limity: Hlavní sázky na pozici Hráč/Krupiér, Remíza a vedlejší sázky Pár hráče / Pár krupiéra / Jakýkoli pár / Dokonalé páry / Velká / Malá a Egalite Extra (0-9).

Název sázky	Maximální sázka	Maximální čistá výhra
Hráč	100 000 CZK	100 000 CZK
Krupiér	100 000 CZK	95 000 CZK
Remíza	25 000 CZK	200 000 CZK
Egalite Extra (0-9)	1 000 CZK	220 000 CZK
Velká	50 000 CZK	27 000 CZK
Malá	50 000 CZK	75 000 CZK
Pár Hráče	10 000 CZK	110 000 CZK
Pár Krupiéra	10 000 CZK	110 000 CZK
Jakýkoli Pár	10 000 CZK	50 000 CZK
Dokonalý Pár	10 000 CZK	250 000 CZK

Maximální možná sázka na jednu hru, včetně všech vedlejších sázek je 375 000 CZK. Maximální čistá výhra včetně vedlejších sázek je 967 000 CZK.

Hodnocení hry a výhry (výplatní poměry):

21. K výhře u hlavní sázky na pozici „Hráč“ dojde, pokud je součet karet sázejícího blíže číslu 9 než součet karet krupiéra, sázejícímu je vyplacena čistá výhra ve výplatním poměru 1:1 a hodnota jeho sázky (při sázce 10 Kč získává 20 Kč - včetně své sázky). K výhře u hlavní sázky na pozici „Krupiér“ dojde, pokud je součet karet krupiéra blíže číslu 9 než součet karet účastníka, sázejícímu je vyplacena čistá výhra ve výplatním poměru 0,95:1 a hodnota jeho sázky (při sázce 20 Kč získává 39 Kč - včetně své sázky). K výhře u hlavní sázky na pozici „Remíza“ dojde, pokud má součet karet sázejícího a součet karet krupiéra stejnou hodnotu, sázejícímu je vyplacena čistá výhra ve výplatním poměru 8:1 a hodnota jeho sázky (při sázce 10 Kč získává 90 Kč - včetně své sázky). V případě, že dojde k remíze a účastník má vsazenou hlavní sázku na pozici Hráče, či Krupiéra, obdrží žetony ve výši původní sázky na tyto pozice.

22. Výhry u hlavní sázky odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

Hlavní sázka	Hráč	Remíza	Krupiér
Výplatní poměr	1:1	8:1	0,95:1

23. Výhry u vedlejších sázek odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

Vedlejší sázka	Výplatní poměr
Pár hráče	11:1
Pár krupiéra	11:1
Jakýkoli pár	5:1
Dokonalé páry	25:1
Velká	0,54:1
Malá	1,5:1

Výplatní poměry vedlejší sázky „Egalite Extra“:

Jednotlivé Egalite	Výplatní poměr
0	150:1
1	215:1
2	220:1
3	200:1
4	120:1
5	110:1
6	45:1
7	45:1
8	80:1
9	80:1

Přenášené živé hry Evolution

Přenášené živé hry Evolution jsou hazardními hrami podle § 80 ZHH, při kterých sázející hrají proti krupiérovi a které jsou podle § 82 ZHH přenášeny audiovizuálně ze studia v reálném čase. Herní měnou je česká koruna (CZK).

Jedná se o následující živé hry:

1. Roulette (Evolution)
2. Infinite Blackjack
3. Blackjack (Evolution)

Roulette (Evolution)

Základní informace o hře:

Nejvyšší výhra a nejvyšší sázka u jednotlivých typů sázek viz bod 19 níže. Nejvyšší možná čistá výhra při maximální sázce na číslo ve výši 10 000 Kč s výplatním poměrem 35:1 činí 350 000 Kč (výpočet: 10 000 Kč x 35:1). Nejvyšší možná čistá výhra při maximální sázce na Červenou ve výši 100 000 Kč s výplatním poměrem 1:1 činí 100 000 Kč (výpočet: 100 000 Kč x 1:1).

1. Jedná se o Přenášenou živou hru provozovanou ve studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu – roztáčí kolo rulety, vhodí kuličku do kola.
2. Ve hře Roulette (Evolution) si účastník vybere hrací stůl, u kterého bude hrát. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí hrací stůl s ruletovým kolem, krupiér, vizualizace hracího plátna a nabídky žetonů různých hodnot (viz obrázek níže). Zobrazení se může lišit v závislosti na zařízení, na němž je hra spuštěna (PC, mobilní telefon atd.).
3. Na kole rulety je zobrazeno 37 jamek očíslovaných od 0 do 36 a označených příslušnou barvou (červená, černá, zelená).
4. Na hracím plátně je zobrazena oblast vnitřních sázek a oblast vnějších sázek, což jsou dvě hlavní oblasti hracího plátna, na které se umísťují sázky. Každá z nich nabízí mnoho různých způsobů, jak vsadit. Oblast vnitřních sázek nabízí sázky na jednotlivá čísla, která jsou uspořádána na stole těsně vedle sebe nebo na skupiny čísel. Oblast vnějších sázek obsahuje dvojice sázek na červenou a černou, vysokou nebo nízkou a lichou nebo sudou (každá z nich zahrnuje 18 čísel). Dále je na hracím plátně zobrazen tzv. Racetrack (viz níže), na který se též umísťují sázky.



5. V rámci vizualizace hry se v poli „Zůstatek“ zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „Sázka“ aktuální výše sázky do hry.

Cíl živé hry:

6. Cílem hry je odhadnout, kde se na ruletovém kole zastaví kulička.

Popis pravidel hazardní hry:

7. Sázející vybere žeton a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. Lze umístit několik žetonů současně na různé sázkové pozice a několik žetonů na jednu sázkovou pozici. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek.
8. Pokud při vstupu účastníka hazardní hry ke stolu právě probíhá hra živé hry, může účastník nové sázky na další hru živé hry umístit po ukončení stávající hry živé hry.
9. S pomocí vnitřních a vnějších sázek, Racetracku nebo prostřednictvím sousedních sázek může účastník hazardní hry vsadit na jakékoli číslo nebo kombinaci čísel. Žetony je třeba kliknutím umístit na hrací plátno nebo Racetrack. účastník hazardní hry může vsadit libovolné množství žetonů do limitu stolu, resp. sázky. Sázky lze uzavírat také přímo z panelů Statistika nebo Moje sázky. Při přejetí kurzorem přes příslušný typ sázky, se zvýrazní na sázkové ploše, nebo Racetracku. Při kliknutí na typ sázky se na sázkovou pozici umístí žeton/y.
10. Po předem stanoveném čase krupiér roztočí ruletové kolo a krupiér vhodí kuličku do ruletového kola. Poté je krupiérem oznámen konec sázek a čeká se na vyhlášení výsledků. Konec sázek je oznámen také vizuálním signálem v horní liště hry, po ukončení sázek začíná hra živé hry. Kulička se zastaví v číselné jamce v ruletovém kole a krupiér oznámí výsledek. Krupiér okamžitě vyhodnotí výherní sázky. Výhry za výherní sázky se vyplácejí na konci každé hry živé hry. Poté se pokračuje další hrou živé hry.
11. Platnou výhrou je pouze ta výhra, která byla určena platným roztočením ruletového kola. Roztočení je platné pouze v případě, že krupiér vhodí kuličku proti směru otáčení ruletového kola. Kulička dál musí před spadnutím a usazením v očíslovaném otvoru alespoň 4x oběhnout celý obvod ruletového kola. V následujících případech bude roztočení považováno za neplatné:
 - a) kulička oběhla celé kolo méně než 4x,
 - b) kulička byla vhozena ve směru otáčení kola,
 - c) kolo se přestalo otáčet, zatímco kulička obíhala okolo,
 - d) kulička během roztočení vypadla z kola rulety,
 - e) do kola se během roztočení dostal cizí objekt.

V případě neplatného roztočení provede krupiér opakované roztočení.

12. Pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží účastník žetony ve výši jeho 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.

Popis ovládacích prvků:

13. Účast na další hře živé hry se provede vsazením nových sázek, nebo pomocí tlačítka „Vsadit znovu“, které zopakuje sázky minulé hry živé hry.
14. Tlačítko „Lobby“ načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.
15. Na horním panelu je možno upravit různá nastavení hry, zpřístupnit informace o historii předchozích her či otevřít nápovědu.
16. Na spodním panelu tlačítko „Statistika“ zobrazuje výsledky posledních her živé hry a vylosovaná čísla, která se početně a procentuálně vyskytla nejčastěji a nejméně často.
17. Tlačítko „Moje sázky“ umožňuje uložit oblíbené sázky a znovu je umístit na stůl, vytvářet vlastní sázky, umístit je na stůl nebo je uložit mezi oblíbené sázky.

Druhy sázek a jejich limity:

18. Ve hře Roulette (Evolution) jsou účastníkovi k dispozici vnitřní, vnější, na/uvnitř Racetracku a ostatní sázky v panelu „Moje sázky“.

- **Vnitřní sázky:** Jedná se o čísla na vnitřní ploše rozvržení ruletového stolu, obsahuje sázky na konkrétní čísla:
 - a) Sázka na jedno číslo, „Straight up“ - Umístěním žetonu na střed čísla lze vsadit na libovolné číslo včetně nuly (0). Maximální sázka je uvedena na panelu „Limits“.
 - b) Sázka na dvě čísla, „Split“ - Na dvě čísla lze vsadit umístěním žetonu na čáru, která tato dvě čísla rozděluje. Maximální sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou dvěma.
 - c) Sázka na uličku „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, lze ji vsadit umístěním žetonu do rohu, kde se tato tři čísla setkávají. Maximální sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou třemi.
 - d) Rohová sázka, „Corner“ - Na čtyři čísla lze vsadit umístěním žetonu do rohu, kde se tato čtyři čísla setkávají. Maximální sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou čtyřmi.
 - e) Sázka na šestici „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.
- **Vnější sázky:** Jedná se o sázkové pozice na vnějším okraji hrací plochy, např. Sudá, Lichá, Červená, Černá atd.:
 - a) 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 nula není součástí žádného sloupce, ani tuctu. Tato možnost sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od sázky na jedno číslo a jsou uvedeny na horním panelu po přejetí na názvu hry“.
 - b) 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 ve zvoleném sloupci, na které bylo tímto způsobem vsazeno, vyplácí se výhra v poměru 2:1. Pokud padne nula (0), účastník hazardní hry svou sázku prohrává. Tato možnost sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od sázky na jedno číslo a jsou uvedeny na horním panelu po přejetí na názvu hry.
 - c) 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 horním panelu po přejetí na názvu hry

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

- **Racetrack:** Kromě oblastí vnitřních a vnějších sázek může účastník hazardní hry sázet také na oblast zvanou Racetrack (tedy náhled rulety na plátně). Tato oblast svým formátem představuje skutečné pořadí, ve kterém se čísla objevují na samotném ruletovém kole. Sázka „Sousední sázky“ - umístěním žetonů na některé z čísel Racetracku vsadí účastník hazardní hry žetony (resp. jejich stejný počet a hodnotu) na toto číslo i na každé z přiléhajících čísel (známá jako sousední čísla), která se nachází po obou stranách tohoto čísla. Počet sousedních čísel v sázce si lze nastavit tlačítky plus (+) a mínus (-) nacházející se vedle Racetracku. Sázka na sousední čísla tak může zahrnovat 0 až 9 čísel po každé straně čísla na Racetracku. Celkem takto tedy může být vsazeno až na 19 čísel najednou. Pokud je takto vsazeno na 2 čísla na každé straně čísla na Racetracku, zahrnuje sázka na sousední čísla pět po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole (Racetracku). Například 5 a sousední čísla: 5,10,16,23 a 24.



Náhled rulety (uvnitř Racetracku) může účastník hazardní hry využít pro vsazení dalších čtyř speciálních sázek, z nichž každá má přesně určeno, kam jsou žetony vsazeny (pozn. počet a hodnota žetonů umístěných na sázku na Racetracku je těmito sázkami podle stanoveného klíče znásobena a rozložena v oblasti vnitřních sázek), viz níže:

- Tiers du Cylindre (Tier) - je sázka na dvanáct čísel (na ruletovém kole mezi čísly 27 a 33 – včetně těchto čísel). 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. Celková sázka „Malé Série“ představuje 6x hodnotu vybraného žetonu.
- Voisins du Zero (Voisins) - je sázka, při které se umístí na hrací plochu devět žetonů (na ruletovém kole mezi čísly 22 a 25 - včetně těchto čísel): dva žetony na trojici 0/2/3, dva žetony jako Rohová sázka na 25/26/28/29 a po jednom žetonu na splity 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 a 32/35. Celková sázka „Velké série“ představuje 9 x hodnotu vybraného žetonu.
- (Orphelins a Cheval (Orphelins) – je sázka na 8 čísel, která tvoří dva díly kola mimo Malou a Velkou sérii. Zahrnuje 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.
- Jeu Zero (Zero) – je sázka na 6 čísel (na ruletovém kole mezi čísly 12 a 15 - včetně těchto čísel). 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.

Výplatní poměry, maximální výhry a limity sázek uskutečněných prostřednictvím Racetracku jsou odvozeny od sázek, ze kterých jsou tytoázky složeny

- Na panelu „Mojeázky“ může účastník hazardní hry vsadit oblíbenéázky,ázky na jednotlivá čísla anebo další speciálníázky, z nichž každá má přesně určeno, kam jsou žetony vsazeny. Speciálníázky jsou následující:
 - a) Plnéázky - jeázka složená z vnitřních sázek. Jedná se oázku na jedno číslo a všechny možnéázky typu Split, Corner, Sixline a Street týkající se jednoho čísla,
 - b) Finale en Plein - jeázka při které se umístí na hrací plochu žetony na čísla končící vybraným číslem (0 - 9),
 - c) Finale a Cheval – jeázka, při které se umístí na hrací plochu celkem 4 žetony vždy po jednom žetonu na splity čísel končících na 0/3, 1/4, 2/5, 3/6, 4/7, 5/8, 6/9, 7/10, 8/11 nebo 9/12. Například u Finale a Cheval 0/3 se jeden žeton umístí na split 0/3, jeden na split 10/13, jeden na split 20/23 a jeden na split 30/33.

Výplatní poměry, maximální výhry a limity těchto speciálních sázek jsou odvozeny od sázek, ze kterých jsou jednotlivé speciálníázky složeny.

Limity sázek

19. Limity sázek na více čísel (včetně i sázek na Racetrack) jsou přímo odvozeny od limitu sázek na jedno číslo (Straight up). Vnějšíázky mají se vlastní maximální limity, viz následující tabulka:

Limity vnějších sázek:

Názevázky	Počet pokrytých čísel	Maximálníázka	Maximální čistá výhra (bez vkladu)
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

Limity vnitřních sázek:

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra (bez vkladu)
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

20. Jednotlivé stoly mohou mít stanoveny odlišné minimální a maximální limity sázek, které nepřekračují limity uvedené v tomto bodě. Limity platné u konkrétního stolu jsou uvedeny na panelu „Limity“. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů.

Hodnocení hry a výhry (výplatní poměry):

21. Po zastavení kuličky v číselné jamce v ruletovém kole krupiér oznámí výsledek a vyhodnotí výherní sázky.
22. U výherních sázek účastník vyhrává výhru ve výši své původní sázky společně s výplatou, jejíž výše je násobkem výše sázky a výplatního poměru uvedeného níže pro každý typ sázky. Celková výhra se tedy skládá z výhry ve výši původní sázky a dále výhry podle příslušného výplatního poměru. Pokud účastník prohraje, přichází o celou výši sázky.
23. V případě výhry u jednotlivých druhů sázek platí následující výplatní poměry:

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 uličku)	3	11:1
Corner (Sázka na čtyři čísla)	4	8:1
Sixline (Sázka na šestici)	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

Infinite Blackjack

Základní informace o hře:

Nejvyšší možná hlavní sázka je 100 000 Kč, nejvyšší možná vedlejší sázka je 1 000 Kč.

Nejvyšší možná čistá výhra při hlavní sázce ve výši 100 000 Kč a dosažení Blackjacku s výplatním poměrem 3:2 činí 150 000 Kč (výpočet: 100 000 Kč x 3:2). Nejvyšší možná čistá výhra při vedlejší sázce Bust It ve výši 1 000 Kč a dosažení kombinace krupiéra přes limit s 8 a více kartami s výplatním poměrem 250:1 činí 250 000 Kč (výpočet: 1 000 Kč x 250:1).

1. Jedná se o Přenášenou živou karetní hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu - míchá, rozdává a sbírá karty.
2. Ve hře Infinite Blackjack si účastník vybere stůl, ke kterému si usedne.
3. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí přenos hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozici (box) pro rozdání karet, s krupiérem a vizualizace nabídky žetonů různých hodnot. Na stole se nachází jedna hrací pozice (box) společná pro všechny účastníky. U stolu se může hry účastnit neomezený počet účastníků.
4. Hraje se s 8 balíčky klasických francouzských karet, přičemž 1 balíček karet obsahuje 52 karet čtyř barev (srdce, káry, piky a kříže).
5. V poli „ZÚSTATEK“ zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „CELKOVÁ SÁZKA“ aktuální celková výše sázky do hry.

Cíl živé hry:

6. Cílem karetní hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejbližší součtu 21, hodnotu součtu 21 nepřekročit a zároveň porazit krupiéra - zástupce Provozovatele (nikoli jiného účastníka).

Popis pravidel hazardní hry:

7. Karty od 2 do 10 mají pro výpočet hodnoty kombinace stejnou hodnotu, jaká je uvedena na kartě, karty J, Q, K (spodek, královna a král) mají hodnotu 10. Eso (A) se může počítat za hodnotu 1 nebo za 11, přičemž pro vyhodnocení sázky se bere v potaz ta hodnota, která je pro účastníka výhodnější. Jakákoliv kombinace desítky a esa se nazývá blackjack a poráží součet 21. Pokud má účastník eso počítané za 11 bodů, nazývá se součet „měkký“, protože při tažení další karty se hráč nikdy nemůže dostat přes 21; pokud se eso počítá za 1 bod, nazývá se součet „tvrdý“ (např. měkkých 16 nebo tvrdých 17). Barvy karet nemají u hlavní sázky žádný význam.
8. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra živé hry, nové sázky na další hru živé hry se přijímají po ukončení stávající hry živé hry. Sázející vybere žeton/y a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. U jedné hrací pozice (boxu) pro rozdání karet lze umístit několik žetonů současně na různé pozice pro sázky. Poté, co účastník umístí žeton(y), uzavře nejprve hlavní sázku.
9. Nad rámec hlavní sázky lze uzavřít vedlejší sázky (popsáno v odstavci 26), pozice pro tyto sázky jsou zobrazeny vedle pozice pro hlavní sázku na hrací pozici (boxu) pro rozdání karet. Vedlejší sázky nelze uzavřít bez hlavní sázky.
10. Po uzavření a potvrzení hlavní sázky jsou přijímány vedlejší sázky, pokud je příjem sázek stále otevřený. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek.

Po vizuálním signálu „Konec sázek“ v horní části obrazovky začíná hra živé hry. Konec sázek oznamuje i krupiér.

11. Po ukončení příjmu sázek začne krupiér rozdávat karty. Všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry fyzicky na herním stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů a je vždy v rozmezí minimální sázky a maximální sázky. Krupiér rozdá karty tak, že účastníkovi a sobě dá 1 kartu a pak každému ještě 1 kartu. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru, takže všichni vidí jejich hodnoty, kromě poslední karty krupiéra, která je v první fázi rozdána lícem dolů.
12. Po tomto rozdání karet si dále účastník volí další postup ve hře. Objeví se tlačítka „Zdvojnásobit“, „Karta“, „Stát“, případně „Rozdělit“ a „Pojistit“ (pokud je první kartou krupiéra eso). Účastník má stanovený čas na to, aby provedl některý z těchto tahů.
13. Účastník může chtít další kartu (tlačítko „Karta“), zůstat stát (tlačítko „Stát“) nebo za určitých okolností hrát „Rozdělit/Split“, „Zdvojnásobit/Double“ nebo „Pojištění/Insurance“ (viz pravidla dále). Krupiér podle pokynů hráče provádí všechny kroky až do doby, dokud účastník nezůstane stát, nebo jeho kombinace nepřesáhne hodnotu 21. Jakmile sázející přesáhne v rámci své kombinace hodnotu 21, okamžitě prohrává. V průběhu hry se mohou objevit též tlačítka „Zpět“ (toto tlačítko se objevuje pouze do ukončení příjmu sázek), kterým se odstraní vsazené sázky nebo „Přeskočit“, kterým účastník odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.
14. Pokud účastník neprovede žádný tah v časovém limitu, automaticky „Stojí“ (pokud je jeho karta vyšší než 11) nebo bere kartu (pokud je nižší než 11), (a to i v případě, pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry po ukončení příjmu sázek). Pokud zvolí možnost „Zdvojnásobit“, bude ze zůstatku účtu vybrána částka odpovídající hlavní sázce a hlavní sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze (právě) jednu kartu.
15. Jakmile účastníci dokončí svoji hru, přichází na řadu krupiér, který odhalí svou druhou kartu a případně dobírá karty. Krupiér si na začátku hry rozdává taktéž 2 karty (viz výše), ovšem jeho možnosti hry jsou omezeny na možnost Vzít kartu a na možnost Stát, tedy nemůže zahrát Rozdělení/Split, Dvojnásobek/Double a Pojištění/Insurance. Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17, včetně měkkých 17 (s esem) či vyšší, krupiér další kartu nebere.
16. Pravidlo „Six Card Charlie“ (Šestikaretní Charlie): Pokud má účastník šest karet s celkovou hodnotou 21 a méně, automaticky vyhrává, i když má krupiér blackjack. V případě, že účastník zvolil možnost „Rozdělit“, posuzují se každé rozdělené karty zvlášť.
17. 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 rozdáva, 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.
18. Pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží účastník žetony ve výši jeho 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.

Popis ovládacích prvků:

19. Tlačítko „Rozdělit“ (možnost Rozdělit/Split): Je to způsob zdvojnásobení sázky. Split lze aplikovat pouze v případě, že má hráč dvě karty stejné hodnoty. Karty účastníka se rozdělí tak, že s každou z těchto karet je spojena samostatná sázka ve výši původní sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, ke každému z es lze dobrat pouze jednu kartu. 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. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty. Kromě rozdělení páru es (A) lze též u nových kombinací použít double.
20. Tlačítko „Zdvojnásobit“ (možnost Zdvojnásobit/Double): Možnost dvojnásobku umožňuje účastníkovi zdvojnásobit původní sázku při prvních dvou kartách; v takovém případě účastník obdrží už jen 1 další kartu, bez možnosti dostat další. Pokud má první karta krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má blackjack), účastník obdrží žetony ve výši jeho zdvojnásobené sázky. Zdvojnásobit lze i po splitu.
21. Tlačítko „Pojistka“ (možnost Pojištění/Insurance): Pokud má krupiér jako první kartu eso (A), je možné, že po odkrytí druhé karty získá druhou kartu s hodnotou 10 a docílí tak blackjacku. Proti této krupiérově karetní kombinaci je možné se pojistit. Účastníkovi je nabídnuto vsadit částku rovnající se polovině jeho původní sázky. Pokud krupiér skutečně docílí blackjacku, vyplatí sázku na pojištění ve výplatním poměru 2:1. Jestliže krupiér nemá blackjack, účastník pojištění prohrává.
22. Po každé hře může účastník umístit žetony stejným způsobem jako v předchozí hře, a to kliknutím na tlačítko „Vsadit znovu“.
23. Tlačítko „LOBBY“ načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.
24. V horní liště lze otevřít „Nastavení“, (kde účastník může upravit různá nastavení hry), „Historii her“ či „Nápovědu“.
25. Po přejetí po názvu stolu v horní liště se zobrazí výplatní poměry a limity.

Druhy sázek:

26. Ve hře Infinite Blackjack může účastník vsadit hlavní sázku (popsáno výše) a vedlejší sázky:
 - **21+3:** Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům 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 stejné barvy a hodnoty.
Příklad: 4 ♥ 4 ♥ 4 ♥
 - Čistá postupka (Straight flush) – všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě; Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5 ♥ 6 ♥ 7 ♥
 - Trojice (Three of a kind) – všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7 ♥ 7 ♦ 7 ♠
 - Postupka (Straight) – všechny tři karty v řadě po sobě, ale ne ve stejné barvě.
Příklad: 7 ♥ 8 ♦ 9 ♠
 - Barva (Flush) – všechny tři karty stejné barvy. Příklad: 4 ♥ 6 ♥ 8 ♥

- **Perfect Pairs (Dokonalé páry):** Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům vsadit na to, že první dvě karty účastníka budou stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti:
 - Dokonalý pár: pár stejné barvy (např. jen káry, nebo jen kříže). Příklad: 4 ♥ 4 ♥
 - Smíšený pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých k sobě nenáležících barvách (srdce a piky, srdce a kříže, káry a piky, nebo káry a kříže). Příklad: 4 ♦ 4 ♠
 - Stejně barevný pár: První dvě karty tvoří pár ve dvou různých k sobě náležících barvách (tj. buď srdce a káry, nebo piky a kříže). Příklad: 4 ♥ 4 ♦.
- **Bust It:** Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům vsadit na to, že celková hodnota karet krupiéra překročí 21, tj. že prohraje. Výše výhry je dána počtem karet, které krupiér má. Čím více karet, tím vyšší výhra.
Pokud má účastník blackjack, obdrží žetony ve výši jeho původní vedlejší sázky Bust It.
- **HOT 3:** Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům 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:
 - Součet 19. Příklad 3 ♦ 7 ♦ 9 ♠
 - Součet 20. Příklad 3 ♥ 8 ♥ 9 ♠
 - Součet 21 karet v různých barvách. Příklad 3 ♦ 8 ♥ 10 ♠
 - Součet 21 karet v barvě. Příklad 3 ♥ 8 ♥ 10 ♥
 - 7-7-7. Příklad 7 ♦ 7 ♥ 7 ♠

Hodnocení hry a výhry (výplatní poměry):

27. K porážce krupiéra musí účastník mít rozdanou karetní kombinaci, jejíž celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň má vyšší hodnotu než kombinace krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérovy kombinace přesáhne 21. účastník v těchto případech vyhrává dvojnásobek své sázky (při sázce 10 Kč, získává 20 Kč – včetně své sázky). 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 Kč, získává 25 Kč – včetně své sázky). Pokud má s krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a účastník obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud má krupiér blackjack, prohrávají svou sázku všichni účastníci hazardní hry u hracího stolu s výjimkou těch, kteří sami mají blackjack - ti končí nerozhodně a obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud je celková hodnota účastníkovy kombinace 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru. Výhry u hlavní sázky odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

Výplata výher z hlavní sázky	
Sázka	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

28. Výhry u vedlejších sázek odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

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 na Perfect Pairs (Dokonalé páry)	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1

Sázka na HOT 3	
Kombinace	Výplatní poměr
7-7-7	100:1
Součet 21 karet v barvě	20:1
Součet 21 v různých barvách	4:1
Součet 20	2:1
Součet 19	1:1

Sázka na Bust It	
Kombinace krupiéra	Výplatní poměr
Přes limit s 8 a více kartami	250:1
Přes limit se 7 kartami	100:1
Přes limit se 6 kartami	50:1
Přes limit se 5 kartami	9:1
Přes limit se 4 kartami	2:1
Přes limit se 3 kartami	1:1

Blackjack (Evolution)

Základní informace o hře:

Nejvyšší možná hlavní sázka je 100 000 Kč, nejvyšší možná vedlejší sázka je 1 000 Kč.

Nejvyšší možná čistá výhra při hlavní sázce ve výši 100 000 Kč a dosažení Blackjacku s výplatním poměrem 3:2 činí 150 000 Kč (výpočet: 100 000 Kč x 3:2). Nejvyšší možná čistá výhra při vedlejší sázce 21+3 ve výši 1 000 Kč a dosažení kombinace Trojice v barvě (Suited three of a kind) s výplatním poměrem 100:1 činí 100 000 Kč (výpočet: 1 000 Kč x 100:1). Nejvyšší možná čistá výhra při vedlejší sázce Perfect Pairs ve výši 1 000 Kč a dosažení kombinace Dokonalý pár s výplatním poměrem 25:1 činí 25 000 Kč (výpočet: 1 000 Kč x 25:1).

1. Jedná se o Přenášenou živou karetní hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu - míchá, rozdává a sbírá karty.
2. Ve hře Blackjack (Evolution) si účastník vybere stůl, ke kterému si usedne. U stolu je maximálně 7 míst. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí přenos hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozice (boxy) pro rozdání karet, s krupiérem a dále vizualizace pozic ostatních hráčů a nabídka žetonů různých hodnot.
3. Hraje se s 8 balíčky klasických francouzských karet, přičemž 1 balíček karet obsahuje 52 karet čtyř barev (srdce, káry, piky a kříže).
4. V poli „ZŮSTATEK“ zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „CELKOVÁ SÁZKA“ aktuální celková výše sázky do hry.

Cíl živé hry:

5. Cílem karetní hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejbližší součtu 21, hodnotu součtu 21 nepřekročit a zároveň porazit krupiéra - zástupce Provozovatele (nikoli jiného účastníka).

Popis pravidel hazardní hry:

6. Karty od 2 do 10 mají pro výpočet hodnoty kombinace stejnou hodnotu, jaká je uvedena na kartě, karty J, Q, K (spodek, královna a král) mají hodnotu 10. Eso (A) se může počítat za hodnotu 1 nebo za 11, přičemž pro vyhodnocení sázky se bere v potaz ta hodnota, která je pro účastníka výhodnější. Jakákoliv kombinace karty s hodnotou 10 a esa se nazývá blackjack a poráží součet 21. Pokud má účastník eso počítané za 11 bodů, nazývá se součet „měkký“, protože při tažení další karty se hráč nikdy nemůže dostat přes 21; pokud se eso počítá za 1 bod, nazývá se součet „tvrdý“ (např. měkkých 16 nebo tvrdých 17). Barvy karet nemají u hlavní sázky žádný význam.
7. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra živé hry, nové sázky na další hru živé hry se přijímají po ukončení stávající hry živé hry. Sázející vybere žeton/y a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. U jedné hrací pozice (boxu) pro rozdání karet lze umístit několik žetonů současně na různé pozice pro sázky. Poté, co účastník umístí žeton(y), uzavře nejprve hlavní sázku.
8. Nad rámeček hlavní sázky lze uzavřít vedlejší sázky (popsáno v odstavci 25), pozice pro tyto sázky jsou zobrazeny vedle pozice pro hlavní sázku na hrací pozici (boxu) pro rozdání karet. Vedlejší sázky nelze uzavřít bez hlavní sázky.
9. Po uzavření a potvrzení hlavní sázky jsou přijímány vedlejší sázky, pokud je příjem sázek stále otevřený. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek. Po vizuálním signálu „Konec sázek“ v horní části obrazovky začíná hra živé hry. Konec sázek oznamuje i krupiér.
10. Po ukončení příjmu sázek začne krupiér rozdávat karty. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů a je vždy v rozmezí minimální sázky a maximální sázky. Krupiér rozdává karty tak, že účastníkovi a sobě dá 1 kartu a pak každému ještě 1 kartu. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru, takže všichni vidí jejich hodnoty, kromě poslední karty krupiéra, která je v první fázi rozdána lícem dolů.
11. Po tomto rozdání karet si dále účastník volí další postup ve hře. Objeví se tlačítka „Zdvojnásobit“, „Karta“, „Stát“, případně „Rozdělit“ a „Pojistit“ (pokud je první kartou krupiéra eso). Účastník má stanovený čas na to, aby provedl některý z těchto tahů.
12. Účastník může chtít další kartu (tlačítko „Karta“), zůstat stát (tlačítko „Stát“) nebo za určitých okolností hrát „Rozdělit/Split“, „Zdvojnásobit/Double“ nebo „Pojištění/Insurance“ (viz pravidla dále). Krupiér podle pokynů hráče provádí všechny kroky až do doby, dokud účastník nezůstane stát, nebo jeho kombinace nepřesáhne hodnotu 21. Jakmile sázející přesáhne v rámci své kombinace hodnotu 21, okamžitě prohrává. V průběhu hry se mohou objevit též tlačítka „Zpět“ (toto tlačítko se objevuje pouze do ukončení příjmu sázek), kterým se odstraní vsazené sázky nebo „Přeskočit“, kterým účastník odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.
13. Pokud účastník neprovede žádný tah v časovém limitu, automaticky „Stojí“ (pokud je součet hodnot jeho karet vyšší než 11) nebo bere kartu (pokud je nižší než 11), (a to i v případě, pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry po ukončení příjmu sázek). Pokud zvolí možnost „Zdvojnásobit“, bude ze zůstatku účtu vybrána částka

odpovídající hlavní sázce a hlavní sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze (právě) jednu kartu.

14. Jakmile účastníci dokončí svoji hru, přichází na řadu krupiér, který odhalí svou druhou kartu a případně dobírá karty. Krupiér si na začátku hry rozdává taktéž 2 karty (viz výše), ovšem jeho možnosti hry jsou omezeny na možnost Vzít kartu a na možnost Stát, tedy nemůže zahrát Rozdělení/Split, Dvojnásobek/Double a Pojištění/Insurance. Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17, včetně měkkých 17 (s esem) či vyšší, krupiér další kartu nebere.
15. Pravidlo „Six Card Charlie“ (Šestikaretní Charlie): Pokud má účastník šest karet s celkovou hodnotou 21 a méně, automaticky vyhrává, i když má krupiér blackjack. V případě, že účastník zvolil možnost „Rozdělit“, posuzují se každé rozdělené karty zvlášť.
16. 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.
17. Pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží účastník žetony ve výši jeho 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.

Popis ovládacích prvků:

18. Tlačítko „Rozdělit“ (možnost Rozdělit/Split): Je to způsob zdvojnásobení sázky. Split lze aplikovat pouze v případě, že má hráč dvě karty stejné hodnoty. Karty účastníka se rozdělí tak, že s každou z těchto karet je spojena samostatná sázka ve výši původní sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, ke každému z es lze dobrat pouze jednu kartu. 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. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty. Kromě rozdělení páru es (A) lze též u nových kombinací použít double.
19. Tlačítko „Zdvojnásobit“ (možnost Zdvojnásobit/Double): Možnost dvojnásobku umožňuje účastníkovi zdvojnásobit původní sázku při prvních dvou kartách; v takovém případě účastník obdrží už jen 1 další kartu, bez možnosti dostat další. Pokud má první karta krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má blackjack), účastník obdrží žetony ve výši jeho zdvojnásobené sázky. Zdvojnásobit lze i po splitu.
20. Tlačítko „Pojistka“ (možnost Pojištění/Insurance): Pokud má krupiér jako první kartu eso (A), je možné, že po odkrytí druhé karty získá druhou kartu s hodnotou 10 a docílí tak blackjacku. Proti této krupiérově karetní kombinaci je možné se pojistit. Účastníkovi je nabídnuto vsadit částku rovnající se polovině jeho původní sázky. Pokud krupiér skutečně docílí blackjacku, vyplatí sázku na pojištění ve výplatním poměru 2:1. Jestliže krupiér nemá blackjack, účastník pojištění prohrává.
21. Po každé hře může účastník umístit žetony stejným způsobem jako v předchozí hře, a to kliknutím na tlačítko „Vsadit znovu“.
22. Tlačítko „LOBBY“ načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.

23. V horní liště lze otevřít „Nastavení“, (kde účastník může upravit různá nastavení hry), „Historii her“ či „Nápovědu“.
24. Po přejetí po názvu stolu v horní liště se zobrazí výplatní poměry a limity.

Druhy sázek:

25. Ve hře Blackjack (Evolution) může účastník vsadit hlavní sázku (popsáno výše) a vedlejší sázky:

- **21+3:** Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům 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 stejné barvy a hodnoty. Příklad: 4  4  4 
 - Čistá postupka (Straight flush) – všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě; Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5  6  7 
 - Trojice (Three of a kind) – všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7  7  7 
 - Postupka (Straight) – všechny tři karty v řadě po sobě, ale ne ve stejné barvě. Příklad: 7  8  9 
 - Barva (Flush) – všechny tři karty stejné barvy. Příklad: 4  6  8 
- **Perfect Pairs (Dokonalé páry):** Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům vsadit na to, že první dvě karty účastníka budou stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti:
 - Dokonalý pár: pár stejné barvy (např. jen káry, nebo jen kříže). Příklad: 4  4 
 - Smíšený pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých k sobě nenáležejících barvách (srdce a piky, srdce a kříže, káry a piky, nebo káry a kříže). Příklad: 4  4 
 - Stejně barevný pár: První dvě karty tvoří pár ve dvou různých k sobě náležejících barvách (tj. buď srdce a káry, nebo piky a kříže). Příklad: 4  4 .

Hodnocení hry a výhry (výplatní poměry):

26. K porážce krupiéra musí účastník mít rozdanou karetní kombinaci, jejíž celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň má vyšší hodnotu než kombinace krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérovy kombinace přesáhne 21. účastník v těchto případech vyhrává dvojnásobek své sázky (při sázce 10 Kč, získává 20 Kč – včetně své sázky). 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 Kč, získává 25 Kč – včetně své sázky). Pokud má s krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a účastník obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud má krupiér blackjack, prohrávají svou sázku všichni účastníci hazardní hry u hracího stolu s výjimkou těch, kteří sami mají blackjack - ti končí nerozhodně a obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud je celková hodnota účastnickovy kombinace 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru. Výhry u hlavní sázky odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

Výplata výher z hlavní sázky	
Sázka	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

27. Výhry u vedlejších sázek odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

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 na Perfect Pairs (Dokonalé páry)	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1

Přenášené živé hry Absolute live gaming

Přenášené živé hry Absolute live gaming jsou hazardními hrami podle § 80 ZHH, při kterých sázející hrají proti krupiérovi a které jsou podle § 82 ZHH přenášeny audiovizuálně ze studia v reálném čase. Herní měnou je česká koruna (CZK).

Jedná se o následující živé hry:

- Roulette (Absolute live gaming)
- BlackJack - Endless

Roulette (Absolute live gaming)

Základní informace o hře:

Nejvyšší výhra a nejvyšší sázka u jednotlivých typů sázek viz bod 26. Nejvyšší možná čistá výhra při maximální sázce na číslo ve výši 10 000 Kč s výplatním poměrem 35:1 činí 350 000 Kč (výpočet: 10 000 Kč x 35:1). Nejvyšší možná čistá výhra při maximální sázce na Červenou ve výši 200 000 Kč s výplatním poměrem 1:1 činí 200 000 Kč (výpočet: 200 000 Kč x 1:1). Nejvyšší možná čistá výhra při maximální sázce na Sloupec ve výši 120 000 Kč s výplatním poměrem 2:1 činí 240 000 Kč (výpočet: 120 000 Kč x 2:1).

1. Jedná se o přenášenou živou hru provozovanou ve studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu – roztáčí kolo rulety, vhodí kuličku do kola.
2. Ve hře Roulette (Absolute live gaming) si účastník vybere hrací stůl, u kterého bude hrát. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí hrací stůl s ruletovým kolem, krupiér, vizualizace hracího plátna a nabídky žetonů různých hodnot (viz obrázek níže). Zobrazení se může lišit v závislosti na zařízení, na němž je hra spuštěna (PC, mobilní telefon atd.).
3. Na kole rulety je zobrazeno 37 jamek očíslovaných od 0 do 36 a označených příslušnou barvou (červená, černá, zelená).
4. Na hracím plátně je zobrazena oblast vnitřních sázek a oblast vnějších sázek, což jsou dvě hlavní oblasti hracího plátna, na které se umísťují sázky. Každá z nich nabízí mnoho různých způsobů, jak vsadit. Oblast vnitřních sázek nabízí sázky na jednotlivá čísla, která jsou uspořádána na stole těsně vedle sebe nebo na skupiny čísel. Oblast vnějších sázek obsahuje dvojice sázek na červenou a černou, vysokou nebo nízkou a lichou nebo sudou (každá z nich zahrnuje 18 čísel). Dále je na hracím plátně zobrazen tzv. Racetrack (viz níže), na který se též umísťují Sázky.





5. V rámci vizualizace hry se v poli „Zůstatek“ zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „Sázka/ Výhra“ aktuální výše sázky do hry, resp. v případě výhry celková výše výhry.

Cíl živé hry:

6. Cílem hry je odhadnout, kde se na ruletovém kole zastaví kulička.

Popis pravidel hazardní hry:

7. Sázející vybere žeton a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. Lze umístit několik žetonů současně na různé sázkové pozice a několik žetonů na jednu sázkovou pozici. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek.
8. Pokud při vstupu účastníka hazardní hry ke stolu právě probíhá hra živé hry, může účastník nové sázky na další hru živé hry umístit po ukončení stávající hry živé hry.
9. S pomocí vnitřních a vnějších sázek, Racetracku nebo prostřednictvím sousedních sázek může účastník hazardní hry vsadit na jakékoli číslo nebo kombinaci čísel. Žetony je třeba kliknutím umístit na hrací plátno nebo Racetrack. Účastník hazardní hry může vsadit libovolné množství žetonů do limitu stolu, resp. sázky. Při kliknutí na typ sázky na sázkové ploše, nebo Racetracku se na příslušnou sázkovou pozici umístí žeton/y.
10. Po předem stanoveném čase krupiér roztočí ruletové kolo a krupiér vhodí kuličku do ruletového kola. Poté je krupiérem oznámen konec sázek a čeká se na vyhlášení výsledků. Konec sázek je oznámen také vizuálním signálem v horní liště hry, po ukončení sázek začíná hra živé hry. Kulička se zastaví v číselné jamce v ruletovém kole a krupiér oznámí výsledek. Krupiér okamžitě vyhodnotí výherní sázky. Výhry za výherní sázky se vyplácejí na konci každé hry živé hry. Poté se pokračuje další hrou živé hry.
11. Pokud se v živé hře vyskytne nějaká chyba (chyba krupiéra, chyba zařízení...), aktuální hra bude přerušena a provede se pokus o opravu. Účastníkům to bude oznámeno prostřednictvím krupiéra nebo pitbosse (dohledový pracovník studia). Po úspěšné opravě bude hra obnovena. Pokud nelze hru opravit, hra bude zrušena a účastníci

obdrží žetony ve výši své původní sázky. Hra může být zrušena i z technických nebo síťových důvodů a stůl může být uzavřen bez předchozího oznámení. V takovém případě účastníci obdrží žetony ve výši své původní sázky.

12. Pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží 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.

Popis ovládacích prvků:

13. Účast na další hře živé hry se provede vsazením nových sázek, nebo pomocí tlačítka „ / Vsadit znovu“, které zopakuje sázky minulé hry živé hry.
14. Tlačítko „X2“ zdvojnásobuje aktuální sázku, opakovaně, až do limitu maximální sázky.
15. Tlačítkem „“ se zruší poslední položená sázka na danou pozici, resp. krokově se zpětně odstraňují jednotlivé sázky na pozici. Tlačítko lze použít pouze do okamžiku ukončení příjmu sázek.
16. Tlačítkem „“ se zruší všechny sázky účastníka na danou hru. Tlačítko lze použít pouze do okamžiku ukončení příjmu sázek.
17. Po stisknutí tlačítka „Pokladna“ je možno provádět vklady a výběry z a na uživatelské konto (můj účet) a zobrazit historii transakcí.
18. Tlačítko „ / Limity stolu“ otevře panel Limity.
19. Na pravé straně herního okna je možno upravit různá nastavení hry, zpřístupnit informace o historii předchozích her či otevřít nápovědu.
20. Tlačítko „Seznam“ (tři vodorovné čáry s tečkami) - umožňuje změnu hracího stolu, resp. hry
21. Tlačítko „Domeček“ – slouží k opuštění hry a návratu do seznamu her
22. Tlačítko „Graf“ - zobrazí herní statistiky
23. Tlačítko „Hodiny“ (Historie) - zobrazí historii herních kol, sázky, bilanci, datum, čas a ID herního kola
24. Tlačítko „Otazník“ (Nápověda/info) - zobrazí informace o hře a herních funkcích.

Druhy sázek a jejich limity:

25. Ve hře Roulette (Absolute live gaming) jsou účastníkovi k dispozici vnitřní, vnější, na/uvnitř Racetracku.
 - **Vnitřní sázky:** Jedná se o čísla na vnitřní ploše rozvržení ruletového stolu, obsahuje sázky na konkrétní čísla:
 - a) Sázka na číslo, „Straight up“ - Umístěním žetonu na střed čísla lze vsadit na libovolné číslo včetně nuly (0). Maximální sázka je uvedena na panelu „Limity“.

- b) Sázka na dvě čísla, „Split“ - Na dvě čísla lze vsadit umístěním žetonu na čáru, která tato dvě čísla rozděluje. Maximální sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou dvěma.
- c) 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, lze ji vsadit umístěním žetonu do rohu, kde se tato tři čísla setkávají. Maximální sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou třemi.
- d) Rohová Sázka, „Corner“ - Na čtyři čísla, která na plátně vytvářejí čtverec, lze vsadit umístěním žetonu do rohu, kde se tato čtyři čísla setkávají. Navíc lze takto vsadit na kombinaci čísel 0, 1, 2 a 3 umístěním žetonu na hraniční čáru ruletového stolu v místě, kde ji protíná čára mezi nulou (0) a prvním řádkem. Maximální sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou čtyřmi.
- e) 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 sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou šesti.
- **Vnější sázky:** Jedná se o sázkové pozice na vnějším okraji hrací plochy, např. Sudá, Lichá, Červená, Černá atd.:
- a) 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 nula není součástí žádného sloupce, ani tuctu. Tato možnost sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od sázky na jedno číslo a jsou uvedeny na panelu „Limity“.
- b) 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 ve zvoleném sloupci, na které bylo tímto způsobem vsazeno, vyplácí se výhra v poměru 2:1. Pokud padne nula (0), účastník hazardní hry svou sázku prohrává. Tato možnost sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od sázky na jedno číslo a jsou uvedeny na panelu „Limity“.
- c) 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“.

	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2to1
0	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				

- **Racetrack:** Kromě oblastí vnitřních a vnějších sázek může účastník hazardní hry sázet také na oblast zvanou Racetrack (tedy náhled rulety na plátně). Tato oblast svým formátem představuje skutečné pořadí, ve kterém se čísla objevují na samotném ruletovém kole. Sázka „Sousedí“ (Neighbours) - umístěním žetonů na některé z čísel Racetracku vsadí účastník hazardní hry žetony (resp. jejich stejný počet a hodnotu) na toto číslo i na každé z přiléhajících čísel (známá jako sousední čísla), která se nachází po obou stranách tohoto čísla. Počet sousedních čísel v Sázce si lze nastavit. Sázka na sousední čísla tak může zahrnovat 1 až 9 čísel po každé straně čísla na Racetracku. Celkem takto tedy může být vsazeno až na 19 čísel najednou. Pokud je takto vsazeno na 2 čísla na každé straně čísla na Racetracku, zahrnuje sázka na sousední čísla pět po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole (Racetracku). Například 5 a sousední čísla: 5,10,16,23 a 24.

Náhled rulety (uvnitř Racetracku) může účastník hazardní hry využít pro vsazení dalších čtyř speciálních sázek, z nichž každá má přesně určeno, kam jsou žetony vsazeny (pozn. počet a hodnota žetonů umístěných na sázku na Racetracku je těmito sázkami podle stanoveného klíče znásobena a rozložena v oblasti vnitřních sázek), viz níže:

- Malá Série (Tier) - je sázka na dvanáct čísel (na ruletovém kole mezi čísly 27 a 33 - včetně těchto čísel). 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. Celková sázka „Malé Série“ představuje 6x hodnotu vybraného žetonu.
- Velká Série (Voisins) - je sázka, při které se umístí na hrací plochu devět žetonů (na ruletovém kole mezi čísly 22 a 25 - včetně těchto čísel): dva žetony na trojici 0/2/3, dva žetony jako Rohová sázka na 25/26/28/29 a po jednom žetonu na splity 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 a 32/35. Celková sázka „Velké série“ představuje 9 x hodnotu vybraného žetonu.
- Orphelins – je sázka na 8 čísel, která tvoří dva díly kola mimo Malou a Velkou sérii. Zahrnuje 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 Game (Zero) – je sázka, při které se umístí na hrací plochu 4 žetony (na ruletovém kole mezi čísly 12 a 15 - včetně těchto čísel). 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.



Výplatní poměry sázek uskutečněných prostřednictvím Racetracku - viz níže. Maximální výhry a limity sázek uskutečněných prostřednictvím Racetracku jsou odvozeny od sázek, ze kterých jsou tyto sázky složeny.

Vlevo od hlavního hracího plátna se nachází statistické kolo zobrazující statistiku padlých čísel a pás 5 „horkých“ a 5 „chladných“ čísel. „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.

Limity sázek:

26. Limity sázek na více čísel (včetně i sázek na Racetrack) jsou přímo odvozeny od limitu sázek na jedno číslo (Straight up). Vnější sázky mají vlastní maximální limity, viz následující tabulka:

Limity vnějších sázek:

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra (bez vkladu)
Červená (Red)	18	200 000 CZK	200 000 CZK
Černá (Black)	18	200 000 CZK	200 000 CZK
Lichá (Odd)	18	200 000 CZK	200 000 CZK
Sudá (Even)	18	200 000 CZK	200 000 CZK
Nízká (1-18)	18	200 000 CZK	200 000 CZK
Vysoká (19-36)	18	200 000 CZK	200 000 CZK
1.,2. nebo 3. tucet	12	120 000 CZK	240 000 CZK
1.,2. nebo 3. sloupec	12	120 000 CZK	240 000 CZK

Limity vnitřních sázek:

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra (bez vkladu)
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

27. Jednotlivé stoly mohou mít stanoveny odlišné minimální a maximální limity sázek, které nepřekračují limity uvedené v tomto bodě. Limity platné u konkrétního stolu jsou uvedeny na panelu „Limits“. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů.

Hodnocení hry a výhry (výplatní poměry):

28. Po zastavení kuličky v číselné jamce v ruletovém kole krupiér oznámí výsledek a vyhodnotí výherní sázky.
29. U výherních sázek účastník vyhrává výhru ve výši své původní sázky společně s výplatou, jejíž výše je násobkem výše sázky a výplatního poměru uvedeného níže pro každý typ sázky. Celková výhra se tedy skládá z výhry ve výši původní sázky a dále výhry podle příslušného výplatního poměru. Pokud účastník prohraje, přichází o celou výši sázky.
30. V případě výhry u jednotlivých druhů sázek platí následující výplatní poměry:

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

BlackJack - Endless

Základní informace o hře:

Nejvyšší možná hlavní sázka je 1 000 000 Kč, nejvyšší možná vedlejší sázka je 10 000 Kč.

Nejvyšší možná čistá výhra při hlavní sázce ve výši 1 000 000 Kč a dosažení Blackjacku s výplatním poměrem 3:2 činí 1 500 000 Kč (výpočet: 1 000 000 Kč x 3:2). Nejvyšší možná čistá výhra při vedlejší sázce 21+3 ve výši 10 000 Kč a dosažení Trojice v barvě s výplatním poměrem 100:1 činí 1 000 000 Kč (výpočet: 10 000 Kč x 100:1).

1. Jedná se o přenášenou živou karetní hru provozovanou ve studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu - míchá, rozdává a sbírá karty.
2. Ve hře Blackjack Endless si účastník vybere stůl, ke kterému si usedne. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí přenos hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozici (box) pro rozdání karet, s krupiérem a dále vizualizace nabídky žetonů různých hodnot. Na stole se nachází jedna hrací pozice (box) společná pro všechny účastníky. U stolu se může hry účastnit neomezený počet účastníků.
3. Hraje se s 8 balíčky klasických francouzských karet, přičemž 1 balíček karet obsahuje 52 karet čtyř barev (srdce, káry, piky a kříže).
4. V poli „Zůstatek“ se zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „Sázka“ aktuální celková výše sázky do hry.

Cíl živé hry:

5. Cílem karetní hry Blackjack Endless je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejbližší součtu 21, hodnotu součtu 21 nepřekročit a zároveň porazit krupiéra - zástupce provozovatele (nikoli jiného účastníka).

Popis pravidel hazardní hry:

6. Karty od 2 do 10 mají pro výpočet hodnoty kombinace stejnou hodnotu, jaká je uvedena na kartě, karty J, Q, K (spodek, královna a král) mají hodnotu 10. Eso (A) se může počítat za hodnotu 1 nebo za 11, přičemž pro vyhodnocení sázky se bere v potaz ta hodnota, která je pro Účastníka výhodnější. Jakákoliv kombinace desítky a esa se nazývá blackjack a poráží součet 21. Pokud má účastník eso počítané za 11 bodů, nazývá se součet „měkký“, protože při tažení další karty se účastník nikdy nemůže dostat přes 21; pokud se eso počítá za 1 bod, nazývá se součet „tvrdý“ (např. měkkých 16 nebo tvrdých 17). Symboly karet nemají u hlavní sázky žádný význam.
7. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra živé hry, nové sázky na další hru živé hry se přijímají po ukončení stávající hry živé hry. Sázející vybere žeton/y a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. U jedné hrací pozice (boxu) pro rozdání karet lze umístit několik žetonů současně na různé pozice pro sázky. Poté, co účastník umístí žeton(y), uzavře nejprve hlavní sázku.
8. Nad rámec hlavní sázky lze uzavřít vedlejší sázky, pozice pro tyto sázky jsou zobrazeny vedle pozice pro hlavní sázku na hrací pozici (boxu) pro rozdání karet. Vedlejší sázky nelze uzavřít bez hlavní sázky.

9. Po uzavření a potvrzení hlavní sázky jsou přijímány vedlejší sázky, pokud je příjem sázek stále otevřený. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek. Po vizuálním signálu „Konec Sázek“ v horní části obrazovky začíná hra živé hry. Konec sázek oznamuje i krupiér.

Po ukončení příjmu sázek začne krupiér rozdávat karty. Všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry fyzicky na herním stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů a je vždy v rozmezí minimální sázky a maximální sázky. Krupiér rozdá karty tak, že účastníkovi a sobě dá 1 kartu a pak každému ještě 1 kartu. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru, takže všichni vidí jejich hodnoty, kromě jedné karty krupiéra, která je v první fázi rozdána lícem dolů.

10. Po tomto rozdaní karet si dále účastník volí další postup ve hře. Objeví se tlačítka „X2“, „Vzít kartu“, „Zastavit“, případně „Rozdělit“ a „Zelený štít/ Pojistit“ resp. „Červený štít/ Nepojistit“ (pokud je první kartou krupiéra eso). Účastník má stanovený čas na to, aby provedl některý z těchto tahů.
11. Účastník může chtít další kartu (tlačítko „Vzít kartu“), zůstat stát (tlačítko „Zastavit“) nebo za určitých okolností hrát „Rozdělit/Split“, „Zdvojnásobit/Double“ nebo „Pojištění/Insurance“ (viz pravidla dále). Krupiér podle pokynů účastníka provádí všechny kroky až do doby, dokud účastník nezůstane stát, nebo jeho kombinace nepřesáhne hodnotu 21. Jakmile sázející přesáhne v rámci své kombinace hodnotu 21, okamžitě prohrává. V průběhu hry se mohou objevit též tlačítka „Zpět“, kterým se odstraní vsazené sázky nebo „Přeskočit“, kterým účastník odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.
12. Pokud účastník neprovede žádný tah v časovém limitu, automaticky „Stojí“ (a to i v případě, pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry po ukončení příjmu sázek). Pokud zvolí možnost „X2“, bude ze zůstatku účtu vybrána částka odpovídající hlavní sázce a hlavní sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze (právě) jednu kartu.
13. Jakmile účastníci dokončí svoji hru, přichází na řadu krupiér a odhalí svou druhou kartu krupiér a případně dobírá karty. Krupiér si na začátku rozdává také 2 karty (viz výše), ovšem jeho možnosti hry jsou omezeny na možnost Vzít kartu a na možnost Zastavit, tedy nemůže zahrát Rozdělení/Split, Dvojnásobek/Double a Pojištění/Insurance. Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17, včetně měkkých 17 (s esem) či vyšší, krupiér další kartu nebere.
14. Pokud se v živé hře vyskytne nějaká chyba (chyba krupiéra, chyba zařízení...), aktuální hra bude přerušena a provede se pokus o opravu. Účastníkům to bude oznámeno prostřednictvím krupiéra nebo pitbosse (dohledový pracovník kasina). Po úspěšné opravě bude hra obnovena. Pokud nelze hru opravit, hra bude zrušena a účastníci obdrží žetony ve výši své původní sázky. Hra může být zrušena i z technických nebo síťových důvodů a stůl může být uzavřen bez předchozího oznámení. V takovém případě účastníci obdrží žetony ve výši své původní sázky.
15. Pokud bude účastník odpojen ze hry živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží 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.

Popis ovládacích prvků:

16. Tlačítko „Rozdělit“ (možnost Rozdělit/Split): Je to způsob zdvojnásobení sázky. Split lze aplikovat pouze v případě, že má účastník dvě karty stejné hodnoty. Karty účastníka se rozdělí tak, že s každou z těchto karet je spojena samostatná sázka ve výši původní sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, ke každému z es lze dobrat pouze jednu kartu. 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. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty. Kromě rozdělení páru es (A) lze též u nových kombinací použít double.
17. Tlačítko „X2“ (možnost Zdvojnásobit/Double): Možnost dvojnásobku umožňuje účastníkovi zdvojnásobit původní sázku při prvních dvou kartách; v takovém případě účastník obdrží už jen 1 další kartu, bez možnosti dostat další. Pokud má první karta krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má blackjack), obdrží účastník hry žetony ve výši dvojnásobku sázky. Zdvojnásobit lze i po splitu.
18. Tlačítko „Zelený štít/ Pojistit“ (možnost Pojištění/Insurance): Pokud má krupiér jako první kartu eso (A), je možné, že po odkrytí druhé karty získá druhou kartu s hodnotou 10 a docílí tak blackjacku. Proti této krupiérově karetní kombinaci je možné se pojistit. Účastníkovi je nabídnuto vsadit částku rovnající se polovině jeho původní sázky. Pokud krupiér skutečně docílí blackjacku, vyplatí sázku na pojištění ve výplatním poměru 2:1. Jestliže krupiér nemá blackjack, účastník pojištění prohrává. Účastník má možnost odmítnout pojištění tlačítkem „Červený štít/ Nepojistit“.
19. Po každé hře může účastník umístit žetony stejným způsobem jako v předchozí hře, resp. navýšit sázku o tuto hodnotu, a to kliknutím na tlačítko „ / Vsadit znovu“.
20. Tlačítkem „“ se zruší poslední položená sázka na danou pozici, resp. krokově se zpětně odstraňují jednotlivé sázky na pozici. Tlačítko lze použít pouze do okamžiku ukončení příjmu sázek.
21. Tlačítkem „“ se zruší všechny sázky účastníka na danou hru. Tlačítko lze použít pouze do okamžiku ukončení příjmu sázek.
22. Tlačítko „Limity sázek“ otevře panel Limity.
23. Na pravé straně herního okna je možno upravit různá nastavení hry, zpřístupnit informace o historii předchozích her či otevřít nápovědu.
24. Tlačítko „Seznam“ (tři vodorovné čáry s tečkami) - umožňuje změnu hracího stolu, resp. hry
25. Tlačítko „Domeček“ – slouží k opuštění hry a návratu do seznamu her
26. Tlačítko „Ozubené kolo“ (nastavení) – umožňuje změnit nastavení funkce Zdvojnásobit/Double.
27. Tlačítko „Hodiny“ (Historie) - zobrazí historii herních kol, sázky, bilanci, datum, čas a ID herního kola
28. Tlačítko „Otazník“ (Nápověda/info) - zobrazí informace o hře a herních funkcích

Druhy sázek:

29. Ve hře Blackjack Endless může účastník vsadit hlavní sázku (popsáno výše) a vedlejší sázky:

- 21+3: Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první odkrytou kartou krupiéra vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:
- Trojice v barvě (Suited three of a kind) – všechny tři karty stejné barvy a hodnoty. Příklad: 4 ♥ 4 ♥ 4 ♥
- Postupka v barvě (Straight flush) – všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě; Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5 ♥ 6 ♥ 7 ♥
- Trojice (Three of a kind) – všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7 ♥ 7 ♦ 7 ♠
- Postupka (Straight) – všechny tři karty v řadě po sobě, ale ne ve stejné barvě. Příklad: 7 ♥ 8 ♦ 9 ♠
- Barva (Flush) – všechny tři karty stejné barvy. Příklad: 4 ♥ 6 ♥ 8 ♥
- Páry: Tento druh vedlejší sázky umožňuje účastníkům vsadit na to, že první dvě karty účastníka budou stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti:
- Smíchaný pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých k sobě nenáležících barvách (srdce a piky, srdce a kříže, káry a piky, nebo káry a kříže). Příklad: 4 ♥ 4 ♦
- Barevný pár: První dvě karty tvoří pár ve dvou různých k sobě náležících barvách (tj. buď srdce a káry, nebo piky a kříže) Příklad: 4 ♥ 4 ♦
- Dokonalý pár: První dvě karty tvoří pár stejné barvy (např. jen káry, nebo jen kříže). Příklad: 4 ♦ 4 ♦.

Hodnocení a Výhry (výplatní poměry):

30. K porážce krupiéra musí účastník mít rozdanou karetní kombinaci, jejíž celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň má vyšší hodnotu než kombinace krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérovy kombinace přesáhne 21. Účastník v těchto případech vyhrává dvojnásobek své sázky (při sázce 10 Kč, získává 20 Kč - včetně své sázky). 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 Kč, získává 25 Kč – včetně své sázky). Pokud má s krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a účastník obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud má krupiér blackjack, prohrávají svou sázku všichni účastníci hazardní hry u hracího stolu s výjimkou těch, kteří sami mají blackjack - ti končí nerozhodně a obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud je celková hodnota účastníkovy kombinace 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí

možnost získat výhru. Výhry u hlavní sázky odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

Výplata výher z hlavní sázky	
Sázka	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

31. Výhry u vedlejších sázek odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem sázky):

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)	25:1
Postupka (Straight)	10:1
Barva (Flush)	5:1

Sázka na Páry	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalý pár	25:1
Barevný pár	12:1
Smíchaný pár	6:1