

HERNÍ PLÁN -

OBECNÁ ČÁST

1. Provozovatel

JMLM s.r.o., IČO:19103786, DIČ:19103786, Na krčské stráni 712/72, 140 00 Praha 4 – CZE

2. Druh hazardní hry

Živá hra

3. Způsob provozování

Land-based

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;
- 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

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

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

6. Obecná pravidla účasti na hazardní hře

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

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

vyloučených z účasti na hazardních hrách, možnost nastavení sebeomezujících opatření a možnost využití prostředku pro zamezení účasti na hazardní hře.

Provozovatel umožňuje nastavení hodnot sebeomezujících opatření společně pro následující druhy hazardních her: Technická hra, Živá hra.

Provozovatel zřizuje jiné obdobné konto sázejícím k účasti na živé hře land-based. Pravidla pro zřízení, vedení a zrušení uživatelského konta podle ZHH se na toto obdobné konto použijí obdobně. Podmínkou účasti na této hře je registrace. Registrace je dokončena okamžikem zřízení uživatelského konta a přidělením přístupových údajů nebo jiného přístupového prostředku k němu. Je umožněn převod peněžních nebo hracích peněžních prostředků mezi tímto obdobným kontem a jinými uživatelskými konty k provozování dalších druhů hazardních her provozovatelem.

Uživatelské konto eviduje oddělené podúčty pro živou hru land-based a ostatní druhy hazardních her provozovaných provozovatelem.

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

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

Způsob zjištění okolnosti, jež určuje výhru, je upraven ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé živé hře. Hra je provozována na hracích stolech živé hry a je přímo obsluhována krupiérem. V živé hře, kde sázející hrají proti krupiérovi, je výhra určena konkrétním pevně daným výplatním poměrem pro každý typ sázky, kterým bude v případě dosažení výherní kombinace násobena výše sázky sázejícího. V případě živé hry, kde sázející hrají jeden proti druhému, je výhra určena porovnáním karetních kombinací jednotlivých hráčů, nebo souborem těchto kombinací.

8. Výše výhry nebo způsob jejího určení

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

9. Způsob a lhůty pro výplatu výhry

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

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

HERNÍ PLÁN - **ZVLÁŠTNÍ ČÁST**

Používané hodnotové žetony

K živé hře jsou v CASINU používány hodnotové žetony v následujících hodnotách :

Měna CZK : 25 Kč, 50 Kč, 100 Kč, 500 Kč, 1 000 Kč, 5 000Kč, 25 000 Kč a plaketa 100 000 Kč.

Měna EURO : 1 €, 2,5 €, 5 €, 10 €, 50 €, 100 €, 500 €.

1. RULETA

Minimální Sázka je : 25 Kč / 1 Euro

Maximální Sázka je : 100.000 Kč / 4.000 Euro

Maximální Výhra je : 43.200.000 Kč (39.600.000,-Kč - plus hodnota sázky 3.600.000,-Kč)

1.728.000 Euro (1.584.000,-Euro – plus hodnota sázky 144.000,- Euro

Uvedení způsobu výpočtu maximálních výher

		Sázka	Výše sázek na konkrétní pozice	Výplatní poměr	Výhra v hodnotě
Maximální sázka	100.000 CZK	Straight Up	100.000	35 : 1	3.500.000
		Split	800.000	17 : 1	13.600.000
ČÍSLO	2	Corner	1.200.000	8 : 1	9.600.000
		Street	900.000	11 : 1	9.900.000
		Six Line	600.000	5 : 1	3.000.000
			3.600.000		39.600.000

		Sázka	Výše sázek na konkrétní pozice	Výplatní poměr	Výhra v hodnotě
Maximální sázka	4.000 EUR	Straight Up	4.000	35:1	140.000
		Split	32.000	17:1	544.000
Číslo	2	Corner	48.000	8:1	384.000
		Street	36.000	11:1	396.000
		Six Line	24.000	5:1	120.000
			144.000		1.584.000

Maximální sázka na jednotlivé pozice			CZK	EURO
		Straight Up	100.000	4.000
		Split	200.000	8.000
		Corner	400.000	16.000
		Street	300.000	12.000
		Six Line	600.000	24.000

Ruleta je Živá hra, jejíž název je odvozen z francouzského slova *roulette*, které znamená malé kolo. Základ Rulety tvoří otáčivé zařízení, které se skládá ze dvou soustředných kol. Větší z nich je nehybné, menší se otáčí a je rozděleno na 37 barevných a očíslovaných políček - 1 až 36 a 0. Během hry posílá Krupiér kuličku po vnějším kole proti směru rotace menšího kola. Po chvíli kulička zpomalí a přejde do menšího kola, kde se usadí v jednom z třiceti sedmi políček. Cílem hry je uhodnout, ve kterém políčku se kulička zastaví.

Účastník Živé hry Ruleta sází na vítězné číslo, vítězným číslem je číselné pole, ve kterém zůstane usazena ruletová kulička, poté co se ruletové kolo společně s kuličkou roztočilo.

Hráčům se doporučuje hrát s Hracími žetony pro jasné určení vlastníka Sázky. V případě, že hraje více Hráčů s Hodnotovými žetony na jednom hracím stole, musí mít své Sázky pod kontrolou, aby byli schopni se se svou Sázkou ztotožnit, tzn., aby věděli, která Sázka je jejich a bylo možné vyplatit výhru vlastníkovu Sázky. V případě, že uplatňuje výhru na Sázkou Hodnotovým žetonem více Hráčů, postupuje se dle Herního plánu.

Hrací stůl pro hru

Hrací stůl pro hru je obdélníkového tvaru potažený plátnem. Plátno obsahuje tableau s vyobrazením 37 čísel od 0 do 36 seřazených do tří sloupců a 12 řad. Nula je umístěna na vrchu sloupců směrem k hracímu kolu rulety. Plátno pro Sázky má dvě oblasti Sázek, vnitřní a vnější. Vnitřní Sázky, jsou určeny pro sázení na jednotlivá čísla 0 až 36. Vnější Sázky jsou určeny kombinované Sázky. Například je možné vsadit na sloupec 12 čísel, nebo na

jednotlivou barvu. Hrací stůl má otvory pro dropbox a tipbox (Krupiér vhazuje hotovost přijatou na hracím stole a obdržené spropitné). Float (zásobník na žetony) je umístěn na začátku hracího stolu u ruletového kola. Cylindr (ruletové kolo) se skládá z nehybného kotle a otáčivého disku s políčky s vyznačenými čísly 0 až 36. Disk se otáčí kolem své středové osy. Na šikmé stěně desky jsou kovové zarážky, čísla na disku nejdou za sebou, ale mají následující mezinárodně používané pořadí :

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

Pravidla

Živá hra Ruleta probíhá tak, že Krupiér vždy hází kuličku po vnitřní části ruletového kola, a to vždy proti směru otáčejícího se středu ruletového kola s čísly. Po minimálně desetinásobném oběhnutí kuličky po obvodu ruletového kola sjíždí kulička k číselníku ruletového kola a posléze zapadá do jednoho políčka, které představuje vyhrávající číslo.

Při této hře může každý Účastník činit Sázky na všechny možné kombinace čísel. Ruleta je hra, kdy Účastníci mohou sázet:

- c) na jedno jediné číslo (straight up), např. 17
- d) na dvě sousední čísla (split), např. 17 18
- e) na tři čísla (street nebo 0/1/2 nebo 0/2/3), 13 14 15
- f) na čtyři čísla ve čtverci (corner, nebo první čtyři), 20 21 23 24
- g) na šest čísel sousedících ve vodorovných řadách (six-line), 4 5 6 7 8 9
- h) na dvanáct čísel a to buď tucty 1-12, 13-24, 25-36 nebo sloupce 1-34, 2-35, 3-36
- i) sázky na čísla nízká 1-18 nebo vysoká 19-36,
- j) na čísla sudá či lichá
- k) na čísla červená či černá

Dále může Účastník činit Sázky na různé série a sousední čísla. Tyto Sázky se umísťují na tzv. „Racetrack“ (tzv. „závodní dráha“ nabízí alternativní způsob sázení na hracím plátně, „závodní dráha“ kopíruje kolo rulety, to znamená, že pořadí čísel je stejné, tyto Sázky pokrývají čísla, která se nacházejí na hracím kole rulety a na „závodní dráze“, „Racetrack“ je umístěn mezi Krupiérem a hlavním hracím polem). Mezi tyto Sázky patří :

Zero spiel – Sázka se skládá z těchto pozic: 0/3, 12/15, 26, 32/35. Na tuto Sázku jsou potřeba čtyři žetony nebo násobky čtyř (např. 4,8, 12, atd.). Pokud vyhrává některé z čísel obsažených v této sérii, tak Krupiér položí na výherní číslo odpovídající množství žetonů, které zároveň odpovídá výhernímu podílu za vsazené sousední sázky a Sázka se proplatí v příslušném poměru.

Malá série – Sázka se skládá z těchto pozic: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36. Na tuto Sázku je potřeba 6 žetonů nebo násobky šesti (6, 12, 18 atd.). Pokud vyhrává některé z čísel obsažených v této sérii, tak Krupiér položí na výherní číslo odpovídající množství žetonů, které zároveň odpovídá výhernímu podílu za vsazené sousední sázky a Sázka se proplatí v příslušném poměru.

Velká série – Sázka se skládá z těchto pozic: 0/2/3 (2žetony), 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/29 (2 žetony), 32/35. Na tuto Sázku je potřeba devět žetonů nebo násobky devíti (9,18,27 atd.). Pokud vyhrává některé z čísel obsažených v této sérii, tak Krupiér položí na výherní číslo odpovídající množství žetonů, které zároveň odpovídá výhernímu podílu za vsazené sousední sázky a Sázka se proplatí v příslušném poměru.

Orphelins – Sázka se skládá z těchto pozic: 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34. Na tuto Sázku je potřeba pět žetonů nebo násobky pěti (5, 10, 15 atd.). Pokud vyhrává některé z čísel obsažených v této Sázce, tak Krupiér položí na výherní číslo odpovídající množství žetonů, které zároveň odpovídá výhernímu podílu za vsazené sousední sázky a Sázka se proplatí v příslušném poměru.

Sousední čísla – Sázka se skládá z jednoho nahlášeného čísla a jeho dvou sousedních čísel nalevo a dvou sousedních čísel na „Racetracku“. Celkem je na tuto Sázku potřeba 5 žetonů. Pokud vyhrává některé z čísel obsažených v této Sázce, tak Krupiér položí na výherní číslo odpovídající množství žetonů, které zároveň odpovídá výhernímu podílu za vsazené sousední sázky a Sázka se proplatí v příslušném poměru.

Výhry jsou vypláceny v následujících poměrech, které vždy odpovídají násobkům původní Sázky (např. 35-ti násobek původní Sázky v případě Straight Up apod.) a dále je také Účastníkovi vyplacena hodnota ve výši původní Sázky.

a)	Straight up	na jedno číslo	35 : 1
b)	Split	na dvě čísla	17 : 1

c)	Street	na tři čísla	11 : 1
d)	Corner	na čtyři čísla	8 : 1
e)	Six line	na šest čísel	5 : 1
f)	Sloupec/tucet	na dvanáct čísel	2 : 1
g)	jednoduché šance	na zvolených osmnáct čísel	1 : 1

Hazardní hra Ruleta začíná oznámením Krupiéra „VAŠE SÁZKY“. Před dopadem kuličky do čísla oznámí Krupiér „KONEC SÁZEK“. Krupiér označí vyhrávající číslo a potom jsou všechny prohrávající Sázky staženy.

V případě, že vyhrává „nula“ všechny ostatní Sázky prohrávají.

Sázky

Pro hru se používají následující druhy žetonů :

1. Hodnotové žetony
2. Hrací žetony

Každý Hráč si může Hodnotové žetony vyměnit u hracích stolů za Hrací žetony. Hráč dostane Hrací žetony vždy v jedné barvě, se kterou nebude u téhož stolu hrát nikdo jiný. Každý stůl má vlastní symbol hracích žetonů a tyto hrací žetony se nesmí přenášet mezi jednotlivými hracími stoly.

Minimální a maximální Sázky budou vždy stanoveny u konkrétního hracího stolu Živé hry v souladu s tímto Herním plánem

Poté co Krupiér oznámí „Konec Sázek“, nesmí být umístěna, změněna nebo vzata zpět žádná další Sázka.

Krupiér musí Inspektorovi zřetelně zopakovat všechny oznámené Sázky přijaté od Účastníků a Inspektor tyto Sázky musí ještě zopakovat. Účastník je povinen kontrolovat, že Krupiér správně umístil všechny oznámené Sázky.

Konec Sázek

Sázky, které jsou umístěny Účastníkem poté, co Krupiér ohlásil „*Konec Sázek, prosím*“, budou prohlášeny za neplatné a žetony ve výši jeho původní sázky obdrží Účastník zpět.

Jakákoliv hlášená Sázka, která bude buď pozdě hlášena, nebo které nebude zcela porozuměno, bude prohlášena za neplatnou a žetony ve výši původní sázky obdrží Účastník zpět.

Jakákoliv Sázka, která je nižší, než je minimum hracího stolu, bude prohlášena za neplatnou a žetony ve výši původní sázky obdrží Účastník zpět.

2. BLACK JACK – „21“

Minimální Sázka je : 100 Kč / 5 Euro

Maximální Sázka je : 250.000 Kč / 10.000 Euro

Maximální Výhra je : 4.000.000 Kč (2.000.000,-Kč - plus hodnota sázky 2.000.000,-Kč)

160.000 Euro (80.000,-Euro – plus hodnota sázky 80.000,- Euro)

Nejnižší a nejvyšší Sázka Black Jack na 1 hrací box

CZK		
Hra	Min	Max
Black Jack I CZK	100	250.000

EUR		
Hra	Min	max
Black Jack I EUR	5	10.000

Pravidla hry:

Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra.

Dozor nad probíhající hrou vykonává inspektor nebo manažer kasina.

Min. Sázka 100,- Kč /5 Euro, max. Sázka 250.000,- Kč /10.000 Euro, nejvyšší výhra na maximální Sázku na jeden hrací box je 2.000.000 Kč nebo 80.000 EUR. Při hře v eurech, se hrají pouze sázky sudých hodnot a při hře v CZK, se smí sázet pouze násobky padesáti. Pro hru se používají hodnotové žetony.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo označování karet vyvést z kasina. Při prokázání této činnosti je kasino dále oprávněno Hráči zabavit jeho hodnotové žetony, které tímto zakázaným jednáním získal a má v držení.

Hrací stůl:

Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro 5 nebo 7 Účastníků (dle vyznačeného počtu boxů) a Krupiéra. Hrací stůl má otvory pro dropbox (Krupiér vhadzuje hotovost přijatou na hracím stole) a pro tipbox (vhazuje se spropitné). Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukrem, na němž je vyznačeno tableau.

Karty:

Hra je provozovaná s šesti balíčky karet po 52 kartách. Eso je počítáno u Účastníka dle karetní kombinace za 1 nebo 11. Eso Krupiéra je zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by celkový součet jeho karet překročil 21. Karty K, Q a J (obrázky) mají hodnotu 10, další karty pak mají svojí vyznačenou hodnotu (2 až 10).

Míchání karet:

Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat, předtím však Krupiér rozloží karty na Hrací plátno tak, aby bylo zřejmé, že jsou karty v pořádku a ve správném počtu. Do promíchaných karet se zařazuje i tzv. řezací karta (bílá, černá, červená nebo zelená), se kterou se provádí před zahájením hry snímání promíchaného balíku karet. Pokud je během hry vytažená řezací karta, rozehraná hra se dohraje a po ní následuje opětovné míchání karet. Vedení kasina (Provozovatel) je oprávněn nařídit nové míchání karet kdykoliv, kromě případu, kdy by se mělo jednat o míchání karet v průběhu hazardní hry.

Pořadí pro snímání karet je následující:

- a) První Účastník u stolu, jestliže hra právě začíná.
- b) Účastník, na jehož boxu se objevila řezací karta během poslední boty.
- c) Účastník na nejvzdálenějším místě napravo od Krupiéra, jestliže se řezací karta objeví během poslední boty u Krupiéra.
- d) Jestliže Účastník určený těmito postupy odmítne sejmut karty, budou nabídnuty každému Účastníkovi ve směru hodinových ručiček, dokud jeden Účastník nepřijme sejmutí. Jestliže všichni Účastníci odmítnou sejmut karty, bude ke stolu přizván PIT BOSS a potvrdí-li se, že ani jedna osoba karty nesejme, provede sejmutí on osobně.

Bota - je kazeta, kterou Krupiér používá k rozdávání karet po jedné.

Počet Účastníků:

U hracího stolu je celkem 7 hracích boxů. Účastníkům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné. Účastník, který vsadil první Sázku na box, je vlastníkem tohoto boxu a o něm také rozhoduje. Ostatní hráči, kteří se účastní Živé hry na stejném boxu, mohou ale nemusí hrát podle rozhodnutí majitele boxu.

To znamená:

- 1) V případě, že se majitel boxu rozhodne sázku zdvojnásobit, ostatní hráči mohou:
 - a) mohou svou sázku také zdvojnásobit
 - b) mohou svou sázku ponechat v původní výši
- 2) V případě, že se majitel boxu rozhodne karty rozdělit, ostatní hráči mají na výběr následující:
 - a) dodat žetony na rozdělení
 - b) jeho původní sázka zůstane na první kartě.
- 3) V případě, že se majitel boxu rozhodne pro surrender, musí všichni ostatní v tomto rozhodnutí pokračovat
- 4) V případě, že se majitel boxu rozhodne pro "EVEN MONEY," ostatní hráči musí ctít rozhodnutí majitele boxu

Na jednom boxu však mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry, kdy jejich celkový součet prvotních Sázek nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box.

Průběh hry:

Cílem hry je přiblížit se, či dosáhnout součtu 21 nebo se mu co nejvíce přiblížit. Výhra, případně prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra. Po výzvě ke hře obsadí Účastníci boxy jednotlivými Sázkami. Po ukončení Sázek rozdává Krupiér ke každému Sázkou obsazenému boxu a sobě po jedné kartě. Poté přidá k boxům Účastníků opět po jedné kartě. Účastník může po obdržení druhé karty zastavit hru, tj. nepožadovat další kartu. Může ale požádat Krupiéra o další karty, aby se součet jeho karet co nejvíce blížil k číslu 21. Účastníci tahají další kartu vždy v pořadí z leva doprava. Poté, co žádný z Účastníků nechce další karty, bere si - až jako poslední – Krupiér druhou kartu. Do součtu 16 včetně přitom musí brát karty, při součtu 17 a vyšším je již brát nesmí.

„Black Jack“ je optimálním výsledkem, je to 21 bodů docílených součtem pouze 2 karet (jedno eso a jedna desítka nebo jedno eso a jedna karta K, Q nebo J). Výhra je vyplacena v poměru 3:2. Pokud součet Účastníkových karet přesáhne 21, prohrává svou Sázku. Pokud přesáhne součet Krupiérových karet 21, vyhrávají všichni Účastníci, kteří zůstali ve hře. Jestliže má Účastník shodný počet bodů s Krupiérem, jde o remízu, tzv. „stand-off“ a Účastníkova Sázka zůstane v původním postavení na hracím plátně a Účastník s ní může volně disponovat.

Hlášky:

Krupiér musí vyžadovat, aby Účastník vyjadřoval srozumitelným způsobem, jestli chce brát další kartu nebo jestli si přeje stát. Po rozhodnutí Účastníka oznámí Krupiér konečný součet hodnot karet Účastníka, zopakuje Účastníkovo rozhodnutí a potom teprve může přejít k dalšímu boxu.

Zdvojnásobení Sázky (double):

Svoji původní Sázku může Účastník zdvojnásobit, a to při jakémkoliv součtu dvou obdržných karet. Hráčům je dovoleno zdvojnásobit jakoukoliv sestavu karet s výjimkou Black Jack (součet 21 ze dvou karet). V takovém případě dostává již jen 1 kartu. O zdvojnásobení Sázky rozhoduje vždy majitel boxu.

Dělení (split):

O splitu rozhoduje vždy majitel boxu. Páry karet shodné bodové hodnoty lze rozdělit na 2 samostatné hry. Výše sázky při rozdělení musí být shodná se sázkou původní. Rozdělení v jednom dílčím kole hry je možné celkem třikrát. Esa je možné dělit pouze jednou. K rozděleným esům dostane hráč vždy pouze jednu další kartu. Při rozdělení je eso v kombinaci s další kartou hodnoty 10 (K, Q, J a 10) počítáno jen za 21 nikoliv jako Black Jack a je vyplacena normální výhra v poměru 1:1. V případě, kdy Krupiér dosáhne také hodnoty 21, se jedná o „push“ (hráč obdrží žetony ve výši jeho sázky).

Pojištění:

Jestliže má krupiér jako svoji první kartu eso, má hráč po rozdání prvních dvou karet právo pojistit se proti případnému Krupiérově Black Jacku. V takovém případě hráč musí při výzvě krupiéra k pojištění umístit Hodnotové žetony maximálně do výše poloviny své původní sázky na vyznačenou pojistnou linii. Získá-li Krupiér Black Jack, vyplácí se pojištění v poměru 2:1. Nedosáhne-li Krupiér Black Jack, pojištění propadá. Black Jack Hráče proti esu Krupiéra nelze pojistit.

Výjimka: Pouze v případě, že hráč hraje minimální sázku a chtěl by se pojistit, může pojistit přesně polovinu sázky.

Surrender:

O surrenderu rozhoduje vždy majitel boxu. Hráč se může po rozdání prvních dvou karet rozhodnout vzdát se poloviny své Sázky. Krupiér mu odebere karty a hra pro hráče končí. Polovina sázky zůstává hráči, polovinu bere Krupiér do banku. Surrender není možný, pokud má dealer jako první kartu eso.

Even money:

O Even money rozhoduje vždy majitel boxu. Pokud Hráč obdrží kombinaci Black Jack a Krupier eso, má Hráč možnost si box s kombinací Black Jack nechat vyplatit v poměru 1:1 (tento postup se nazývá „even money“). Po „even money“ nebude moci Hráč dále v této hře pokračovat.

3. BLACK JACK – Perfect Pairs

Minimální Sázka je : 100 Kč / 5 Euro

Maximální Sázka je : 250.000 Kč / 10.000 Euro

Maximální Výhra je : **4.750.000 Kč** (2.000.000,-Kč - plus hodnota sázky 2.000.000,-Kč plus 750.000 perfect pair)

190.000 Euro (80.000,-Euro – plus hodnota sázky 80.000,- Euro, plus 30.000 euro perfect pair)

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné sázky	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné sázky
Black Jack	100 Kč	250 000 Kč	2 000 000 Kč	5 €	10 000 €	80 000 €
Perfect Pairs	100 Kč	25 000 Kč	750 000 Kč	5 €	1 000 €	30 000 €

Pravidla hry:

Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra.

Dozor nad probíhající hrou vykonává inspektor nebo manažer kasina.

Min. Sázka 100,- Kč /5 Euro, max. Sázka 250.000,- Kč /10.000 Euro, nejvyšší výhra na maximální Sázku na jeden hrací box je 2.750.000 Kč nebo 110.000 EUR. Při hře v eurech, se hrají pouze sázky sudých hodnot a při hře v CZK, se smí sázet pouze násobky padesáti. Pro hru se používají hodnotové žetony.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo označování karet vyvést z kasina. Při prokázání této činnosti je kasino dále oprávněno Hráči zabavit jeho hodnotové žetony, které tímto zakázaným jednáním získal a má v držení.

Hrací stůl:

Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro 5 nebo 7 Účastníků (dle vyznačeného počtu boxů) a Krupiéra. Hrací stůl má otvory pro dropbox (Krupiér vhadzuje hotovost přijatou na hracím stole) a pro tipbox (vhazuje se spropitné). Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukrem, na němž je vyznačeno tableau.

Karty:

Hra je provozovaná s šesti balíčky karet po 52 kartách. Eso je počítáno u Účastníka dle karetní kombinace za 1 nebo 11. Eso Krupiéra je zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by celkový součet jeho karet překročil 21. Karty K, Q a J (obrázky) mají hodnotu 10, další karty pak mají svojí vyznačenou hodnotu (2 až 10).

Míchání karet:

Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat, předtím však Krupiér rozloží karty na Hrací plátno tak, aby bylo zřejmé, že jsou karty v pořádku a ve správném počtu. Do promíchaných karet se zařazuje i tzv. řezací karta (bílá, černá, červená nebo zelená), se kterou se provádí před zahájením hry snímání promíchaného balíku karet. Pokud je během hry vytažená řezací karta, rozehraná hra se dohraje a po ní následuje opětovné míchání karet. Vedení kasina (Provozovatel) je oprávněn nařídit nové míchání karet kdykoliv, kromě případu, kdy by se mělo jednat o míchání karet v průběhu hazardní hry.

Pořadí pro snímání karet je následující:

- a) První Účastník u stolu, jestliže hra právě začíná.
- b) Účastník, na jehož boxu se objevila řezací karta během poslední boty.
- c) Účastník na nejvzdálenějším místě napravo od Krupiéra, jestliže se řezací karta objeví během poslední boty u Krupiéra.
- d) Jestliže Účastník určený těmito postupy odmítne sejmut karty, budou nabídnuty každému Účastníkovi ve směru hodinových ručiček, dokud jeden Účastník nepřijme sejmutí. Jestliže všichni Účastníci odmítnou sejmut karty, bude ke stolu přizván PIT BOSS a potvrdí-li se, že ani jedna osoba karty nesejme, provede sejmutí on osobně.

Bota - je kazeta, kterou Krupiér používá k rozdávání karet po jedné.

Počet Účastníků:

U hracího stolu je celkem 7 hracích boxů. Účastníkům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné. Účastník, který vsadil první Sázku na box, je vlastníkem tohoto boxu a o něm také rozhoduje. Ostatní hráči, kteří se účastní Živé hry na stejném boxu, mohou ale nemusí hrát podle rozhodnutí majitele boxu.

To znamená:

- 1) V případě, že se majitel boxu rozhodne sázku zdvojnásobit, ostatní hráči mohou:
 - a) mohou svou sázku také zdvojnásobit
 - b) mohou svou sázku ponechat v původní výši
- 2) V případě, že se majitel boxu rozhodne karty rozdělit, ostatní hráči mají na výběr následující:
 - a) dodat žetony na rozdělení
 - b) mohou si vybrat na které z rozdělených karet chtějí pokračovat ve hře
- 3) V případě, že se majitel boxu rozhodne pro surrender, musí všichni ostatní v tomto rozhodnutí pokračovat
- 4) V případě, že se majitel boxu rozhodne pro "EVEN MONEY," ostatní hráči musí ctít rozhodnutí majitele boxu

Na jednom boxu však mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry, kdy jejich celkový součet prvotních Sázek nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box.

Na jednom boxu však mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry, kdy jejich celkový součet prvotních Sázek nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box.

Průběh hry:

Cílem hry je přiblížit se, či dosáhnout součtu 21 nebo se mu co nejvíce přiblížit. Výhra, případně prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra. Po výzvě ke hře obsadí Účastníci boxy jednotlivými Sázkami. Po ukončení Sázek rozdává Krupiér ke každému Sázkou obsazenému boxu a sobě po jedné kartě. Poté přidá k boxům Účastníků opět po jedné kartě. Účastník může po obdržení druhé karty zastavit hru, tj. nepožadovat další kartu. Může ale požádat Krupiéra o další karty, aby se součet jeho karet co nejvíce blížil k číslu 21. Účastníci tahají další kartu vždy v pořadí z leva doprava. Poté, co žádný z Účastníků nechce další karty, bere si - až jako poslední – Krupiér druhou kartu. Do součtu 16 včetně přitom musí brát karty, při součtu 17 a vyšším je již brát nesmí.

„Black Jack“ je optimálním výsledkem, je to 21 bodů docílených součtem pouze 2 karet (jedno eso a jedna desítka nebo jedno eso a jedna karta K, Q nebo J). Výhra je vyplacena v poměru 3:2. Pokud součet Účastníkových karet přesáhne 21, prohrává svou Sázku. Pokud přesáhne součet Krupiérových karet 21, vyhrávají všichni Účastníci, kteří zůstali ve hře. Jestliže má Účastník shodný počet bodů s Krupiérem, jde o remízu, tzv. „stand - off“ a Účastníková Sázka zůstane v původním postavení na hracím plátně a Účastník s ní může volně disponovat.

Hlášky:

Krupiér musí vyžadovat, aby Účastník vyjadřoval srozumitelným způsobem, jestli chce brát další kartu nebo jestli si přeje stát. Po rozhodnutí Účastníka oznámí Krupiér konečný součet hodnot karet Účastníka, zopakuje Účastníkovu rozhodnutí a potom teprve může přejít k dalšímu boxu.

Zdvojnásobení Sázky (double):

Svoji původní Sázku může Účastník zdvojnásobit, a to při jakémkoliv součtu prvních dvou obdržených karet. Hráčům je dovoleno zdvojnásobit jakoukoliv sestavu karet s výjimkou Black Jacku (součet 21 ze dvou karet). V takovém případě dostává již jen 1 kartu.

Dělení (split):

O splitu rozhoduje vždy majitel boxu. Páry karet shodné bodové hodnoty lze rozdělit na 2 samostatné hry. Výše sázky při rozdělení musí být shodná se sázkou původní. Rozdělení v jednom dílčím kole hry je možné celkem třikrát. Esa je možné dělit pouze jednou. K rozděleným esům dostane hráč vždy pouze jednu další kartu. Při rozdělení je eso v kombinaci s další kartou hodnoty 10 (K, Q, J a 10) počítáno jen za 21 nikoliv jako Black Jack a je vyplacena normální výhra v poměru 1:1. V případě, kdy Krupiér dosáhne také hodnoty 21, se jedná o „push“ (hráč obdrží žetony ve výši jeho sázky).

Hráč může zdvojnásobit rozdělené boxy!

Pojištění:

Jestliže má krupiér jako svoji první kartu eso, má hráč po rozdání prvních dvou karet právo pojistit se proti případnému Krupiérovi Black Jacku. V takovém případě hráč musí při výzvě krupiéra k pojištění umístit Hodnotové žetony maximálně do výše poloviny své původní sázky na vyznačenou pojistnou linii. Získá-li Krupiér Black Jack, vyplácí se pojištění v poměru 2:1. Nedosáhne-li Krupiér Black Jack, pojištění propadá. Black Jack Hráče proti esu Krupiéra nelze pojistit.

Výjimka: Pouze v případě, že hráč hraje minimální sázku a chtěl by se pojistit, může pojistit přesně polovinou sázky.

Surrender:

O surrenderu rozhoduje vždy majitel boxu. Hráč se může po rozdání prvních dvou karet rozhodnout vzdát se poloviny své Sázky. Krupiér mu odebere karty a hra pro hráče končí. Polovina sázky zůstává hráči, polovinu bere Krupiér do banku. Surrender není možný, pokud má dealer jako první kartu eso.

Even money:

O Even money rozhoduje vždy majitel boxu. Pokud Hráč obdrží kombinaci Black Jack a Krupiér eso, má Hráč možnost si box s kombinací Blackjack nechat vyplatit v poměru 1:1 (tento postup se nazývá „even money“). Po „even money“ nebude moci Hráč dále v této hře pokračovat.

PERFECT PAIRS – VEDLEJŠÍ (DOPLŇKOVÉ) SÁZKY

DEFINICE POJMŮ

- **Smíšený pár** (Mixed pair) – kombinace dvou (2) karet stejné hodnoty (např. $A\spadesuit A\heartsuit$), ale rozdílných barev (červená, černá) a rozdílných symbolů (piky (Spade $\spadesuit$), srdce (Heart $\heartsuit$), káry (Diamond $\diamondsuit$), kříže (Club $\clubsuit$))
- **Barevný pár** (Coloured pair) – kombinace dvou (2) karet stejné hodnoty (např. $K\heartsuit K\diamondsuit$) a stejné barvy (červená a červená nebo černá a černá), ale rozdílných symbolů (piky (Spade $\spadesuit$), srdce (Heart $\heartsuit$), káry (Diamond $\diamondsuit$), kříže (Club $\clubsuit$))
- **Dokonalý pár** (Perfect pair) – kombinace dvou (2) karet stejné hodnoty (např. $Q\spadesuit Q\spadesuit$), stejné barvy (červená a červená nebo černá a černá) a stejných symbolů (např. listy a listy)
- **Pouze ve vztahu k sázce Perfect Pairs se obrázkové karty nepočítají jako 10.** (např. $K\heartsuit Q\diamondsuit$ není pár)

MAX a MIN VEDLEJŠÍ (DOPLŇKOVÁ) SÁZKA

VEDLEJŠÍ (DOPLŇKOVÁ) SÁZKA se může lišit, vyšší nebo nižší, než původní sázka

PRŮBĚH HRY

Před rozdáním první karty v každém kole hry mají hráči možnost vsadit vedlejší (doplňkovou) sázku umístěním žetonu (žetonů) na příslušnou oblast na hracím plátně. Vedlejší (doplňkové) sázky mohou vsadit pouze hráči, kteří již mají vsazenou platnou základní sázku. Vsazením platné, základní sázky je podmíněné zahájení hry. Není možné vsadit pouze sázky na vedlejší (doplňkové) hry. Sázky vsazené na doplňkovou hru vyhrávají pouze pokud první dvě (2) karty vyložené před hráčem na herním plátně tvoří pár dle Definice pojmů. Sázky vsazené na doplňkovou hru prohrávají v případě, že první dvě (2) karty vyložené před hráčem na herní ploše netvoří pár dle Definice pojmů.

VÝPLATNÍ POMĚRY VÝHERNÍCH SÁZEK NA VEDLEJŠÍCH HRÁCH

Dokonalý pár	30:1
Barevný pár	10:1
Smíšený pár	5:1

Všechny sázky vsazené na vedlejší hru budou vypořádány v průběhu hry, tzn. po rozdání prvních dvou karet k boxům s řádně vsazenými základními sázkami.

4. BLACK JACK – 21 + 3 TOP 3

Minimální Sázka je : 100 Kč / 5 Euro

Maximální Sázka je : 250.000 Kč / 10.000 Euro

Maximální Výhra je : **10.975.000 Kč** (2.000.000,-Kč - plus hodnota sázky 2.000.000,-Kč plus 225.000 - 21+3,6 750 000 - TOP 3)

439.000 Euro (80.000,-Euro – plus hodnota sázky 80.000,- Euro, plus 9.000 euro - 21+3, 270 000 Euro - TOP 3)

Nejnižší a nejvyšší Sázka Black Jack na 1 hrací box

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné sázky	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné sázky
Black Jack	100 Kč	250 000 Kč	2 000 000 Kč	5 €	10 000 €	80 000 €
21 + 3	100 Kč	25 000 Kč	225 000 Kč	5 €	1 000 €	9 000 €
TOP 3	100 Kč	25 000 Kč	6 750 000 Kč	5 €	1 000 €	270 000 €

Pravidla hry:

Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra.

Dozor nad probíhající hrou vykonává inspektor nebo manažer kasina.

Min. Sázka 100,- Kč /5 Euro, max. Sázka 250.000,- Kč /10.000 Euro, nejvyšší výhra na maximální Sázku na jeden hrací box je 6.975.000 Kč nebo 359.000 EUR. Při hře v eurech, se hrají pouze sázky sudých hodnot a při hře v CZK, se smí sázet pouze násobky padesáti. Pro hru se používají hodnotové žetony.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo označování karet vyvést z kasina. Při prokázání této činnosti je kasino dále oprávněno Hráči zabavit jeho hodnotové žetony, které tímto zakázaným jednáním získal a má v držení.

Hrací stůl:

Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro 5 nebo 7 Účastníků (dle vyznačeného počtu boxů) a Krupiéra. Hrací stůl má otvory pro dropbox (Krupiér vhadzuje hotovost přijatou na hracím stole) a pro tipbox (vhazuje se spropitné). Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukrem, na němž je vyznačeno tableau.

Karty:

Hra je provozovaná s šesti balíčky karet po 52 kartách. Eso je počítáno u Účastníka dle karetní kombinace za 1 nebo 11. Eso Krupiéra je zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by celkový součet jeho karet překročil 21. Karty K, Q a J (obrázky) mají hodnotu 10, další karty pak mají svojí vyznačenou hodnotu (2 až 10).

Míchání karet:

Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat, předtím však Krupiér rozloží karty na Hrací plátno tak, aby bylo zřejmé, že jsou karty v pořádku a ve správném počtu. Do promíchaných karet se zařazuje i tzv. řezací karta (bílá, černá, červená nebo zelená), se kterou se provádí před zahájením hry snímání promíchaného balíku karet. Pokud je během hry vytažená řezací karta, rozehraná hra se dohraje a po ní následuje opětovné míchání karet. Vedení kasina (Provozovatel) je oprávněn nařídit nové míchání karet kdykoliv, kromě případu, kdy by se mělo jednat o míchání karet v průběhu hazardní hry.

Pořadí pro snímání karet je následující:

2. První Účastník u stolu, jestliže hra právě začíná.
3. Účastník, na jehož boxu se objevila řezací karta během poslední boty.
4. Účastník na nejvzdálenějším místě napravo od Krupiéra, jestliže se řezací karta objeví během poslední boty u Krupiéra.
5. Jestliže Účastník určený těmito postupy odmítne sejmout karty, budou nabídnuty každému Účastníkovi ve směru hodinových ručiček, dokud jeden Účastník nepřijme sejmutí. Jestliže všichni Účastníci odmítnou sejmout karty, bude ke stolu přizván PIT BOSS a potvrdí-li se, že ani jedna osoba karty nesejme, provede sejmutí on osobně.

Bota - je to kazeta, kterou Krupiér používá k rozdávání karet po jedné.

Počet Účastníků:

U hracího stolu je celkem 7 hracích boxů. Účastníkům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné. Účastník, který vsadil první Sázku na box, je vlastníkem tohoto boxu a o něm také rozhoduje. Ostatní hráči, kteří se účastní Živé hry na stejném boxu, mohou ale nemusí hrát podle rozhodnutí majitele boxu.

To znamená:

- 1) V případě, že se majitel boxu rozhodne sázku zdvojnásobit, ostatní hráči mohou:
 - a) mohou svou sázku také zdvojnásobit
 - b) mohou svou sázku ponechat v původní výši
- 2) V případě, že se majitel boxu rozhodne karty rozdělit, ostatní hráči mají na výběr následující:
 - a) dodat žetony na rozdělení
 - b) mohou si vybrat na které z rozdělených karet chtějí pokračovat ve hře
- 3) V případě, že se majitel boxu rozhodne pro surrender, musí všichni ostatní v tomto rozhodnutí pokračovat
- 4) V případě, že se majitel boxu rozhodne pro "EVEN MONEY," ostatní hráči musí ctít rozhodnutí majitele boxu

Na jednom boxu však mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry, kdy jejich celkový součet prvotních Sázek nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box.

Na jednom boxu však mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry, kdy jejich celkový součet prvotních Sázek nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box.

Průběh hry:

Cílem hry je přiblížit se, či dosáhnout součtu 21 nebo se mu co nejvíce přiblížit. Výhra, případně prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra. Po výzvě ke hře obsadí Účastníci boxy jednotlivými Sázkami. Po ukončení Sázek rozdává Krupiér ke každému Sázkou obsazenému boxu a sobě po jedné kartě. Poté přidá k boxům Účastníků opět po jedné kartě. Účastník může po obdržení druhé karty zastavit hru, tj. nepožadovat další kartu. Může ale požádat Krupiéra o další karty, aby se součet jeho karet co nejvíce blížil k číslu 21. Účastníci tahají další kartu vždy v pořadí z leva doprava. Poté, co žádný z Účastníků nechce další karty, bere si - až jako poslední – Krupiér druhou kartu. Do součtu 16 včetně přitom musí brát karty, při součtu 17 a vyšším je již brát nesmí.

„Black Jack“ je optimálním výsledkem, je to 21 bodů docílených součtem pouze 2 karet (jedno eso a jedna desítka nebo jedno eso a jedna karta K, Q nebo J). Výhra je vyplacena v poměru 3:2. Pokud součet Účastníkových karet přesáhne 21, prohrává svou Sázku. Pokud přesáhne součet Krupiérových karet 21, vyhrávají všichni Účastníci, kteří zůstali ve hře. Jestliže má Účastník shodný počet bodů s Krupiérem, jde o remízu, tzv. „stand-off“ a Účastníkova Sázka zůstane v původním postavení na hracím plátně a Účastník s ní může volně disponovat.

Hlášky:

Krupiér musí vyžadovat, aby Účastník vyjadřoval srozumitelným způsobem, jestli chce brát další kartu nebo jestli si přeje stát. Po rozhodnutí Účastníka oznámí Krupiér konečný součet hodnot karet Účastníka, zopakuje Účastníkovo rozhodnutí a potom teprve může přejít k dalšímu boxu.

Zdvojnásobení Sázky (double):

Svoji původní Sázku může Účastník zdvojnásobit, a to při jakémkoliv součtu prvních dvou obdržených karet. Hráčům je dovoleno zdvojnásobit jakoukoliv sestavu karet s výjimkou Black Jacku (součet 21 ze dvou karet).

V takovém případě dostává již jen 1 kartu.

Dělení (split):

O splitu rozhoduje vždy majitel boxu. Páry karet shodné bodové hodnoty lze rozdělit na 2 samostatné hry. Výše sázky při rozdělení musí být shodná se sázkou původní. Rozdělení v jednom dílčím kole hry je možné celkem třikrát. Esa je možné dělit pouze jednou. K rozděleným esům dostane hráč vždy pouze jednu další kartu. Při rozdělení je eso v kombinaci s další kartou hodnoty 10 (K, Q, J a 10) počítáno jen za 21 nikoliv jako Black Jack a je vyplacena normální výhra v poměru 1:1. V případě, kdy Krupiér dosáhne také hodnoty 21, se jedná o „push“ (hráč obdrží žetony ve výši jeho sázky).

Hráč může zdvojnásobit rozdělené boxy!

Pojištění:

Jestliže má krupiér jako svoji první kartu eso, má hráč po rozdání prvních dvou karet právo pojistit se proti případnému Krupiérově Black Jacku. V takovém případě hráč musí při výzvě krupiéra k pojištění umístit Hodnotové žetony maximálně do výše poloviny své původní sázky na vyznačenou pojistnou linii. Získá-li Krupiér Black Jack, vyplácí se pojištění v poměru 2:1. Nedosáhne-li Krupiér Black Jack, pojištění propadá. Black Jack Hráče proti esu Krupiéra nelze pojistit.

Výjimka: Pouze v případě, že hráč hraje minimální sázku a chtěl by se pojistit, může pojistit přesně polovinou sázky.

Surrender:

O surrenderu rozhoduje vždy majitel boxu. Hráč se může po rozdání prvních dvou karet rozhodnout vzdát se poloviny své Sázky. Krupiér mu odebere karty a hra pro hráče končí. Polovina sázky zůstává hráči, polovinu bere Krupiér do banku. Surrender není možný, pokud má dealer jako první kartu eso.

Even money:

O Even money rozhoduje vždy majitel boxu. Pokud Hráč obdrží kombinaci Black Jack a Krupier eso, má Hráč možnost si box s kombinací Blackjack nechat vyplatit v poměru 1:1 (tento postup se nazývá „even money“). Po „even money“ nebude moci Hráč dále v této hře pokračovat.

21 + 3 TOP 3 – VEDLEJŠÍ (DOPLŇKOVÉ) SÁZKY

Definice Pojmů

- THREE OF A KIND Suited – kombinace tři (3) karet stejné hodnoty (např. $A\spadesuit A\spadesuit A\spadesuit$), a stejné symbolů (piky (Spade $\spadesuit$), srdce (Heart $\heartsuit$), káry (Diamond $\diamondsuit$), kříže (Club $\clubsuit$))
- STRAGHT FLUSH – kombinace tři (3) karet postupné hodnoty (např. $K\spadesuit Q\spadesuit 10\spadesuit$), a stejné symbolů (piky (Spade $\spadesuit$), srdce (Heart $\heartsuit$), káry (Diamond $\diamondsuit$), kříže (Club $\clubsuit$))
- 3 OF A KIND – kombinace tři (3) karet stejné hodnoty (např. $A\spadesuit A\heartsuit A\heartsuit$), a rozdílných barev (červená, černá) a rozdílných symbolů (piky (Spade $\spadesuit$), srdce (Heart $\heartsuit$), káry (Diamond $\diamondsuit$), kříže (Club $\clubsuit$))
- STRAIGHT – kombinace tři (3) karet postupné hodnoty ($K\spadesuit Q\spadesuit 10\heartsuit$), a rozdílných barev (červená, černá) a rozdílných symbolů (piky (Spade $\spadesuit$), srdce (Heart $\heartsuit$), káry (Diamond $\diamondsuit$), kříže (Club $\clubsuit$))
- FLUSH - kombinace tři (3) rozdílných hodnoty karet, stejné barev (červená, černá) a stejné symbolů (piky (Spade $\spadesuit$), srdce (Heart $\heartsuit$), káry (Diamond $\diamondsuit$), kříže (Club $\clubsuit$), (např. $10\spadesuit A\spadesuit 7\spadesuit$))

PRŮBĚH HRY

21+3 a TOP 3 jsou volitelné vedlejší sázky standardní 6 balíčkové hry Black Jack, která umožňuje hráčům vsadit další sázku, aby pokryla možnost jejich dvou karet plus karty krupiera, tvořit pokerovou kombinaci se třemi kartami v barvě Flush nebo lepší. Před rozdáním první karty v každém kole hry mají hráči možnost vsadit vedlejší (doplňkovou) sázku umístěním žetonu (žetonů) na příslušnou oblast na hracím plátně. Vedlejší (doplňkové) sázky mohou vsadit pouze hráči, kteří již mají vsazenou platnou základní sázku. Sázka „21+3“ se uzavírá před rozdáním karet. Až 3 hráči mohou umístit sázku „21+3“ na sázkový box, jakmile vloží své sázky na Black Jack. Pokud karty prvních dvou hráčů a karta dealera nevytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami v barvě Flush nebo lepší, sázka „21+3“ prohrává. A sázku okamžitě vyzvedne dealer. Sázka „21+3“ může být minimální sázkou na stůl až do maxima stolu. Sázka „21+3“ může být odlišná od původní sázky, vyšší nebo nižší, podle limitů stolu.

VÝPLATNÍ POMĚRY VÝHERNÍCH SÁZEK NA VEDLEJŠÍCH HRÁCH

POKER HAND	21 +3	TOP 3
THREE OF A KIND (Suited)	9 : 1	270 : 1
STRAGHT FLUSH	9 : 1	180 : 1
3 OF A KIND	9: 1	90 : 1
STRAIGHT	9 : 1	
FLUSH	9 : 1	

Všechny sázky vsazený na vedlejší hru budou vypořádány v průběhu hry, tzn. po rozdání prvních dvou karet k boxům s řádně vsazenými základními sázkami.

5 .VESTEC PONTOON

1.PARAMETRY HRY

Minimální Sázka je : 100 Kč / 5 Euro

Maximální Sázka je : 250 000 Kč / 10 000 Euro

Maximální Výhra je : 7.500.000 Kč (4.500.000 Kč – plus hodnota sázky 3.000.000 Kč)
300.000 Euro (180.000 Euro plus hodnota sázky 120.000 Euro)

Maximální Výhra je: 3 rozdělení (4 boxy) + 2*4 = 8 double downs = 12 x 375 000 Kč =
4 500 000 Kč + hodnota sázky 3 000 000 Kč

ÚVOD

Jedná se o standardní karetní hru proti rozdávajícímu Krupiérovi. Cílem Hráče hazardní hry je dosáhnout v součtu hodnot karet čísla 21, nebo alespoň vyššího součtu hodnot karet, než má Krupiér a současně nepřekročit hodnotu součtu karet čísla 21. Je to obdobná hazardní hra jako hra Black Jack.

Hra se hraje u stolu, označeném názvem hry VESTEC PONTOON ve tvaru oblouku s místy pro – sedm Hráčů - pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra. Pro hru se

používají Hodnotové žetony.

Box na hracím stole se dává k dispozici Hráči hazardní hry, který jej první obsadí. Ostatní Hráči, kteří se účastní Živé hry na stejném boxu, musí hrát podle rozhodnutí vlastníka boxu se zahrnutím možného zdvojení Sázek a rozdělení párů (dvě stejné karty), viz níže. Na jednom boxu mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry.

SEDADLA U STOLU

Všechna sedadla u stolů pro hru VESTEC PONTOON jsou vyhrazena pouze Hráčům.

KARTY

U každého hracího stolu na hru VESTE PONTOON se používá šest (6) balíčků hracích karet o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Karty od 2 do 10 platí svým počtem a všechny karty K, Q, J mají hodnotu 10. Eso (A) je za 1 nebo 11, viz níže.

Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají (tzv. způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe (tzv. "Riffle Shuffle"). Po skončení míchání Krupiér nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva (jestliže hra právě začala) nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta při poslední hře. Hráč karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet.

Je-li sejmutí (říznutí) z jakéhokoliv důvodu nepřijatelné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému sejmutí (říznutí).

Je-li sejmutí (říznutí) v pořádku, Krupiér vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom řízne (odebere) určitý počet karet, než je vloží do připraveného karetního podavače ("boty").

U stolu je možnost použití elektronického míchacího, nebo podávacího zařízení. Jestliže má vedení kasina prokazatelné podezření, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a zadržet či nevyplatit případné výhry.

SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit. Minimální Sázka a maximální sázka, je za jeden hrací box bez ohledu na to, zda na jednom boxu hraje více než jeden Hráč.

HRA

U hracího stolu Hazardní hry VESTEC PONTOON může být až 7 boxů, u kterých mohou Hráči sedět a umisťovat (provádět) na ně své Sázky. Majitelem boxu je ten, který učiní první Sázku.

Hazardní hry VESTEC PONTOON se mohou účastnit i Hráči, kteří nesedí u hracího stolu. Stojící hráči sází na výsledek (hru) sedících hráčů na jeden box lze ale umístit najednou maximálně 3 Sázky. Součet těchto Sázek nesmí překročit maximální možnou Sázku na box.

Hráč může hrát i na více boxech zároveň. O boxu vždy rozhoduje Hráč, který u něj sedí. Minimální počet hraných boxů je 1.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo označování karet vyvést z kasina. Při prokázání této činnosti je kasino dále oprávněno Hráči zabavit jeho hodnotové žetony, které tímto zakázaným jednáním získal a má v držení.

Cílem Hazardní hry VESTEC PONTOON je dosáhnout v součtu hodnot dvou nebo více karet čísla 21. Výhra či prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra. Po výzvě obsadí Hráči jednotlivé boxy Sázkami. Po ukončení Sázek rozdá Krupiér ke každému obsazenému boxu po 1 kartě, dále rozdá jednu kartu sobě a poté ke každému obsazenému boxu opět po jedné kartě. Všechny karty jsou otevřené (obrázkem nahoru). Nyní se Hráč rozhodne, zda nedotáhne či koupí další kartu nebo bude žádat další kartu/-y tak, aby se co nejvíc přiblížil součtu 21.

Další karty může Hráč dotahovat nebo kupovat, jestliže:

- Hráč třetí kartu dotáhne, smí další karty pouze dotahovat.
- Hráč třetí kartu koupí, za stejnou hodnotu jako je původní Sázka, může za další stejnou hodnotu koupit ještě čtvrtou kartu, nebo jen dotáhnout čtvrtou kartu bez přisazení. Pátou kartu může pouze dotáhnout.

Pokud má Hráč na čtyři karty součet 11 a menší, obdrží pátou kartu automaticky.

Pět karet Hráče, které v součtu nepřesáhnou 21 ("five card trick" - pěti karetní trik), je ihned vyplaceno v poměru 3 : 2.

Jestliže Hráč překročí součet 21, box prohrál a všechny Sázky prohrávají. Krupiér tahá druhou kartu jako poslední. Do součtu 16 musí dotahovat další karty a při součtu 17 a vyšším již dotahovat nesmí. Je-li Hráč k 21 blíž než Krupiér, čistou výhrou je 100 % původní Sázky (výjimkou je tzv. pěti karetní trik). Je-li Hráčova hodnota nižší nebo stejná jako Krupiérova, Hráč svou Sázku prohrává. Pokud má Krupiér více než 21, vyhrávají automaticky všichni Hráči, kteří jsou dosud ve hře.

Jestliže má Hráč stejný součet karet jako Krupiér, prohrává.

PONTOON:

Jestliže má Hráč eso + 10 nebo eso + jednu z karet hodnoty J, Q nebo K (tzv. Pontoon) po základním rozdání a Krupiérova karta není eso, desítka nebo J, Q nebo K, je Sázka vyplacena v poměru 2 : 1.

SPLIT:

O splitu rozhoduje vždy majitel boxu. Mají-li první dvě Hráčovy karty stejnou hodnotu, může Hráč tyto dvě karty rozdělit a vytvořit tak dvě samostatné Sázky na jednom boxu. Na tuto druhou Sázku musí Hráč vsadit tolik, jako činila původní Sázka. Pro každou z těchto dvou Sázek obdrží shora popsaným způsobem karty do vlastní hry. Pokud po rozdělení mají opět první dvě karty shodnou hodnotu, můžete je opět shora uvedeným způsobem rozdělit. Splitovat lze celkem až třikrát, což má za následek čtyři rozdělené kombinace karet.

Výjimka: pokud Hráč rozdělí dvě esa, obdrží ke každému z nich navíc jen jedinou kartu. Ve hře po rozdělení neplatí eso s desítkou nebo s obrázkem (J, Q, K) za Pontoon, nýbrž pouze za součet 21, protože tato karetní kombinace nebyla dosažena prvními dvěma kartami.

ZDVOJNÁSOBENÍ SÁZKY (DOUBLE):

Svoji původní Sázku může Hráč zdvojnásobit, a to při jakémkoliv součtu prvních dvou obdržených karet. V takovém případě Hráč vsadí žetony ve výši jeho původní Sázky na hracím boxu a Krupiér mu rozdá další kartu. Hráč může Sázku zdvojnásobit ještě jednou, opět ve výši jeho původní Sázky. Pokud Hráč zdvojnásobí svoji sázku pouze jednou, může tahat karty až do doby, než součet jeho karet činí více než 21 nebo mu Krupiér rozdá pět karet. Zdvojnásobené Sázky není možné, pokud má hráč výherní kombinaci „Pontoon“. V případě více Hráčů na jednom hracím boxu rozhoduje o zdvojnásobení Sázky tzv. vlastník boxu. Pokud rozhodne, že chce Sázku zdvojnásobit jednou nebo dvakrát, ostatní Hráči tak učinit nemusí, avšak musí respektovat, že vlastník boxu bude rozhodovat o počtu rozdaných karet. Podruhé zdvojnásobit Sázku může pouze Hráč, který Sázku na boxu již zdvojnásobil tzn. že pokud vlastník boxu vsadil první „Double down“ a ostatní Hráči na jeho boxu tak neučinili, může druhé zdvojnásobení Sázky provést už jen vlastník boxu.

POJIŠTĚNÍ:

Jestliže má Krupiér jako svoji první kartu eso, má Hráč právo se pojistit. Maximálně polovinu hodnoty své Sázky umístí na vyznačenou pojistnou linii, jestliže Krupiér dosáhne Pontoon, vyplácí se pojištění v poměru 2:1 (čistou Výhrou je dvojnásobek Sázky). Hráči mohou uplatnit pojištění, které se rovná maximálně polovině hodnoty Sázky na každém boxu. Jestliže se Hráč rozhodne pojistit, musí pojištění položit na vyznačenou pojistnou linii vlevo od karet a vše musí být ukončeno před začátkem vlastní hry,

tj. před rozhodnutím prvního Hráče, zda vezme další kartu či nikoli. Nedosáhne-li Krupiér tažením druhé karty Pontoon, pojištění propadá. Krupiér postupně pojištění směrem od posledního boxu a teprve potom tahá zbývající počet karet do určené bodové hodnoty. Jestliže je druhá Krupiérova karta deset nebo figura (tj. Pontoon), sebere Krupiér Sázky ze všech boxů včetně těch, na nichž dosáhl hráč Pontoon. Následně se vyplácí pojištění 2:1 (čistou Výhrou je dvojnásobek Sázky)

VÝJIMKA:

Pouze v případě, že hráč hraje minimální sázku a chtěl by se pojistit, může pojistit přesně polovinou sázky.

6. MAGIC PONTOON

Minimální sázka je : 100 Kč / 5 Euro
Maximální sázka je : 250.000 Kč / 10.000 Euro
Maximální výhra je : 7.500.000 Kč (4.500.000 Kč – plus hodnota sázky 3.000.000)
300.000 Euro (180.000 Euro plus hodnota sázky 120.000 Euro)

1. ÚVOD

Jedná se o standardní karetní hru proti rozdávajícímu Krupiérovi. Cílem Hráče hazardní hry je dosáhnout v součtu hodnot karet čísla 21, nebo alespoň vyššího součtu hodnot karet, než má Krupiér a současně nepřekročit hodnotu součtu karet čísla 21. Je to obdobná hazardní hra jako hra Black Jack

Hra se hraje u stolu, označeném názvem hry MAGIC PONTOON ve tvaru oblouku s místy pro – sedm Hráčů -. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra. Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Box na hracím stole se dává k dispozici Hráči hazardní hry, který jej první obsadí. Ostatní Hráči, kteří se účastní Živé hry na stejném boxu, musí hrát podle rozhodnutí vlastníka boxu se zahrnutím možného zdvojení Sázek a rozdělení párů (dvě stejné karty), viz níže. Na jednom boxu mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry.

2. SEDADLA U STOLU

Všechna sedadla u stolů pro hru MAGIC PONTOON jsou vyhrazena pouze Hráčům.

3. KARTY

U každého hracího stolu na hru MAGIC PONTOON se používá šest (6) balíčků hracích karet o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Karty od 2 do 10 platí svým počtem a všechny karty K, Q, J mají hodnotu 10. Eso (A) je za 1 nebo 11, viz níže.

Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají (tzv. způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe (tzv. "Riffle Shuffle"). Po skončení míchání Krupiér nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva (jestliže hra právě začala) nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta při poslední hře. Hráč karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet.

Je-li sejmutí (říznutí) z jakéhokoliv důvodu nepříjemné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému sejmutí (říznutí).

Je-li sejmutí (říznutí) v pořádku, Krupiér vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom řízne (odebere) určitý počet karet, než je vloží do připraveného karetního podavače ("boty").

U stolu je možnost použití elektronického míchacího, nebo podávacího zařízení. Jestliže má vedení kasina prokazatelné podezření, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a zadržet či nevyplatit případné výhry.

4. SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit. Minimální Sázka je Sázka za jednoho Hráče a maximální Sázka je Sázka za jeden hrací box bez ohledu na to, zda na jednom boxu hraje více než jeden Hráč.

5. HRA

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální hodnoty, které Hráč může vsadit. V případě Hazardní hry MAGIC PONTOON se jedná o minimální Sázku ve výši 100,- Kč, respektive 5,- EUR a maximální Sázku ve výši 250.000,- Kč, respektive 10.000,- EUR na jeden hrací box. Nejvyšší výhra při maximální Sázce na jeden hrací box je: 4.500.000,- Kč respektive 180.000,- Eur.

U hracího stolu Hazardní hry PONTOON může být až 7 boxů, u kterých mohou Hráči sedět a umisťovat (provádět) na ně své Sázky. Majitelem boxu je ten, který učiní první Sázku.

Hazardní hry MAGIC PONTOON se mohou účastnit i Hráči, kteří nesedí u hracího stolu. Stojící hráči sází na výsledek (hru) sedících hráčů. Na jeden box lze ale umístit najednou maximálně 3 Sázky. Součet těchto Sázek nesmí překročit maximální možnou Sázku na box.

Hráč může hrát i na více boxech zároveň. O boxu vždy rozhoduje Hráč, který u něj sedí. Minimální počet hraných boxů je 1.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo označování karet vyvést z kasina. Při prokázání této činnosti je kasino dále oprávněno Hráči zabavit jeho hodnotové žetony, které tímto zakázaným jednáním získal a má v držení.

Cílem Hazardní hry MAGIC PONTOON je dosáhnout v součtu hodnot dvou nebo více karet čísla 21. Výhra či prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra. Po výzvě obsadí Hráči jednotlivé boxy Sázkami. Po ukončení Sázek rozdá Krupiér ke každému obsazenému boxu po 1 kartě, dále rozdá jednu kartu sobě a poté ke každému obsazenému boxu opět po jedné kartě. Všechny karty jsou otevřené (obrázkem nahoru). Nyní se Hráč rozhodne, zda nedotáhne či koupí další kartu nebo bude žádat další kartu/-y tak, aby se co nejvíc přiblížil součtu 21.

Další karty může Hráč dotahovat nebo kupovat, jestliže:

- Hráč třetí kartu dotáhne, smí další karty pouze dotahovat.
- Hráč třetí kartu koupí, za stejnou hodnotu jako je původní Sázka, může za další stejnou hodnotu koupit ještě čtvrtou kartu, nebo jen dotáhnout čtvrtou kartu bez přísazení. Pátou kartu může pouze dotáhnout.

Pokud má Hráč na čtyři karty součet 11 a menší, obdrží pátou kartu automaticky.

Pět karet Hráče, které v součtu nepřesáhnou 21 ("five card trick" - pěti karetní trik), je ihned vyplaceno v poměru 3 : 2.

Jestliže Hráč překročí součet 21, box prohrál a všechny Sázky prohrávají. Při součtu 21 nemůže již Hráč žádat o další kartu.

Krupiér tahá druhou kartu jako poslední. Do součtu 16 musí dotahovat další karty a při součtu 17 a vyšším již dotahovat nesmí. Je-li Hráč k 21 blíž než Krupiér, čistou výhrou je 100 % původní Sázky (výjimkou je tzv. pěti karetní trik). Je-li Hráčova hodnota nižší než Krupiérova, prohrává Hráč svou Sázku. Pokud má Krupiér více než 21, vyhrávají automaticky všichni Hráči, kteří jsou dosud ve hře.

Jestliže má Hráč stejný součet karet jako Krupiér, prohrává.

Možná rozhodnutí Hráče ve hře MAGIC PONTOON

Jestliže má Hráč eso + 10 nebo eso + jednu z karet hodnoty J, Q nebo K (tzv. MAGIC PONTOON) po základním rozdání a Krupiérova karta není eso, desítka nebo J, Q nebo K, je Sázka vyplacena v poměru 2 : 1.

SPLIT

O splitu vždy rozhoduje majitel boxu. Mají-li první dvě Hráčovy karty stejnou hodnotu, může Hráč tyto dvě karty rozdělit a vytvořit tak dvě samostatné Sázky na jednom boxu. Na tuto druhou Sázku musí Hráč vsadit tolik, jako činila původní Sázka. Pro každou z těchto dvou Sázek obdrží shora popsáním způsobem

karty do vlastní hry. Pokud po rozdělení mají opět první dvě karty shodnou hodnotu, můžete je opět shora uvedeným způsobem rozdělit. Splitovat lze celkem až třikrát, což má za následek čtyři rozdělené kombinace karet.

VÝJIMKA

Pokud Hráč rozdělí dvě esa, obdrží ke každému z nich navíc jen jedinou kartu. Ve hře po rozdělení neplatí eso s desítkou nebo s obrázkem (J, Q, K) za MAGIC PONTOON, nýbrž pouze za součet 21, protože tato karetní kombinace nebyla dosažena prvními dvěma kartami.

POJIŠTĚNÍ

Pokud Krupiér dostane jako svou první kartu eso má Hráč při rozdání prvních dvou karet možnost se pojistit, proti případnému MAGIC PONTOONU ze stany Krupiéra. V takovém případě Hráč musí při výzvě Krupiéra k pojištění umístit hodnotové žetony maximálně do výše poloviny své původní Sázky na vyznačenou pojistnou linii. Získá-li Krupiér MAGIC PONTOON vyplácí se pojištění v poměru 2 : 1 . Nedosáhne-li Krupiér MAGIC PONTOON, pojištění propadá. Hráč si může pojistit i samotný MAGIC PONTOON.

7 . FREE BLACK JACK

Minimální Sázka je : 100 Kč / 5 Euro

Maximální Sázka je : 250.000 Kč / 10.000 Euro

Maximální Výhra je : 3.000.000 Kč (2.000.000,-Kč - plus hodnota sázky 1.000.000,-Kč)

120.000 Euro (80.000,-Euro – plus hodnota sázky 40.000,- Euro)

Hrací stůl:

Hra se hraje u stolu ve tvaru oblouku s místy pro 5 až 7 Hráčů na vnější straně a pozici jednoho Krupiéra na vnitřní straně a jednom rohu stolu jsou umístěny informace o minimálních a maximálních Sázkách. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Hrací stůl má otvory pro dropbox (Krupiér vhadzuje hotovost přijatou na hracím stole) a pro tipbox (vhazuje se spropitné). Stůl je pokryt plátnem s vyobrazením pozic pro umísťování hracích karet a Sázek.

Karty:

Hra je provozovaná s jedním až osmi balíčky karet po 52 kartách. Eso je počítáno u Hráče dle karetní kombinace za 1 nebo 11. Eso Krupiéra je zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by celkový součet jeho karet překročil 21. Karty K, Q a J (král, dáma, kluk) mají hodnotu 10, další karty pak mají svojí vyznačenou hodnotu (2 až 10). Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupier nejprve rozdělí karty na dvě hromádky, následně provede u každé z hromádek promíchání typu Wave shuffle a následující Scramble shuffle. Následně pomocí Riffle shuffle spojí obě hromádky do jedné a všechny karty pak Krupier vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Po promíchání karet před začátkem hry, musí Krupier odebrat prvních šest karet. Tyto karty nebudou otočeny lícem nahoru a nebudou se při hře používat. Krupier pak tyto karty umístí do zarážky pro odkládání odehraných karet.

Počet hráčů:

U hracího stolu je celkem 7 hracích boxů. Účastníkům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné. Účastník, který vsadil první Sázku na box, je vlastníkem tohoto boxu a o něm také rozhoduje. Ostatní hráči, kteří se účastní Živé hry na stejném boxu, může a nemusí hrát podle rozhodnutí majitele boxu.

To znamená:

- 1) V případě, že se majitel boxu rozhodne sázku zdvojnásobit, ostatní hráči mohou:
 - a) mohou svou sázku také zdvojnásobit
 - b) mohou svou sázku ponechat v původní výši
- 2) V případě, že se majitel boxu rozhodne karty rozdělit, ostatní hráči mají na výběr následující:
 - a) dodat žetony na rozdělení
 - b) mohou si vybrat na které z rozdělených karet chtějí pokračovat ve hře
- 3) V případě, že se majitel boxu rozhodne pro surrender, musí všichni ostatní v tomto rozhodnutí pokračovat
- 4) V případě, že se majitel boxu rozhodne pro "EVEN MONEY, " ostatní hráči musí ctít rozhodnutí majitele boxu

Na jednom boxu však mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry, kdy jejich celkový součet prvotních Sázek nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box.

Na jednom boxu však mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry, kdy jejich celkový součet prvotních Sázek nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box.

Sázky:

Na plátně hracího stolu se nachází boxy pro Sázky. Před rozdáním karet umístí Hráč svou Sázku do boxu s tím, že hodnotové žetony nejvyšší hodnoty umístí dospod. Jakmile jsou karty rozdány, není dovoleno dotýkat se Sázký v boxu. Jestliže Hráč potřebuje vědět, kolik vsadil pro účely násobení nebo rozdělení Sázký, požádá Krupiéra o přepočítání.

Pravidla hry:

Cílem hry je přiblížit se při nákupu dvou nebo více karet co nejblíže číslu 21. Výhra, případně prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra.

1. Jedna hra Blackjacku začíná poté, co každý Hráč umístí Sázku do boxu. Poté rozdává Krupiér každému Hráči zleva doprava z jeho pohledu jednu kartu. Následně si Krupiér sám rozdává kartu a poté rozdává druhou kartu všem Hráčům. Krupiér je v tento moment bez druhé karty. Hráč může po obdržení druhé karty zastavit. Může ale požádat Krupiéra o další karty, aby se součet jeho karet co nejvíce blížil k číslu 21. Poté co žádný z hráčů nechce další karty, bere si – až jako poslední – Krupiér druhou kartu. Do součtu 16 přitom Hráč může žádat o další karty, při součtu 17 a vyšším je již brát nesmí.
2. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru. V případě, že má Krupiér eso, umožní Hráčům, aby se pojistili proti Blackjacku. Pokud má Krupiér kombinaci Blackjack, vyplácí se pojistná částka v poměru 2:1. Jestliže eso a Hráč má kombinaci Blackjack, zeptá se Krupiér slovy : „Stejná výše?“ Jedná se o nabídku výplaty v poměru 1:1 již v tomto okamžiku hry. Hráč tím může předejít situaci shody, kdy si Krupiér také rozdává kombinaci Blackjack. Kombinace Blackjack se nedá pojistit.
3. Další karta – Hráč musí jasně naznačit, že chce rozdat další kartu tím, že prstem poklepá na stůl za svým herním boxem, nebo řekne Krupiérovi „hit“ nebo „kartu“. Jestliže kombinace karet Hráče překročí 21, Hráč okamžitě prohrává a Krupiér ihned odebere Sázku a odstraní ze stolu karty. Soft Hand je kombinace karet obsahující alespoň jedno eso. Hard Hand je kombinace karet neobsahující eso. Pokud má Hráč kombinaci Hard Hand a součet karet dosáhl 21, nelze žádat další rozdání karty. Pokud je Hráč se svými kartami spokojen a nechce další kartu, řekne : „Stand“ nebo mávne nad svými kartami rukou v horizontálním směru.
4. Optimálním výsledkem je „Blackjack“, tj. 21 bodů docílených součtem pouze dvou karet (kombinace esa a karty hodnoty 10 nebo kombinace esa a karty K,Q nebo J. Výhra je vyplácena v poměru 3:2. Pokud součet hráčových karet přesáhne 21, prohrává a ihned vypadává ze hry.
5. Má-li Krupiér součet karet 21, neprohrává, ale všechny Sázky na stole jsou považovány za remízu, tzv. „stand off“. Jestliže má Hráč shodný počet bodů s Krupiérem, jde o tzv. „stand off“, tedy remízu, kdy Hráč může nakládat s touto hodnotou dále podle svého uvážení.
6. Zdvojnásobení sázky (Double) – Svoji původní Sázku může Hráč zdvojnásobit. Platí pouze pro případ, kdy součet Hráčových prvních dvou karet je jiná hodnota než hodnota 9, 10, nebo 11 bez použití esa. V tomto případě Hráč provede další Sázku a přídatnou Sázku umístí Hráč vedle původní Sázky, nikoli na ni. Hodnota přídatné Sázky musí být stejná jako Sázka původní. V tomto případě obdrží Hráč již pouze jednu kartu. Výhra je následně vyplácena v poměru 1:1.
7. Free Double – v případě, že součet dvou prvních karet je 9,10 nebo 11 a ani jedna z karet není eso, může hráč oznámit „Free Double“. V tomto případě Hráč již

neprovádí žádnou přídavnou S:1 v hodnotě původní Sázky. V případě prohry, prohrává Hráč pouze původní Sázku. V případě remízy, Hráč vyhrává hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou může dále nakládat podle vlastního uvážení (ve smyslu ponechání Sázky do další hry, či jejího stažení z hracího plátna).

8. Rozdělení párů (Split) – pokud Hráč obdržel kombinaci karet stejných hodnot, může svůj list rozdělit na dva samostatné listy a hrát je nezávisle na sobě. V takovémto případě je každá karta první kartou nového listu.
 - a) V případě rozdělení karet v hodnotě 10 musí Hráč provést další Sázku na nový list ve výši původní Sázky. Hráč signalizuje, že si přeje provést zdvojnásobení tím, že řekne „double“ a umístí další Sázku vedle původní Sázky. Hráč musí také pro druhý list vsadit další Sázku stejné hodnoty jako u prvního listu.
 - b) V případě rozdělení shodných karet jiné hodnoty než 10, Hráč oznámí pouze „Free split“. V takovém případě již Hráč neprovádí žádnou přídavnou Sázku. Krupiér označí příslušný hrací box s volbou takového rozdělení párů tzv. „Free buttonem“. Výhra je následně vyplacena v poměru 2:1.

Když vznikne další příležitost, může Hráč provést další rozdělení dle výše uvedených pravidel, avšak maximálně 3x, což vede k celkovému počtu 4 listů. Klasické zdvojnásobení po rozdělení je dovoleno. Po rozdělení es obdrží Hráč pouze jednu kartu navíc. Zde platí pravidlo rozdělení maximálně 1x. Při rozdělení se hodnota esa v kombinaci s jakoukoli jinou kartou v hodnotě 10 (kartou K, Q, J nebo 10) počítá pouze jako 21, nikdy jako Blackjack a vyplácí se v případě výhry v poměru 1:1.

9. Pojištění (Insurance) – jestliže je první karta Krupiéra eso, může si Hráč zakoupit pojištění, aby se chránil před možným Blackjackem Krupiéra. Jestliže Hráč požádá Krupiéra o pojištění, musí vložit Hodnotové žetony ve výši poloviny jeho původní Sázky. Jestliže Krupiér dostane Blackjack, vyplatí se pojištění v poměru 2:1, i když došlo k prohře původní Sázky. Jestliže Krupiér Blackjack nedostane, pojištění propadá. Minimální částka pojištění se rovná polovině vsazené částky. Hráči mají možnost přijmout nebo odmítnout pojistku kdykoli během hry před rozdáním druhé karty Krupiérovi. Před rozdáním druhé karty na svůj box Krupiér ohlásí ukončení všech Sázek. Po rozdání druhé karty Krupiérovi již pojistka nemůže být akceptována.

Kombinace Hard / Soft:

Pokud Hráč počítá eso za jeden bod, nazývá se součet jako „Soft“, protože s přibráním další karty Hráč nebo Krupiér nemůže přesáhnout 21, v opačném případě je součet označován jako „Hard“. Hráči není umožněno tahat další kartu na box, kde je dosaženo kombinace „Blackjack“ a „Hard“ nebo „Soft“ kombinace 21. Všechny tyto kombinace jsou považovány za maximální a tudíž neměnné.

Ohlášení:

Krupiér vyžaduje po hráčích, aby svá rozhodnutí o dalším rozdání karty nebo pozastavení vyjadřovali jasně. Poté, co Hráč učiní konečné, Krupiér ohlásí součet karet Hráče, zopakuje rozhodnutí Hráče a pouze pak může přejít na další box.

Hra Krupiéra:

Pro Krupiéra platí specifická pravidla, nemá možnost volby ovlivnit svůj list. Jakmile odehráli všichni Hráči, hraje Krupiér. Krupiér netáhne další kartu, pokud součet jeho listu činí 17. Krupiér táhne další kartu pokud je součet jeho listu nižší než 17. Eso v rukách Krupiéra se vždy počítá za 11, pokud je to možné, aniž by Krupiér překročil 21. Jestliže list Krupiéra který obsahuje eso, překročí 21, bude se eso počítat jako 1.

Výplata výher:

Jakmile je hra u konce, Krupiér u každé pozice z leva doprava vyplatí Hodnotové žetony a odebere prohrávající Sázky. Jestliže Krupiér překročí 21, všichni Hráči, kteří ji nepřekročili, automaticky vítězí. Nejvyšší kombinace karet v Blackjacku je eso a každá desítka, tato kombinace se nazývá Blackjack. Vítězný Blackjack se vyplácí v poměru 3:2. Jestliže Hráč i Krupiér mají Blackjack je Sázka remízou. Hra končí remízou i v ostatních případech, kdy součet karet Hráče i Krupiéra je shodný. Při remíze Hráč obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky. Ostatní výherní listy se vyplácí v poměru 1:1. Hráč vítězí, jestliže jeho list má více bodů než Krupiér, aniž by počet bodů překročil 21 bodů. Jestliže Hráč překročí 21 bodů, automaticky prohrává.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo označování karet vyvést z kasina. Při prokázání této činnosti je kasino dále oprávněno Hráči zabavit jeho hodnotové žetony, které tímto zakázaným jednáním získal a má v držení.

8. ULTIMATE TEXAS HOLD'EM POKER

Minimální Sázka je : 100 Kč / 5 Euro

Maximální Sázka je : 100.000 Kč / 4.000 Euro

Maximální Výhra je : **16.200.000 Kč** (15.500.000,-Kč - plus hodnota sázky 700.000,-Kč)

648.000 Euro (620.000,-Euro – plus hodnota sázky 28.000,- Euro)

Pravidla hry:

Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra.

Minimální sázka na pozici TRIPS, ANTE a BLIND je 100,- Kč / 5 Euro.

Maximální sázka na pozice : TRIPS, ANTE a BLIND je 100.000,- Kč/4.000 Euro . Maximální sázka na pozici PLAY je 400.000,- Kč/16.000 Euro. Maximální výhra je 15.500.000,- Kč /620.000 Euro.

Cílem hry je získat nejsilnější možnou karetní kombinaci složenou z 5ti společných karet (odkrytých na stole) a dvou Účastníkových zakrytých karet. Z těchto sedmi karet se vždy počítá pouze 5 karet v nejsilnější karetní kombinaci.

Hrací stůl:

Hraje se u standartního hracího stolu ve tvaru oblouku. Stůl je označen nápisem Ultimate Texas Hold'em Poker s místy pro 5 Účastníků (dle počtu vyznačených hracích boxů) a Krupiéra. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukrem na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů a popisy „Ante“ , „Blind“ , „Play“ a „Trips“. Dále jsou na plátně vyznačené boxy pro první dvě karty Krupiéra. Místa sezení u hracího stolu při hře jsou vyhrazena pouze Hráčům. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na Hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné).

Karty:

Hra je provozovaná s jedním balíčkem karet po 52 kartách ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2. Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

Míchání karet:

Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat, předtím však Krupiér rozloží karty na Hrací plátno tak, aby bylo zřejmé, že jsou karty v pořádku a ve správném počtu. Pak se hrací karty rozloží po hracím stole a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“ (míchání karet je prováděno Krupiérem za použití „konečků prstů“ s kartami rozloženými a pak náhodně pohybovanými po hracím stole mísícím způsobem, čímž se zajistí jejich důkladné promíchání). Poté se promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento způsob míchání se bude opakovat na konci každé hry.

Počet Účastníků:

U hracího stolu je 7 hracích boxů (dle vyznačení na tableau), u kterých mohou Účastníci sedět. Účastníkům je umožněno hrát i na více boxech současně (max. 3 boxy), pokud jsou další boxy volné. Na jeden box může hrát jen jeden Účastník, tedy vlastník tohoto hracího boxu. Rady dalších Účastníků nejsou dovoleny.

Průběh hry:

Před zahájením první hry, Krupiér zkontroluje karty. Účastníci umístí své Sázky do boxů ANTE a BLIND – tyto sázky musí být ve stejné výši. Sázka do boxu TRIPS je dobrovolná. Krupiér pak rozdává jednu kartu ke každému boxu s platnou Sázkou a jednu kartu pro sebe. Následně rozdává druhou kartu stejným způsobem. Všechny karty se rozdávají lícem dolů, tedy neodkryté. Účastníci si nyní mohou prohlédnout své karty, aby se mohli rozhodnout, zda si přejí pokračovat ve hře. Účastníci se nesmějí mezi sebou dorozumívat, ani si vzájemně ukazovat své karty.

Dostane-li Účastník nebo Krupiér nesprávný počet karet, pak se vyhlásí nesprávné rozdávání, Sázky zůstanou v původním postavení a Účastníci s nimi mohou volně disponovat. Karty se před novým rozdáním promíchají. Odkryje-li se z jakéhokoliv důvodu nějaká karta, jiná než poslední karta Krupiéra, vyhlásí se nesprávné rozdávání, karty se znovu zamíchají a znovu rozdají Účastníkům.

Pokud si po prostudování svých karet bude Účastník přát ukončit svou hru, zahlásí FOLD a odevzdá karty Krupiérovi. Ten mu odstraní jeho Sázkou ANTE, BLIND a TRIPS (je-li vsazený) z hracího stolu. Účastník ve hře již nepokračuje.

Účastník, který chce pokračovat ve hře, musí nyní :

a) umístit svou další přídatnou Sázkou PLAY, jejíž hodnota musí být trojnásobek nebo čtyřnásobek hodnoty Sázky ANTE. Současně musí položit své karty lícem dolů na stůl vedle svého boxu na umístění Sázek.

b) zahlásit CHECK a čekat na FLOP.

Krupiér nyní 1 kartu tzv. spálí a pak vyloží postupně 3 karty – FLOP do středu hracího stolu.

V tomto stádiu hry může Účastník vsadit Sázku PLAY, jejíž hodnota musí být dvojnásobek Sázky ANTE nebo zahlásit CHECK, tedy pokračovat ve hře bez navýšení Sázky.

Poté Krupiér 1 kartu tzv. spálí a rozdá čtvrtou a pátou kartu do středu hracího stolu k prvním třem kartám.

V tuto chvíli účastník:

- a) umístí sázku PLAY, jejíž hodnota musí být shodná s hodnotou sázky ANTE.
- b) zahlásí FOLD a odevzdá karty krupiérovi. Ten mu odstraní sázku ANTE, BLIND a TRIPS (je-li vsazený). Účastník ve hře již nepokračuje.

Po rozdání všech pěti společných karet a doplnění všech sázek PLAY se odkryjí karty Krupiéra i Účastníků bez možnosti dalších Sázek.

Krupiér postupně ohodnotí Pokerové kombinace všech Účastníků. Tato kombinace se skládá ze dvou karet Účastníka a pěti společných karet na hracím stole, ze kterých se utvoří kombinace nejlepších pěti karet.

Má-li Účastník nižší Pokerovou kombinaci než Krupiér, odstraní Krupiér Sázky PLAY, ANTE a BLIND i obě karty Účastníka ze stolu, Účastník prohrává. Sázku TRIPS krupiér odstraní v případě, že hráč má kombinace: 1 pár, 2 páry. Od kombinace Three of a kind se Sázka TRIPS vyplácí podle výplatních poměrů následovně:

Three of a Kind	3:1
Straight	5:1
Flush	6:1
Full House	8:1
Four of a Kind	30:1
Straight Flush	40:1
Royal Flush	50:1

Má-li Účastník stejnou Pokerovou kombinaci jako Krupiér, potom se jedná o remízu a Účastník obdrží hodnotu ve výši původní Sázky. Sázka TRIPS je vyplacena v poměru uvedeném výše, pokud má účastník pokerovou kombinaci Three of a Kind a vyšší kombinaci. Pokud má Účastník nižší kombinaci než trojici, jeho sázku TRIPS Krupiér odstraní.

Má-li Účastník vyšší pokerovou kombinaci, pak se sázky na pole Play vyplácí v poměru 1:1. Sázka ANTE se také vyplácí v poměru 1:1. Sázka ANTE nebude vyplacena v případě, že krupiér nemá žádnou pokerovou kombinaci (tzv. no hand). Sázka BLIND se vyplácí pouze pokud má Účastník lepší pokerovou kombinaci než Krupiér a zároveň je taková kombinace vyšší, či rovna kombinaci Straight. Vyplácí se podle výplatních poměrů následovně:

Straight	1:1
Flush	3:2
Full House	3:1
Four of a Kind	10:1
Straight Flush	50:1
Royal Flush	100:1

Pokerové kombinace:

Pár

Jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. 2 x „K“.

Účastník/Krupiér s vyšším párem vyhrává. Jestliže mají oba stejně vysoký pár, rozhoduje kicker (rozhoduje druhá karta, resp. její hodnota, KICKER - doplňující karta nevázaná v pokerové kombinaci, která určuje vítěze při shodné Pokerové kombinaci), shodují-li se i tyto kombinace, jedná se o remízu, viz výše.

Dva páry

Dvakrát jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. 2 x „6“ a 2 x „A“

Účastník/Krupiér s vyšším párem vyhrává, v případě shodných kombinací vyhrává vyšší pár, jestliže je vyšší pár shodný rozhoduje nižší pár, jestliže jsou oba páry stejné, rozhoduje poslední karta (KICKER - doplňující karta nevázaná v pokerové kombinaci, která určuje vítěze při shodné Pokerové kombinaci, např. Čtyři stejného druhu. Při shodné Pokerové kombinaci Účastník s vyšším KICKEREM vyhrává).

Tři stejného druhu

Jakékoliv tři karty stejné hodnoty, např. 3 x „5“.

Účastník/Krupiér s vyšší trojicí vyhrává. Jestliže je trojice stejné hodnoty rozhoduje KICKER.

Straight

Jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou, ne stejné barvy, např. „4, 5, 6, 7, 8“.

Vyhrává postupka zakončená vyšší kartou.

Flush

Jakýchkoliv pět karet stejné barvy bez posloupné hodnoty, např. pět karet kárové barvy.

Pokud mají Účastník i Krupiér 5 karet ve stejné barvě, vyhrává ten z nich, jehož kombinace obsahuje kartu vyšší hodnoty.

Full House

Jakékoliv tři karty stejné hodnoty v kombinaci s dalšími dvěma kartami stejné hodnoty, např. 3 x „10“ a 2 x „6“.

Při shodných kombinacích jako první rozhoduje o výherci hodnota trojice, poté hodnota páru.

Čtyři stejného druhu - poker

Jakékoliv čtyři karty stejné hodnoty, např. 4 x „8“.

Vyšší čtveřice vyhrává. Jestliže Účastník i Krupiér mají stejnou čtveřici, opět rozhoduje KICKER – v tomto případě pátá karta.

Straight Flush

Jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou od stejné barvy, např. srdcová „6, 7, 8, 9, 10“.

Vyhrává postupka zakončená vyšší kartou.

Royal Flush

Nejvyšších pět karet od stejné barvy, např. srdce - „10, J, Q, K, A“.

Nejvyšší výherní kombinace.

Hlášky

Krupiér musí vyžadovat, aby se Účastník vyjadřoval srozumitelným způsobem. Rozhodnutí Účastníka Krupiér nahlas a srozumitelně zopakuje, pak teprve může přejít k dalšímu boxu.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo označování karet vyvést z kasina. Při prokázání této činnosti je kasino dále oprávněno Hráči zabavit jeho hodnotové žetony, které tímto zakázaným jednáním získal a má v držení.

9. ADMIRAL KOLO ŠTĚSTÍ

Minimální Sázka je : 100 Kč / 5 Euro

Maximální Sázka je : 25.000 Kč / 1.000 Euro

Maximální Výhra je : **650.000 Kč** (625.000,-Kč - plus hodnota sázky 25.000,-Kč)

26.000 Euro (25.000,-Euro – plus hodnota sázky 1.000,- Euro)

Pravidla hry

Základem této hry je svisle uložené otáčivé kolo s 30 polí. Jednotlivá pole jsou od sebe oddělena kolíky. Na každém z těchto polí, je vyobrazen jeden ze sedmi symbolů (viz. níže, Symboly výherních polí a poměry výplat). Jednotlivé symboly jsou vyobrazeny v rozdílné četnosti. Čím častěji se symbol objevuje, tím nižší je výplatní poměr a naopak, pokud se symbol objevuje méně často, je výplatní poměr vyšší.

Podrobněji budou minimální a maximální Sázky vždy stanoveny u konkrétního hracího stolu Živé hry Admiral kolo štěstí. V souladu s tímto Herním plánem.

Herní zařízení

Druh Živé hry Admirál kolo štěstí se hraje na hracím stole čtvercového tvaru sestávajícím se z hracího plátna, na kterém je vyobrazen prostor pro sázky a mechanického hracího kola. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), a pro dropbox (vhazuje se hotovost obdržená na Hracím stole).

Hra se hraje na stole s hracím plátnem (Pozn.: Hrací stůl - stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně, Hrací plátno - část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky, na kterém je vyobrazeno 6 boxů). Na každém z boxů je vyobrazen jeden z výherních symbolů (Třešně, Zvonek, Hroznové víno, Meloun, Hvězda, sedmička „7“), včetně poměru výplat.

Počet účastníků

Počet Účastníků, kteří mohou sázet na jednom hracím stole, není omezen. Hra Admirál kolo štěstí začíná tím, že Účastník, po výzvě Krupiéra, „Vaše Sázky“, umístí své žetony do prostoru určenému pro Sázky na symbol/-y vyobrazené na hracím plátně.

Sázky

Sázky jsou realizovány pouze Hodnotovými žetony. (Pozn.: V případě, že hraje více Účastníků s Hodnotovými žetony na jednom hracím stole, musí mít své Sázky pod kontrolou, aby byli schopni se se svou Sázkou ztotožnit, tzn., aby věděli, která Sázka je jejich a bylo možné vyplatit Výhru vlastníkovu Sázky. V případě, že uplatňuje výhru na Sázku Hodnotovým žetonem více Účastníků, postupuje se dle Herního plánu.

Průběh hry

Živá hra Admirál kolo štěstí, se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra, který řídí průběh hry u hracího stolu Admiral kolo štěstí, dohlíží na řádný průběh hry, obsluhuje mechanické hrací kolo a manipuluje s Hodnotovými žetony. Pokyny Krupiéra v průběhu Živé hry Admirál kolo štěstí jsou pro všechny Účastníky závazné.

V okamžiku, kdy jsou všechny Sázky prostřednictvím Hodnotových žetonů umístěny na hrací plátno, zahlásí Krupiér „Konec Sázek“. Po tomto oznámení nejsou přijímány žádné Sázky. Následně roztočí Krupiér kolo s výherními symboly (po směru nebo proti směru hodinových ručiček, dle rozhodnutí Krupiéra). Kolo se musí otočit kolem své osy minimálně třikrát. Trn (ukazatel), který je pevně upevněn, následně kolo brzdí, až do okamžiku, kdy je kolo zcela zastaveno a trn ukazuje na výherní symbol. Pokud se kolo neotočí minimálně třikrát kolem své osy, je hra zrušena (anulována). Účastník se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Účastníkovi hodnotové žetony ve výši jeho původní Sázky.

Pokud trn (ukazatel) zůstane zachycen na kovovém členění kola - kolíku platí, že vyhrává pole předchozí (symbol na předchozím poli), ke kterému v tu chvíli trn (ukazatel) směřuje.

Po určení výherního symbolu Krupiér vezme prohrávající Sázky a následně vyplatí vyhrávající Sázky. Následně může začít nová hra.

Symbyly výherních polí a poměry výplat

Třešně

Symbol je na kole zobrazen 9x, výplatní poměr je 2:1

(Příklad: Hráč vyhrává dvojnásobek jeho Sázky + peněžní hodnotu ve výši své původní Sázky)

Zvonek

Zvonek je na kole zobrazen 6x, výplatní poměr je 3:1

Hroznové víno

Symbol je na kole zobrazen 5x, výplatní poměr je 4:1

Meloun

Symbol je na kole zobrazen 3x, výplatní poměr je 8:1

Hvězda

Symbol je na kole zobrazen 2x, výplatní poměr je 10:1

Sedmička „7“

Symbol je na kole zobrazen 1x, výplatní poměr je 25:1

X

Symbol je na kole zobrazen 4x. Nemá výplatní poměr. Pokud se trn (ukazatel) zastaví na symbolu „X“ všechny Sázky na ostatní symboly prohrávají

10. BACCARAT verze Punto Banco

Minimální Sázka je : 500 Kč / 20 Euro

Maximální Sázka je : 100.000 Kč / 5.000 Euro

Maximální Výhra je : 1.000.000 Kč (800.000,-Kč - plus hodnota sázky
200.000,-Kč)

50.000 Euro (40.000,-Euro - plus hodnota sázky 10.000,- Euro)

Úvod:

Jedná se o standardní karetní hru proti rozdávajícímu Krupiérovi. Cílem Hráče hazardní hry Baccarat verze Punto Banco je dosáhnout součtu svých karet co nejbližší k číslu 9.

Hra se hraje u hracího stolu na hru Baccarat, který má různé tvary a varianty s místy pro - sedm Hráčů. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozice pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů, kde hráči uzavírají své Sázky. Do předtištěných sázkových boxů PUNTO/BANCO/TIE Hráči umísťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra. Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální hodnoty, které Hráč může vsadit.

Sedadla u stolu:

Všechna sedadla u stolů pro hru Baccarat jsou vyhrazena pouze Hráčům.

Karty:

U každého hracího stolu na Baccarat se používá osm (8) balíčků hracích karet po 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A) ve čtyřech barvách. Barvy nemají v této hře žádný význam. Karty 2 - 9 mají právě tuto hodnotu, desítky a obrázky (karty J, Q, K) mají hodnotu 0 bodů a konečně esa jsou za 1 bod. Pokud součet dvou nebo tří karet je vyšší než 9 platí pravidlo, že řád desítek se nebere v úvahu. Jednička na místě desítek se prostě ignoruje.

Například : $2 + 4 = 6$, $3 + 1 = 4$, ale: $5 + 7 = 12 = 2$, $1 + 9 = 10 = 0$

Proto např. kombinace esa a devítky má hodnotu nula - jedná se o nejhorší (nejnižší) součet a od něj je také odvozen název hry - slovo baccara v italštině znamená nula. Nejvyšším součtem, který může být docílen, je 9 (např. 3 a 6, A a 8, 10 a 9). Součty 8 a 9 jsou známy jako Natural (přirozené).

$3 + 6 = 9$, $1 + 8 = 9$, $0 + 9 = 9$.

Dosáhne-li Hráč či Krupiér (nebo oba současně) přirozeného součtu, třetí karta se již netáhne a výsledek hry se okamžitě vyhodnotí. Například budete-li mít Hráč $J + 9 = 9$ a Krupiér $5 + 2 = 7$, Krupiér oznámí: "Vyhrává Hráč 9 proti 7."

Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají (tzv. způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe (tzv. "Riffle Shuffle"). Po skončení míchání Krupiér nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva (jestliže hra právě začala) nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta při poslední hře. Hráč karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet. U stolu je možnost použití elektronického míchacího, nebo podávacího zařízení.

Je-li říznutí z jakéhokoli důvodu nepříjemné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému říznutí.

Je-li říznutí v pořádku, Krupiér vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom vloží řezací kartu přesně před posledních sedm karet a vloží je do připraveného karetního podavače ("boty").

Jestliže má vedení kasina prokazatelné podezření, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a zadržet či nevyplatit případné výhry.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoli Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo při prokázání počítání vyvést z kasina. Pokud je hra prohlášena za neplatnou/anulovanou nebo neproběhla, Hráči obdrží žetony ve výši jejich původní Sázky.

Sázky:

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit. Pro tuto hru se používají Hodnotové žetony.

Hra:

Nejprve se rozdají dvě karty lícem dolů (nelze vidět, kdo má jaké karty). Karty se nerozdávají Hráčům, ale na pozici před Krupiérem vyhrazené pro karty Hráčů a Krupiéra (Player – Banker). Během hry po rozdání karet si Hráči mohou karty do ruky vyžádat. Hráči sází na pole Punto – Banco – Tie (remíza). Poté se obě karty Hráče a Krupiéra otočí a Krupiér oznámí součet (např. Hráč 5, Krupiér 4). Dále se podle pravidel hracího stolu určí, zdali je nutné táhnout třetí kartu.

Podle původních dvou karet se rozhodne, zdali (jak Hráč, tak Krupiér) musí táhnout třetí kartu, nebo zdali musí zůstat stát. "Musí", protože pravidla jsou v Baccarat striktně dána a nelze se od nich odchýlit (viz níže). Třetí karta se již táhne lícem nahoru (viditelně). O vítězství mezi Hráčem a Krupiérem rozhoduje jako vždy vyšší konečný součet karet.

Pokud Hráč nebo Krupiér (či oba současně) dosáhne součtu 8 nebo 9 z prvních dvou karet, označovaných jako natural (přirozený), další karty se již netahají a hra je okamžitě vyhodnocena - samozřejmě, opět vyhrávající stranu (Hráč, či Krupiér) určuje vyšší součet karet. Pokud ani jeden z Hráčů nedosáhl přirozeného součtu, postupuje se následovně:

Pravidlo Hráče

Hráč táhne třetí kartu, pokud dosáhl součtu 0 – 5 a stojí při součtech 6 nebo 7 a 8 nebo 9.

Pravidlo Krupiéra	Součet 1. dvou karet	Táhne 3. kartu když Hráčova 3. karta je	Netáhne 3. kartu když Hráčova 3. karta je
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		Nikdy	
8,9		Nikdy	

Vyhodnocení hry

1. Krupiér oznámí vítěze, například „Vyhrává Hráč 6 proti 4“. Nejprve se seberou prohrávající Sázky, poté se podle pravidel vyplatí Sázky vyhrávající.

Hráč (Punto) - 1 : 1

Krupiér (Banco)- 0,95 : 1 (1 : 1 bez 5 procent)

Remíza (Tie) - 8 : 1 (při speciální sázce na remízu)

Hráč může vsadit speciální sázku na remízu, kdy součet hodnot karet Krupiéra i Hráče je stejný.

Při remíze zůstávají Sázky na Hráče či na Krupiéra na Hracím stole a Hráč hry se svou výhrou může volně disponovat.

2. Jestliže Hráč vyhraje na pozici „BANCO“, Provozovatel si vyhrazuje odečíst 5 % poplatek, který je odečten z vyplacené hodnoty.

11. BACCARAT verze Comission

Minimální Sázka je : 500 Kč / 20 Euro

Maximální Sázka je : 100.000 Kč / 5.000 Euro

Maximální Výhra je : **3.400.000 Kč** (3.000.000,-Kč - plus hodnota sázky 400.000,-Kč)

Maximální výhra je i se sázkou 3 400 000,- (Sázka 100 000 na box Player, 100 000,- na Remízu, 200 000 na boxy B. PAIR a P. PAIR, dohromady je celková sázka 400 000,- . Výplata dohromady na páry tedy bude 2 200 000,- + Remíza 800 000,- . Dohromady celková maximální výplata i se sázkou tedy může být 3 400 000,-.

Maximální Výhra je : **170.000 Euro** (150.000,-Euro - plus hodnota sázky 20.000,- Euro)

Maximální výhra je i se sázkou 170 000 Euro (Sázka 5 000 Euro na box Player, 5 000 Euro na Remízu, 10 000 Euro na boxy B. PAIR a P. PAIR, dohromady je celková sázka 20 000 Euro. Výplata dohromady na páry tedy bude 110 000 Euro + Remíza 40 000 Euro. Dohromady celková maximální výplata i se sázkou tedy může být 170 000 Euro.

Úvod:

Jedná se o standardní karetní hru proti rozdávajícímu Krupiérovi. Cílem Hráče hazardní hry Baccarat verze Comission je dosáhnout součtu svých karet co nejbližší k číslu 9.

Hra se hraje u hracího stolu na hru Baccarat, který má různé tvary a varianty s místy pro - sedm Hráčů. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozice pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu spolu s historickým přehledem výsledků na počítačovém monitoru.

Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů. Do předtištěných sázkových boxů PLAYER/BANKER Hráči umísťují své hlavní Sázky, do předtištěných boxů TIE, B. PAIR a P.PAIR hráči umísťují své vedlejší sázky.

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální hodnoty, které Hráč může vsadit.

Sedadla u stolu:

Všechna sedadla u stolů pro hru Baccarat jsou vyhrazena pouze Hráčům.

Karty:

U každého hracího stolu na Baccarat se používá osm (8) balíčků hracích karet po 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A) ve čtyřech barvách. Barvy nemají v této hře žádný význam. Karty 2 - 9 mají právě tuto hodnotu, desítky a obrázky (karty J, Q, K) mají hodnotu 0 bodů a konečně esa jsou za 1 bod. Pokud součet dvou nebo tří karet je vyšší než 9 platí pravidlo, že řád desítek se nebere v úvahu. Jednička na místě desítek se prostě ignoruje.

Například:

$$2 + 4 = 6$$

$$3 + 1 = 4, \text{ ale:}$$

$$5 + 7 = 12 = 2$$

$$1 + 9 = 10 = 0$$

Proto např. kombinace esa a devítky má hodnotu nula - jedná se o nejhorší (nejnižší) součet a od něj je také odvozen název hry - slovo baccara v italštině znamená nula. Nejvyšším součtem, který může být docílen, je 9 (např. 3 a 6, A a 8, 10 a 9). Součty 8 a 9 jsou známy jako Natural (přirozené).

$$3 + 6 = 9, 1 + 8 = 9, 0 + 9 = 9.$$

Dosáhne-li Hráč či Krupiér (nebo oba současně) přirozeného součtu, třetí karta se již netáhne a výsledek hry se okamžitě vyhodnotí. Například budete-li mít Hráč $J + 9 = 9$ a Krupiér $5 + 2 = 7$, Krupiér oznámí: "Vyhrává Hráč 9 proti 7."

Před začátkem hry se hrací karty důkladně promíchají s pomocí elektronického míchacího zařízení. Po skončení míchání Krupiér nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva (jestliže hra právě začala) nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta při poslední hře. Hráč karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet. U stolu je možnost použití elektronického míchacího, nebo podávacího zařízení.

Je-li říznutí z jakéhokoliv důvodu nepřijatelné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému říznutí.

Je-li říznutí v pořádku, Krupiér vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom krupiér vezme druhou řezací kartu a řízne karty tak aby umístěná řezací karta dělila od konce blíže němu minimálně sedm (7) karet a maximálně padesát dva (52) karet. Následně vyjme hráčskou řezací kartu a všechny karty umístí do podavače (boty) tak aby krupiérova řezací karta byla umístěna blíže hornímu konci boty.

Jestliže má vedení kasina prokazatelné podezření, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a zadržet či nevyplatit případné výhry.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo při prokázání počítání vyvést z kasina. Pokud je hra prohlášena za neplatnou/anulovanou nebo neproběhla, Hráči obdrží žetony ve výši jejich původní Sázky.

Sázky:

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit. Hráči sází na pole Banker nebo Player a dále na pole Tie, P. Pair a B. Pair. Pro tuto hru se používají Hodnotové žetony.

Hra:

Nejprve hráči umístí své sázky. Po vyhlášení ukončení sázek Krupiérem se rozdají dvě karty lícem dolů (nelze vidět, kdo má jaké karty). Karty se nejdříve rozdají lícem dolů (skrytě) na pozice před Krupiérem vyhrazené pro karty Hráčů a Krupiéra (Player – Banker). Následně krupiér předá obě karty na poli Player tomu hráči, který má nejvyšší sázku na poli Player. Hráč karty otočí a předá Krupiérovi. Krupiér umístí karty lícem nahoru (viditelně) na příslušné pole, oznámí součet a předá obě karty na poli Banker tomu hráči, který má nejvyšší sázku na poli Banker. Hráč karty otočí a předá Krupiérovi. Krupiér umístí karty lícem nahoru (viditelně) na příslušné pole, oznámí součet, vyhodnotí sázky na Dvojičku umístěnou na pole P. Pair a/nebo b. Pair a oznámí další postup dle pravidel uvedených níže (například „hráč dotahuje kartu, Krupiér stojí“), případně vyhlásí výhru.

V případě že není žádná sázka na pole Banker, otáčí karty na poli Banker Krupiér na stole.

V případě že není žádná sázka na pole player, posouvají se karty na poli Banker nejdříve hráči který má vsazeno na pole Banker.

V případě že je vsazeno pouze jedno z polí (Player nebo Banker), může si hráč vyžádat aby krupiér otočil karty (obě dvě najednou, a nebo postupně) před tím než předá své karty zpět krupiérovi aby je umístil na příslušné pole a vyhodnotil hru.

Podle původních dvou karet se rozhodne, zdali (jak Hráč, tak Krupiér) musí táhnout třetí kartu, nebo zdali musí zůstat stát. "Musí", protože pravidla jsou v Baccarat striktně dána a nelze se od nich odchýlit (viz níže). Třetí karta se rozdává stejným principem jako první dvě karty – tedy nejprve z boty lícem dolů (skrytě) na příslušný box (Player a nebo Banker) umístěný na plátně před krupiérem a následně se předává hráči (Player má přednost, v případě že je vsazen pouze Banker, má přednost Banker) který jí

po prozkoumání předá zpět Krupiérovi, který jí umístí lícem nahoru (viditelně) do příslušného boxu a vyhlásí výsledek hry.

O vítězství mezi Hráčem a Krupiérem rozhoduje jako vždy vyšší konečný součet karet.

Pokud Hráč nebo Krupiér (či oba současně) dosáhne součtu 8 nebo 9 z prvních dvou karet, označovaných jako natural (přirozený), další karty se již netahají a hra je okamžitě vyhodnocena - samozřejmě, opět vyhrávající stranu (Hráč, či Krupiér) určuje vyšší součet karet. Pokud ani jeden z Hráčů nedosáhl přirozeného součtu, postupuje se následovně:

Pravidlo Hráče

Hráč táhne třetí kartu, pokud dosáhl součtu 0 – 5 a stojí při součtech 6 nebo 7 a 8 nebo 9.

Pravidlo Krupiéra

HRÁČOVA TŘETÍ KARTA

SOUČET KRUPIÉR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
6	S	S	S	S	S	S	D	D	S	S
5	S	S	S	S	D	D	D	D	S	S
4	S	S	D	D	D	D	D	D	S	S
3	D	D	D	D	D	D	D	D	S	D
2	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
1	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
0	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

S – Stand (stojí)

D – Draw (táhne)

Vedlejší Sázka:

Pravidlo sázek na dvojčku

Sázka je vyhodnocena jako výherní v případě že první dvě karty vyložené jsou totožné hodnoty. Hráč má možnost vsadit na dvojčku Krupiéra (B. Pair) a nebo Hráče (P. Pair). Tato sázka je vyhodnocena po umístění prvních dvou karet příslušejících Player i Banker lícem nahoru (viditelně) na příslušné boxy dle pravidel a postupů uvedených dříve. Prohrávající sázky jsou sebrány okamžitě po vyhodnocení, výplata žetonů je provedena společně s výplatou všech ostatních sázek.

Pravidlo sázek na remízu (Tie)

Hráč může vsadit speciální sázku na remízu, kdy součet hodnot karet Krupiéra i Hráče je stejný.

Vyhodnocení hry

1. Krupiér oznámí vítěze, například „Vyhrává Hráč 6 proti 4“. Nejprve se seberou prohrávající Sázky, poté se podle pravidel vyplatí Sázky vyhrávající.

Hráč (Player) - 1 : 1

Krupiér (Banker) - 0,95 : 1 (1 : 1 bez 5 procent)

Remíza (tie) - 8 : 1 (při speciální sázce na remízu)

Hráč může vsadit speciální sázku na remízu, kdy součet hodnot karet Krupiéra i Hráče je stejný. Dvojička (pair) - 11:1 (při speciální sázce na dvojičku)

2. Při remíze zůstávají Sázky na Hráče či na Krupiéra na Hracím stole a Hráč hry se svou výhrou může volně disponovat.

3. Jestliže Hráč vyhraje na pozici „BANKER“, Provozovatel si vyhrazuje odečíst 5 % poplatek, který je odečten z vyplacené hodnoty.

12. BACCARAT verze Super Six

Minimální Sázka je : 500 Kč / 20 Euro

Maximální Sázka je : 100.000 Kč / 5.000 Euro

Maximální Výhra je : 3.850.000 Kč (3.450.000,-Kč - plus hodnota sázky 400.000,-Kč)

Maximální výhra je i se sázkou 3 850 000,-

Výplata dohromady na boxech B. PAIR a P. PAIR tedy bude 2 200 000,- + Super Six

1 200 000,- + box Banker vyhrává 50% sázky, což je 50 000,- .

Výplata dohromady je 3 450 000,-

Sázka - 100 000 na box Banker, 200 000 na boxy B. PAIR a P. PAIR, 100 000 na Super six. Dohromady je celková sázka 400 000,- .

Dohromady je celková maximální výplata i se sázkou : 3 850 000,-

Maximální Výhra je : 192.500 Euro (172.500,-Euro - plus hodnota sázky 20.000,- Euro)

Maximální výhra je i se sázkou 192 500 Euro .

Výplata dohromady na boxech B. PAIR a P. PAIR tedy bude 110 000 Euro + Super Six 60 000 Euro + box Banker vyhrává 50% sázky, což je 2 500 Euro .

Výplata dohromady je 172 500 Euro.

Sázka – 5 000 Euro na box Banker, 10 000 Euro na boxy B. PAIR a P. PAIR, 5 000 Euro na Super six.

Dohromady je celková sázka 20 000 Euro .

Dohromady celková maximální výplata i se sázkou je 192 500 Euro.

Úvod:

Jedná se o standardní karetní hru proti rozdávajícímu Krupiérovi. Cílem Hráče hazardní hry Baccarat verze Super Six je dosáhnout součtu svých karet co nejbližší k číslu 9.

Hra se hraje u hracího stolu na hru Baccarat, který má různé tvary a varianty s místy pro -sedm Hráčů podle konkrétního provedení. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozice pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu spolu s historickým přehledem výsledků na počítačovém monitoru.

Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů. Do předtištěných sázkových boxů PLAYER/BANKER Hráči umísťují své hlavní Sázky, do předtištěných boxů SUPER SIX, TIE, B. PAIR a P.PAIR hráči umísťují své vedlejší sázky.

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální hodnoty, které Hráč může vsadit.

Sedadla u stolu:

Všechna sedadla u stolů pro hru Baccarat jsou vyhrazena pouze Hráčům.

Karty:

U každého hracího stolu na Baccarat se používá osm (8) balíčků hracích karet po 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A) ve čtyřech barvách. Barvy nemají v této hře žádný význam. Karty 2 - 9 mají právě tuto hodnotu, desítky a obrázky (karty J, Q, K) mají hodnotu 0 bodů a konečně esa jsou za 1 bod. Pokud součet dvou nebo tří karet je vyšší než 9 platí pravidlo, že řád desítek se nebere v úvahu. Jednička na místě desítek se prostě ignoruje.

Například:

$$2 + 4 = 6$$

$$3 + 1 = 4, \text{ ale:}$$

$$5 + 7 = 12 = 2$$

$$1 + 9 = 10 = 0$$

Proto např. kombinace esa a devítky má hodnotu nula - jedná se o nejhorší (nejnižší) součet a od něj je také odvozen název hry - slovo baccara v italštině znamená nula. Nejvyšším součtem, který může být docílen, je 9 (např. 3 a 6, A a 8, 10 a 9). Součty 8 a 9 jsou známy jako Natural (přirozené).

$$3 + 6 = 9, 1 + 8 = 9, 0 + 9 = 9.$$

Dosáhne-li Hráč či Krupiér (nebo oba současně) přirozeného součtu, třetí karta se již netáhne a výsledek hry se okamžitě vyhodnotí. Například budete-li mít Hráč J + 9 = 9 a Krupiér 5 + 2 = 7, Krupiér oznámí: "Vyhrává Hráč 9 proti 7."

Před začátkem hry se hrací karty důkladně promíchají s pomocí elektronického míchacího zařízení. Po skončení míchání Krupiér nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva (jestliže hra právě začala) nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta při poslední hře. Hráč karty řízne

tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet. U stolu je možnost použití elektronického míchacího, nebo podávacího zařízení.

Je-li říznutí z jakéhokoli důvodu nepřijatelné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému říznutí.

Je-li říznutí v pořádku, Krupiér vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom krupiér vezme druhou řezací kartu a řízne karty tak aby umístěná řezací karta dělila od konce blíže k němu minimálně sedm (7) karet a maximálně padesát dva (52) karet. Následně vyjme hráčskou řezací kartu a všechny karty umístí do podavače (boty) tak aby krupiérova řezací karta byla umístěna blíže hornímu konci boty.

Jestliže má vedení kasina prokazatelné podezření, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a zadržet či nevyplatit případné výhry.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo při prokázání počítání vyvést z kasina. Pokud je hra prohlášena za neplatnou/anulovanou nebo neproběhla, Hráči obdrží žetony ve výši jejich původní Sázky.

Sázky:

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit. Hráči sází na pole Banker nebo Player a dále na pole Super Six, Tie, P. Pair a B. Pair. Pro tuto hru se používají Hodnotové žetony.

Hra:

Nejprve hráči umístí své sázky. Po vyhlášení ukončení sázek Krupiérem se rozdají dvě karty lícem dolů (nelze vidět, kdo má jaké karty). Karty se nejdříve rozdají lícem dolů (skrytě) na pozice před Krupiérem vyhrazené pro karty Hráčů a Krupiéra (Player – Banker). Následně krupiér předá obě karty na poli Player tomu hráči, který má nejvyšší sázku na poli Player. Hráč karty otočí a předá Krupiérovi. Krupiér umístí karty lícem nahoru (viditelně) na příslušné pole, oznámí součet a předá obě karty na poli Banker tomu hráči, který má nejvyšší sázku na poli Banker. Hráč karty otočí a předá Krupiérovi. Krupiér umístí karty lícem nahoru (viditelně) na příslušné pole, oznámí součet, vyhodnotí sázky na Dvojičku umístěnou na pole P. Pair a/nebo B. Pair a oznámí další postup dle pravidel uvedených níže (například „hráč dotahuje kartu, Krupiér stojí“), případně vyhlásí výhru.

V případě že není žádná sázka na pole Banker, otáčí karty na poli Banker krupiér na stole.

V případě že není žádná sázka na pole Player, posouvají se karty na poli Banker nejdříve hráči který má vsazeno na pole Banker.

V případě že je vsazeno pouze jedno z polí (Player nebo Banker), může si hráč vyžádat aby krupiér otočil karty (obě dvě najednou a nebo postupně) před tím než předá své karty zpět krupiérovi aby je umístil na příslušné pole a vyhodnotil hru.

Podle původních dvou karet se rozhodne, zdali (jak Hráč, tak Krupiér) musí táhnout třetí kartu, nebo zdali musí zůstat stát. "Musí", protože pravidla jsou v Baccarat striktně dána a nelze se od nich odchýlit (viz níže). Třetí karta se rozdává stejným principem jako první dvě karty – tedy nejprve z boty lícem dolů (skrytě) na příslušný box (Player a nebo Banker) umístěný na plátně před krupiérem a následně se předává hráči (Player má přednost, v případě že je vsazen pouze Banker, má přednost Banker) který jí po prozkoumání předá zpět Krupiérovi, který jí umístí lícem nahoru (viditelně) do příslušného boxu a vyhlásí výsledek hry.

O vítězství mezi Hráčem a Krupiérem rozhoduje jako vždy vyšší konečný součet karet.

Pokud Hráč nebo Krupiér (či oba současně) dosáhne součtu 8 nebo 9 z prvních dvou karet, označovaných jako natural (přirozený), další karty se již netahají a hra je okamžitě vyhodnocena - samozřejmě, opět vyhrávající stranu (Hráč, či Krupiér) určuje vyšší součet karet. Pokud ani jeden z Hráčů nedosáhl přirozeného součtu, postupuje se následovně:

Pravidlo Hráče

Hráč táhne třetí kartu, pokud dosáhl součtu 0 – 5 a stojí při součtech 6 nebo 7 a 8 nebo 9.

Pravidlo Krupiéra

HRÁČOVA TŘETÍ KARTA

SOUČET KRUPIÉR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
6	S	S	S	S	S	S	D	D	S	S
5	S	S	S	S	D	D	D	D	S	S
4	S	S	D	D	D	D	D	D	S	S
3	D	D	D	D	D	D	D	D	S	D
2	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
1	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
0	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

S – Stand (stojí)

D – Draw (táhne)

Vedlejší Sázky:

Pravidlo sázek na dvojčku

Sázka je vyhodnocena jako výherní v případě že první dvě karty vyložené jsou totožné hodnoty. Hráč má možnost vsadit na dvojčku Krupiéra (B. Pair), a nebo hráče (P. Pair). Tato sázka je vyhodnocena po umístění prvních dvou karet příslušejících Player i Banker lícem nahoru (viditelně) na příslušné boxy dle pravidel a postupů uvedených dříve. Prohrávající sázky jsou sebrány okamžitě po vyhodnocení, výplata žetonů je provedena společně s výplatou všech ostatních sázek.

Pravidlo sázek na remízu (Tie)

Hráč může vsadit speciální sázku na remízu, kdy součet hodnot karet Krupiéra i Hráče je stejný.

Pravidlo sázek Super Six

Sázka je vyhodnocena jako výherní v případě že Krupiér vyhraje hru s výsledným součtem karet šest (6).

Vyhodnocení hry

1. Krupiér oznámí vítěze, například „Vyhrává Hráč 6 proti 4“. Nejprve se seberou prohrávající Sázky, poté se podle pravidel vyplatí Sázky vyhrávající.

Hráč (Player)- 1 : 1

Krupiér (Banker) - 1 : 1 (1 : 0,5 v případě výhry Krupiéra s výsledným součtem karet 6)

Remíza (tie) - 8 : 1 (při speciální sázce na remízu)

Hráč může vsadit speciální sázku na remízu, kdy součet hodnot karet Krupiéra i Hráče je stejný.

Dvojička (pair) - 11:1 (při speciální sázce na dvojičku)

Super Six - 12:1 (při speciální sázce na super six – výhru Krupiéra s výsledným součtem karet 6)

2. Při remíze zůstávají Sázky na Hráče či na Krupiéra na Hracím stole a Hráč hry se svou výhrou může volně disponovat.

3. Jestliže Hráč vyhraje na pozici „BANKER“ s výsledným součtem karet 6, provozovatel si vyhrazuje odečíst 50 % poplatek, který je odečten z vyplacené hodnoty. Tento poplatek se vztahuje pouze k vedlejší sázce Super Six.

13. ULTIMATE TEXAS HOLD'EM POKER LUCKY DIAMONDS

Maximální Sázka je : 100.000,- Kč / 4.000 Euro

Maximální čistá Výhra je : 65.500.000,- Kč / 2.620.000 Euro

Pravidla hry:

Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra.

Minimální sázka na pozici TRIPS, ANTE a BLIND je 100,- Kč / 5 Euro.

Maximální sázka na pozice : TRIPS, ANTE, BLIND a DIAMONDS je 100.000,- Kč/4.000 Euro . Maximální sázka na pozici PLAY je 400.000,- Kč/16.000 Euro. Maximální čistá výhra je 65.500.000,- Kč /2.620.000 Euro.

Cílem hry je získat nejsilnější možnou karetní kombinaci složenou z 5ti společných karet (odkrytých na stole) a dvou Účastníkových zakrytých karet, v případě sázky „DIAMONDS,, ještě z dvou karet krupiéra. Z těchto sedmi, respektive devíti karet se vždy počítá pouze 5 karet v nejsilnější karetní kombinaci, v případě sázky „DIAMONDS,, všech 9 karet.

Hrací stůl:

Hraje se u standardního hracího stolu ve tvaru oblouku. Stůl je označen nápisem Ultimate Texas Hold'em Poker Lucky Diamonds s místy pro 5 Účastníků (dle počtu vyznačených hracích boxů) a Krupiéra. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukrem na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů a popisy „Ante“ , „Blind“ , „Play“ , „Trips“ a „Diamonds“. Dále jsou na plátně vyznačené boxy pro první dvě karty Krupiéra. Místa sezení u hracího stolu při hře jsou vyhrazena pouze Hráčům. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na Hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné).

Karty:

Hra je provozovaná s jedním balíčkem karet po 52 kartách ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2. Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

Míchání karet:

Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat, předtím však Krupiér rozloží karty na Hrací plátno tak, aby bylo zřejmé, že jsou karty v pořádku a ve správném počtu. Pak se hrací karty rozloží po hracím stole a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“ (míchání karet je prováděno Krupiérem za použití „konečků prstů“ s kartami rozloženými a pak náhodně pohybovanými po hracím stole mísícím způsobem, čímž se zajistí jejich důkladné promíchání). Poté se promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento způsob míchání se bude opakovat na konci každé hry.

Počet Účastníků:

U hracího stolu je 5 hracích boxů (dle vyznačení na tableau), u kterých mohou Účastníci sedět. Účastníkům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné. Na jeden box může hrát jen jeden Účastník, tedy vlastník tohoto hracího boxu. Rady dalších Účastníků nejsou dovoleny.

Průběh hry:

Hra se odehrává ve dvou variantách, lišících se v rozdávání karet. Variantu určuje management kasina.

Varianta A:

Před zahájením první hry, Krupiér zkontroluje karty. Účastníci umístí své Sázky do boxů ANTE a BLIND – tyto sázky musí být ve stejné výši. Sázka do boxu TRIPS a DIAMONDS je dobrovolná. Krupiér pak rozdává jednu kartu ke každému boxu s platnou Sázkou. Následně rozdává druhou kartu stejným způsobem. Všechny karty se rozdávají lícem dolů, tedy neodkryté. Účastníci si nyní mohou prohlédnout své karty, aby se mohli rozhodnout, zda si přejí pokračovat ve hře. Účastníci se nesmějí mezi sebou dorozumívat, ani si vzájemně ukazovat své karty.

Dostane-li Účastník nesprávný počet karet, pak se vyhlásí nesprávné rozdávání, Sázky zůstanou v původním postavení a Účastníci s nimi mohou volně disponovat. Karty se před novým rozdáním promíchají. Odkryje-li se z jakéhokoliv důvodu nějaká karta, vyhlásí se nesprávné rozdávání, karty se znovu zamíchají a znovu rozdají Účastníkům.

Pokud si po prostudování svých karet bude Účastník přát ukončit svou hru, zahlásí FOLD a odevzdá karty Krupiérovi. Ten mu odstraní jeho Sázkou ANTE, BLIND, TRIPS (je-li vsazený) a DIAMONDS (je-li vsazený) z hracího stolu. Účastník ve hře již nepokračuje.

Účastník, který chce pokračovat ve hře, musí nyní

a) umístit svou další přídatnou Sázkou PLAY, jejíž hodnota musí být trojnásobek nebo čtyřnásobek hodnoty Sázky ANTE. Současně musí položit své karty lícem dolů na stůl vedle svého boxu na umístění Sázek.

b) zahlásit CHECK a čekat na FLOP.

Krupiér nyní 1 kartu tzv. spálí a pak vyloží postupně 3 karty – FLOP do středu hracího stolu.

V tomto stádiu hry může Účastník vsadit Sázku PLAY, jejíž hodnota musí být dvojnásobek Sázky ANTE nebo zahlásit CHECK, tedy pokračovat ve hře bez navýšení Sázky.

Poté Krupiér 1 kartu tzv. spálí a rozdá čtvrtou a pátou kartu do středu hracího stolu k prvním třem kartám.

V tuto chvíli účastník:

- a) umístí sázku PLAY, jejíž hodnota musí být shodná s hodnotou sázky ANTE
- b) zahlásí FOLD a odevzdá karty krupiérovi. Ten mu odstraní sázku ANTE, BLIND, TRIPS (je-li vsazený) a DIAMONDS (je-li vsazený). Účastník ve hře již nepokračuje.

Po rozdání všech pěti společných karet a doplnění všech sázek PLAY, krupiér 1 kartu tzv. spálí a rozdá si dvě karty. Nyní se odkryjí karty Krupiéra, i Účastníků bez možnosti dalších Sázek.

Varianta B:

Před zahájením první hry, Krupiér zkontroluje karty. Účastníci umístí své Sázky do boxů ANTE a BLIND – tyto sázky musí být ve stejné výši. Sázka do boxu TRIPS je dobrovolná. Krupiér pak rozdá jednu kartu ke každému boxu s platnou Sázkou a jednu kartu pro sebe. Následně rozdá druhou kartu stejným způsobem. Všechny karty se rozdají lícem dolů, tedy neodkryté. Účastníci si nyní mohou prohlédnout své karty, aby se mohli rozhodnout, zda si přejí pokračovat ve hře. Účastníci se nesmějí mezi sebou dorozumívat, ani si vzájemně ukazovat své karty.

Dostane-li Účastník nebo Krupiér nesprávný počet karet, pak se vyhlásí nesprávné rozdávání, Sázky zůstanou v původním postavení a Účastníci s nimi mohou volně disponovat. Karty se před novým rozdáním promíchají. Odkryje-li se z jakéhokoliv důvodu nějaká karta, jiná než poslední karta Krupiéra, vyhlásí se nesprávné rozdávání, karty se znovu zamíchají a znovu rozdají Účastníkům.

Pokud si po prostudování svých karet bude Účastník přát ukončit svou hru, zahlásí FOLD a odevzdá karty Krupiérovi. Ten mu odstraní jeho Sázku ANTE, BLIND, TRIPS (je-li vsazený) a DIAMONDS (je-li vsazený) z hracího stolu. Účastník ve hře již nepokračuje.

Účastník, který chce pokračovat ve hře, musí nyní.

- a) umístit svou další přídavnou Sázku PLAY, jejíž hodnota musí být trojnásobek nebo čtyřnásobek hodnoty Sázky ANTE. Současně musí položit své karty lícem dolů na stůl vedle svého boxu na umístění Sázek.
- b) zahlásit CHECK a čekat na FLOP.

Krupiér nyní 1 kartu tzv. spálí a pak vyloží postupně 3 karty – FLOP do středu hracího stolu.

V tomto stádiu hry může Účastník vsadit Sázku PLAY, jejíž hodnota musí být dvojnásobek Sázky ANTE nebo zahlásit CHECK, tedy pokračovat ve hře bez navýšení Sázky.

Poté Krupiér 1 kartu tzv. spálí a rozdá čtvrtou a pátou kartu do středu hracího stolu k prvním třem kartám.

V tuto chvíli účastník:

- a) umístí sázku PLAY, jejíž hodnota musí být shodná s hodnotou sázky ANTE
- b) zahlásí FOLD a odevzdá karty krupiérovi. Ten mu odstraní sázku ANTE, BLIND, TRIPS (je-li vsazený) a DIAMONDS (je-li vsazený). Účastník ve hře již nepokračuje.

Po rozdání všech pěti společných karet a doplnění všech sázek PLAY se odkryjí karty Krupiéra i Účastníků bez možnosti dalších Sázek.

Další průběh hry, je pro obě varianty totožný.

Krupiér postupně ohodnotí Pokerové kombinace všech Účastníků. Tato kombinace se skládá ze dvou karet Účastníka a pěti společných karet na hracím stole, ze kterých se utvoří kombinace nejlepších pěti karet.

Má-li Účastník nižší Pokerovou kombinaci než Krupiér, odstraní Krupiér Sázky PLAY, ANTE a BLIND i obě karty Účastníka ze stolu, Účastník prohrává. Sázku TRIPS krupiér odstraní v případě, že hráč má kombinace: 1 pár, 2 páry a horší. Od kombinace Three of a kind se Sázka TRIPS vyplácí podle výplatních poměrů následovně:

Three of a Kind	3:1
Straight	5:1
Flush	6:1
Full House	8:1
Four of a Kind	30:1
Straight Flush	40:1
Royal Flush	50:1

Sázku DIAMONDS krupiér odstraní v případě, že hráčovy karty, board a krupiérovy karty, mají celkem 3 karty v barvě diamond a méně. Od 4 diamondových karet se sázka DIAMONDS vyplácí, podle výplatních poměrů následovně:

4 diamondy	3:1
5 diamondů	10:1
6 diamondů	20:1
7 diamondů	100:1

8 diamondů	200:1
9 diamondů	500:1

Má-li Účastník stejnou Pokerovou kombinaci jako Krupiér, potom se jedná o remízu a Účastník obdrží hodnotu ve výši původní Sázky. Sázka TRIPS a DIAMONDS je vyplacena v poměru uvedeném výše, pokud má účastník pokerovou kombinaci Three of a Kind a vyšší kombinaci, respektive 4 diamondy a více. Pokud má Účastník nižší kombinaci než trojici, respektive méně diamondů než 4, jeho sázku TRIPS a DIAMONDS Krupiér odstraní.

Má-li Účastník vyšší pokerovou kombinaci, pak se sázky na pole Play vyplácí v poměru 1:1. Sázka ANTE se také vyplácí v poměru 1:1. Sázka ANTE nebude vyplacena v případě, že krupiér nemá žádnou pokerovou kombinaci (tzv. no hand). Sázka BLIND se vyplácí pouze pokud má Účastník lepší pokerovou kombinaci než Krupiér a zároveň je taková kombinace vyšší, či rovna kombinaci Straight. Vyplácí se podle výplatních poměrů následovně:

Straight	1:1
Flush	3:2
Full House	3:1
Four of a Kind	10:1
Straight Flush	50:1
Royal Flush	100:1

Pokerové kombinace:

Pár

Jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. 2 x „K“.

Účastník/Krupiér s vyšším párem vyhrává. Jestliže mají oba stejně vysoký pár, rozhoduje kicker (rozhoduje druhá karta, resp. její hodnota, KICKER - doplňující karta nevázaná v pokerové kombinaci, která určuje vítěze při shodné Pokerové kombinaci), shodují-li se i tyto kombinace, jedná se o remízu, viz výše.

Dva páry

Dvakrát jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. 2 x „6“ a 2 x „A“

Účastník/Krupiér s vyšším párem vyhrává, v případě shodných kombinací vyhrává vyšší pár, jestliže je vyšší pár shodný rozhoduje nižší pár, jestliže jsou oba páry stejné, rozhoduje poslední karta (KICKER - doplňující karta nevázaná v pokerové kombinaci, která určuje vítěze při shodné Pokerové kombinaci, např. Čtyři stejného druhu. Při shodné Pokerové kombinaci Účastník s vyšším KICKEREM vyhrává).

Tři stejného druhu

Jakékoliv tři karty stejné hodnoty, např. 3 x „5“.

Účastník/Krupiér s vyšší trojicí vyhrává. Jestliže je trojice stejné hodnoty rozhoduje KICKER.

Straight

Jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou, ne stejné barvy, např. „4, 5, 6, 7, 8“.

Vyhrává postupka zakončená vyšší kartou.

Flush

Jakýchkoliv pět karet stejné barvy bez posloupné hodnoty, např. pět karet kárové barvy.

Pokud mají Účastník i Krupiér 5 karet ve stejné barvě, vyhrává ten z nich, jehož kombinace obsahuje kartu vyšší hodnoty.

Full House

Jakékoliv tři karty stejné hodnoty v kombinaci s dalšími dvěma kartami stejné hodnoty, např. 3 x „10“ a 2 x „6“.

Při shodných kombinacích jako první rozhoduje o výherci hodnota trojice, poté hodnota páru.

Čtyři stejného druhu - poker

Jakékoliv čtyři karty stejné hodnoty, např. 4 x „8“.

Vyšší čtveřice vyhrává. Jestliže Účastník i Krupiér mají stejnou čtveřici, opět rozhoduje KICKER – v tomto případě pátá karta.

Straight Flush

Jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou od stejné barvy, např. srdcová „6, 7, 8, 9, 10“.

Vyhrává postupka zakončená vyšší kartou.

Royal Flush

Nejvyšších pět karet od stejné barvy, např. srdce - „10, J, Q, K, A“.

Nejvyšší výherní kombinace.

Hlášky

Krupiér musí vyžadovat, aby se Účastník vyjadřoval srozumitelným způsobem. Rozhodnutí Účastníka Krupiér nahlas a srozumitelně zopakuje, pak teprve může přejít k dalšímu boxu.

14. GOTES

Minimální sázka je: 25 Kč / 1 EUR

Maximální sázka je: 100.000 Kč / 5.000 EUR

Maximální výhra je: 3.500.000 Kč / 175.000 EUR

Maximální výhra je: 2.800.000 Kč plus hodnota sázky 700.000,-Kč - celková výhra pak 3.500.000 Kč

140.000 EUR plus hodnota sázky 35.000,-EUR - celková výhra je pak 175.000 EUR

Poměr	Sázka	Výhra	Sázka	Výhra
2* 2:1	200 000 Kč	400 000 Kč	10 000 EUR	20 000 EUR
2* 3:1	200 000 Kč	600 000 Kč	10 000 EUR	30 000 EUR
2* 4:1	200 000 Kč	800 000 Kč	10 000 EUR	40 000 EUR
1* 10:1	100 000 Kč	1 000 000 Kč	5 000 EUR	50 000 EUR
	Celková Sázka	Celková Výhra	Celková Sázka	Celková Výhra
	<u>700 000 Kč</u>	<u>2 800 000 Kč</u>	<u>35 000 EUR</u>	<u>140 000 EUR</u>

Minimální a maximální sázky, budou vždy stanoveny u konkrétního hracího stolu, v souladu s tímto herním plánem.

Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hrací stůl

Hrací stůl pro hru je potažen barevným plátnem, na kterém je vyobrazeno 32 hracích karet (4x8). Tyto vyobrazené hrací karty slouží jako hrací boxy, na které se umísťují Sázky. Na jednom rohu hracího stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách u tohoto hracího stolu. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné).

Pravidla a popis hry

Hra se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra. Gotes se hraje s balíčkem obsahujícím 32 karet, stejné karty jsou vyobrazeny na hracím stole. Před začátkem hry musí být karty zkontrolovány a rozloženy na hracím stole Krupiérem. Kontrolu karet provádí také Inspektor kasina. Karty musí být kontrolovány také po skončení provozu Kasina.

Průběh hry

Před zahájením první hry Krupiér rozloží karty na stole tak, aby je bylo možné zkontrolovat. Krupiér zamíchá karty (lícem dolů) a připraví je ke hře. Po zamíchání sejme první a poslední kartu z balíčku, tyto dvě karty otočí lícem nahoru a nechá je otočené. Na tyto karty (boxy na herním poli) se již nesází, jsou to tzv. mrtvé (nehrající) karty. Následuje uzavírání Sázek,

které se umísťují na jednotlivé vyobrazené hrací karty (boxy) na plátně. Po uzavření Sázek, Krupiér postupně otáčí 8 karet z balíčku karet. Karty vyloží na stůl lícem nahoru a zároveň provádí vyplácení, a to následujícím způsobem:

a) První a druhá karta se vyplácí 2: 1 b) Třetí a čtvrtá karta se vyplácí 3: 1 c) Pátá a šestá karta se vyplácí 4: 1 d) Sedmá karta se vyplácí 10: 1. Všechny Sázky, které jsou umístěny na hracím stole a vyhodnoceny jako nevýherní, po ukončení každé hry náleží Kasinu a Krupiér je sebere z hracího stolu.

15. CARIBBEAN MAGIC POKER

(CARIBBEAN STUD POKER verze MAGIC PLANET)

Vedlejší Sázka „Bonus“ je: 25 Kč / 1 EUR

Minimální sázka je: 50 Kč / 2 EUR

Maximální sázka je: 50.000 Kč / 2.000 EUR

Maximální výhra je: 10.250.025 Kč / 410.001 EUR

Maximální výhra je: 10.000.000 Kč (plus hodnota sázky 150 025,-Kč + za ANTE 50.000 Kč + BONUS 50.000 Kč celková výhra je pak 10.250.025 Kč)

400.000 EUR (plus hodnota sázky 6.001,-EUR + za ANTE 2.000 EUR + za BONUS 2.000 EUR celková výhra je pak 410.001 EUR)

Minimální a maximální sázky, budou vždy stanoveny u konkrétního hracího stolu, v souladu s tímto herním plánem.

Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hrací stůl

Hra se hraje u standardního Pokerového stolu ve tvaru oblouku s místy pro Hráče. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozice pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy sázek „Ante“ „Bet“ a „Bonus“. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázky. Oblouk s vytištěnou informací o pravidlech odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné).

Hraje se s jedním balíčkem o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

Pravidla a popis hry

Jedná se o standardní karetní hru pokerového typu proti rozdávajícímu Krupiérovi. Cílem Hráče hazardní hry je sestavit silnější karetní kombinaci, než má Krupiér. Průběh hry

Před zahájením první hry Krupiér rozloží karty na stole tak, aby je bylo možné zkontrolovat. Krupiér zamíchá karty (lícem dolů) a připraví je ke hře. Před začátkem hry se hrací karty rozloží na stole tak, aby je bylo možné zkontrolovat, poté se promíchají (způsob "Chemmy Shuffle"). Poté jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe ("Riffle Shuffle"). Vedení kasina má kdykoli právo nařídít opětovné promíchání karet.

Hra Caribbean stud poker začíná okamžikem vložení počáteční základní Sázku "Ante" a Krupiér začne rozdávat karty. Rozdává je Hráči i sobě zleva doprava po jedné, až mají všichni celkem pět karet. Všechny karty se rozdají lícem dolů (tj. neodkryté), s výjimkou poslední karty rozdané Krupiérem pro sebe, která bude rozdána lícem nahoru.

Hráči si mezi sebou nesmí vyměňovat karty ani podávat žádné informace o svých kartách. Nesmí si karty ukazovat, ani se nesmí jiným Hráčům dívat do karet.

Hráči, kteří se účastní hry, musí sedět u stolu a karty, které jim Krupiér rozdál, musí držet nad stolem.

Po rozdání karet si mohou Hráči prohlédnout vlastní karty, aby se mohli rozhodnout, zda si přejí pokračovat ve hře.

Možná rozhodnutí Hráče ve hře:

Může složit karty ("Pass") - prohrává vsazené "Ante".

Může pokračovat ve hře tak, že za "Ante" přisadí "Bet" tj. vždy dvojnásobek "Ante" a své karty položí zavřené do svého boxu.

Může si vyměnit jednu kartu, která se mu do hry nehodí (viz. níže "Výměna jedné karty") a dále může postupovat podle předešlých dvou bodů (hrát "Pass", nebo "Bet").

Když Krupiér obslouží všechny Hráče, ukáže Hráčům, jakou má výherní kombinaci a pak zprava doleva jeden box za druhým vyplácí podle tabulky a sbírá karty Hráčů.

Výměna jedné a dalších karet

Hráč si může jednu z pěti karet u Krupiéra vyměnit. Tuto kartu položí zavřenou na hrací stůl a na ni položí Hodnotové žetony (Sázku), za kterou si novou kartu u Krupiéra kupuje. Tato částka (Sázka) se musí rovnat výši vsazeného "Ante". Krupiér pak Hráči vydá novou kartu. Hráč, pokud chce, může si vyměnit kartu ještě dvakrát. Podruhé je to za 2x hodnotu Sázky a naposledy, tj. potřetí, za 4násobek Sázky. Tzn., že pokud je Sázka 100 Kč, první výměna stojí 100 Kč, druhá 200 Kč a třetí 400 Kč. Krupiér rozdává a vyměňuje karty vždy v pořadí zleva doprava a vždy bere vrchní kartu z balíčku mimo výměny karty, kdy vždy před každou výměnou "spálí" (s touto kartou se nehraje) první vrchní kartu z balíčku karet.

V případě, že Hráč vymění kartu a hraje vedlejší Sázku "Bonus Bet" o Sázku "Bonus Bet" přichází.

Pokud po výměně druhé, nebo třetí přijde Hráči kombinace vyšší než je barva, vyplácí se pouze v poměru 5:1

Zavřená hra

Hráč může hrát celou hru se zavřenými kartami (lícem dolů), aniž by se na ně podíval. Musí však na začátku hry vsadit "Ante" i "Bet" a nemůže si už vyměnit žádnou kartu.

Vyplácení

Barva karet nemá vliv na vyplácení výhry.

Krupiér nemá v kombinaci minimálně eso + král - automaticky vyplatí pouze "Ante" 1 : 1.

Krupiér má v kombinaci eso + král a více - Hráčům, kteří mají silnější kombinaci, vyplatí "Ante" 1 : 1 a "Bet" podle tabulky. Hráči, kteří nemají silnější kombinaci než Krupiér, prohrávají "Ante" i "Bet".

Když má Krupiér i Hráč eso + král - rozhoduje o výhře další vyšší karta (z rozdaných karet).

Když má Krupiér i Hráč stejný pár - rozhoduje o výhře další vyšší karta (z rozdaných karet).

Když má Krupiér i Hráč dva páry - vyhrává vyšší pár.

Když je vyšší pár shodný, vyhrává silnější nižší pár. Pokud jsou oba páry shodné, vyhrává vyšší pátá karta v rozdaných kartách.

Když má Krupiér i Hráč straight - vyhrává kombinace, která začíná vyšší kartou.

Když má Krupiér i Hráč flush - vyhrává kombinace s nejvyšší kartou.

Když má Krupiér i Hráč straight flush - vyhrává kombinace, která začíná vyšší kartou.

Když má Krupiér i Hráč stejnou kombinaci karet – obdrží Hráč hodnotu ve výši své původní Sázky

Poměry výplat Bet

One Pair - 1:1

Two Pairs - 2:1

Three of a Kind - 3:1

Straight - 4:1

Flush - 5:1

Full House - 7:1

Four of a Kind - 20:1

Straight Flush - 50:1

Royal Flush - 100:1

Výplata vedlejší Sázky „Bonus“

Flush - 1.000 CZK 40 EUR

Full House - 2.000 CZK 80 EUR

Four of a Kind - 6.000 CZK 240 EUR

Straight Flush - 10.000 CZK 400 EUR

Royal Flush - 50.000 CZK 2.000 EUR

Výherní kombinace (sestupně od nejsilnější):

- Royal flush (postupka v barvě zakončená esem)

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou (např. A-K-Q-J-10). Pokud má Hráč /-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky zůstávají na Hracím plátně. Kicker v tomto případě neexistuje.

- Straight flush (postupka v barvě)

Postupka v barvě zakončená vyšší kartou vyhrává (např. J-10-9-8-7 srdce). Pokud má Hráč /-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky zůstávají na Hracím plátně. Kicker v tomto případě neexistuje.

Speciální kartou je z pohledu postupky eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- Čtveřice (čtyři karty stejné hodnoty) - 4 of a Kind

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává (např. AAAA-7).

- Full house (trojice a dvojice)

nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává.

- Flush (pět karet ve stejné barvě bez postupného pořadí)

Flush s vyšší kartou vyhrává (např. K-J-10-8-7 srdce).

- Postupka (straight) - pět karet v postupném pořadí různých barev

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává (např. 8-9-10-J-Q). Pokud má Hráč /-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky zůstávají na Hracím plátně. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupky eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- Trojice (Three of Kind) - tři karty stejné hodnoty

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává (např. Q-Q-Q-7-8).

- Dva páry (Two Pairs) - 2 x dvě karty se stejnou hodnotou

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává (např. 10-10-8-8-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupiér stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Mají-li oba páry stejnou hodnotu, rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

- Pár (One Pair - dvě karty stejné hodnoty)

Hráč /-i nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává (např. J-J-10-9-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

- High card („Kicker“ - vysoká karta)

Nemá-li Hráč výherní kombinaci, rozhoduje nejvyšší karta, v případě shody dále rozhoduje Kicker, tedy další nejvyšší karta v pěti vybraných karech, která není vázána v pokerové kombinaci. Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže má Hráč/-i a Krupiér stejnou výherní kombinaci.

16. CRAPS (Kostky)**Minimální sázka je: 50 Kč / 2 EUR****Maximální sázka je: 125.000 Kč / 5.000 EUR****Maximální možné čisté výhry pro jednotlivé sázky jsou uvedeny níže v tabulce.****CRAPS SÁZKY NA LINII**

Sázka	Výplatní poměr	Maximální možná sázka v Kč	Maximální možná výhra v Kč	Maximální možná sázka v EUR	Maximální možná výhra v EUR
Pass Line	1:1	125.000 Kč	125.000 Kč	5.000 €	5.000 €
Don't Pass Line	1:1	125.000 Kč	125.000 Kč	5.000 €	5.000 €
Come	1:1	125.000 Kč	125.000 Kč	5.000 €	5.000 €
Don't Come	1:1	125.000 Kč	125.000 Kč	5.000 €	5.000 €
POMĚROVÉ SÁZKY pro 4 nebo 10	2:1	125.000 Kč	250.000 Kč	5.000 €	10.000 €
POMĚROVÉ SÁZKY pro 5 nebo 9	3:2	125.000 Kč	187.500 Kč	5.000 €	7.500 €
POMĚROVÉ SÁZKY pro 6 nebo 8	6:5	125.000 Kč	150.000 Kč	5.000 €	6.000 €

SÁZKY NA JEDEN HOD

Sázka	Výplatní poměr	Maximální možná sázka v Kč	Maximální možná výhra v Kč	Maximální možná sázka v EUR	Maximální možná výhra v EUR
2	30:1	125.000 Kč	3.750.000 Kč	5.000 €	150.000 €
12	30:1	125.000 Kč	3.750.000 Kč	5.000 €	150.000 €
2 a 12	15:1	125.000 Kč	1.875.000 Kč	5.000 €	75.000 €
3	15:1	125.000 Kč	1.875.000 Kč	5.000 €	75.000 €
11	15:1	125.000 Kč	1.875.000 Kč	5.000 €	75.000 €
Craps	7:1	125.000 Kč	875.000 Kč	5.000 €	35.000 €
C & E platí pro CRAPS	3:1	125.000 Kč	375.000 Kč	5.000 €	15.000 €

C & E platí pro 11	7:1	125.000 Kč	875.000 Kč	5.000 €	20.000
Jakákoliv 7	4:1	125.000 Kč	500.000 Kč	5.000 €	20.000 €
Pole (Field) platí pro 3,4,9,10,11	1:1	125.000 Kč	125.000 Kč	5.000 €	5.000 €
Pole (Field) platí pro 2 a 12	2:1	125.000 Kč	250.000 Kč	5.000 €	10.000 €
Rohová sázka (Horn) 2 nebo 12	27:4	125.000 Kč	843.750 Kč	5.000 €	33.750 €
Rohová sázka (Horn) 3 nebo 11	3:1	125.000 Kč	375.000 Kč	5.000 €	15.000 €
Vířivá sázka (Whirl, World) 2 nebo 12	26:5	125.000 Kč	650.000 Kč	5.000 €	26.000 €
Vířivá sázka (Whirl, World) 3 nebo 11	11:5	125.000 Kč	275.000 Kč	5.000 €	11.000 €
(Push) platí pro 7	0:1	Sázka zůstává	bez výhry / sázka zůstává	Sázka zůstává	bez výhry / sázka zůstává

SÁZKY NA VÍCE HODŮ

Sázka	Výplatní poměr	Maximální možná sázka v Kč	Maximální možná výhra v Kč	Maximální možná sázka v EUR	Maximální možná výhra v EUR
-------	----------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

Tvrdé sázky (Hard way)

4 (2+2) a 10 (5+5)	7:1	125.000 Kč	875.000 Kč	5.000 €	35.000 €
6 (3+3) a 8 (4+4)	9:1	125.000 Kč	1.125.000 Kč	5.000 €	45.000 €
Big 6 a Big 8	1:1	125.000 Kč	125.000 Kč	5.000 €	5.000 €

Sázky na čísla

4 a 10	9:5	125.000 Kč	225.000 Kč	5.000 €	9.000 €
5 a 9	7:5	125.000 Kč	175.000 Kč	5.000 €	7.000 €
6 a 8	7:6	125.000 Kč	145.833 Kč	5.000 €	5.833 €

Kupované sázky

Výplatní poměr
- poplatek
platí hráč z
výhry

4 a 10	2:1 –5 % poplatek,	125.000 Kč	250.000 Kč minus poplatek 12.500 Kč	5.000 €	10.000 € minus poplatek 500 €
--------	------------------------------	------------	---	---------	----------------------------------

5 a 9	3:2–5 % poplatek	125.000 Kč	187.500 Kč minus poplatek 9.375 Kč	5.000 €	7.500 € minus poplatek 375 €
6 a 8	6:5–5 % poplatek	125.000 Kč	150.000 Kč minus poplatek 7.500 Kč	5.000 €	6.000 € minus poplatek 300 €

Pokládání sázky

Výplatní poměr - poplatek platí hráč z výhry

4 a 10	1:2–5 % poplatek	125.000 Kč	250.000 Kč minus poplatek 6.250 Kč	5.000 €	10.000 € minus poplatek 250 €
5 a 9	2:3–5 % poplatek	125.000 Kč	187.500 Kč minus poplatek 6.250 Kč	5.000 €	7.500 € minus poplatek 250 €
6 a 8	5:6–5 % poplatek	125.000 Kč	150.000 Kč minus poplatek 6.250 Kč	5.000 €	6.000 € minus poplatek 250 €

Minimální a maximální sázky, budou vždy stanoveny u konkrétního hracího stolu, v souladu s tímto herním plánem.

Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hrací stůl

Hrací stůl pro hru je potažen barevným plátnem, které je graficky rozdělené na tři části. Dvě obsahem totožné, ale zrcadlově obrácené a uprostřed jednu, která je odděluje. Dvě boční části obsahují tyto Sázky: **Pass line, Don't Pass line, Come, Don't Come, Odds, Place a Field**. Prostřední část obsahuje tzv. **Proposition Bets**. Na jednom rohu hracího stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách u tohoto hracího stolu. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné).

její místo přesunuta z Pass Line (či Come) Sázka nová. Pokud padne 7 – všechny Sázky prohrávají.

Don't Pass Line – Sázka na Don't Pass Line je opakem k sázce na Pass Line. Sázky prohrávají, pokud padne v prvním hodu 7 nebo 11, vyhrávají při 2 nebo 3 a nastane remíza, pokud padne 12. V posledním případě Sázky stojí a o jejich osudu rozhodne další hod kostkami. Pokud padne v prvním hodu jiný součet než 7, 11 nebo 2, 3, 12, stává se tento opět cílem (Point). Sázky jsou z Don't Pass Line přesunuty do prostoru nad číslo představující hozený součet. Sázky nyní vyhrávají a jsou vypláceny jako rovné, tj. výplatním poměrem 1:1, pokud padne 7 dříve než Point. Pokud padne Point dříve než 7, Sázky prohrávají. Oproti sázce na Pass Line zde mají sázející navíc možnost své Sázky kdykoliv před hodem stáhnout z hrací plochy.

Come – Sázka na Come má téměř stejné atributy jako Sázka na Pass Line. Jediný rozdíl je v tom, že Sázka na Come se umísťuje až po prvním hodu (come-out roll), kdy má Shooter hodit svoje číslo (Point). Sázky opět vyhrávají při 7 nebo 11, prohrávají při 2, 3, 12 (craps). Pokud padne jiný součet, je Sázka přesunuta na příslušné číslo a sázející vyhrávají, pokud v dalších hodech padne toto číslo dříve než 7.

Don't Come – Sázka na Don't Come má se sázkou na Come společné to, že se sází až po prvním hodu, kdy vrhač stanovil své číslo (point) a princip výhry a prohry je stejný jako u Sázky na Don't Pass Line. Sázka na Don't Come tedy okamžitě vyhrává, pokud padne 2, 3 nebo 12, prohrává při 7 nebo 11. V dalších hodech musí padnout 7 dříve než Point. Podobně jako u Sázky na Don't Pass Line zde mají sázející možnost své Sázky kdykoliv stáhnout.

Poměrové Sázky či volné Sázky (Behind the Line, Odds, Free)

Princip poměrových Sázek spočívá v tom, že Hráč může ke své původní sázce (např. na Pass Line), přidat ještě další Sázku ve stejné výši, které je ale vyplácena skutečným matematickým poměrem. Skutečné matematické poměry proti hodu čísla před sedmičkou: u čísel 4 nebo 10 je to 2:1, při 5 nebo 9 je to 3:2 a při 6 nebo 8 je to 6:5. Samozřejmě je možné sázet také opačným způsobem na to, že sedmička padne dříve, než určitý součet – poměrová Sázka na Don't Pass Line. Skutečné matematické poměry: pro 4 nebo 10 je to 1:2, pro 5 nebo 9 je to 2:3 a konečně pro 6 nebo 8 je to 5:6

Hra je zvláštní tím, že kostky hází přímo účastníci hry. Stickman nabízí Shooterovi (Hráči) na výběr dvě z pěti kostek. Zbylé kostky Stickman vezme zpět a u hry se dál nepoužijí. Pokud se Hráč rozhodne házet, tedy být Shooterem, musí vsadit alespoň minimum buďto na **Pass Line** nebo **Don't Pass Line**. Tím začíná hra.

Shooter vrhá kostky podél Stickmana na protější konec stolu. Hází jen jednou rukou a obě kostky se musí odrazit od zadní desky stolu. Pokud některá z kostek, popř. obě vypadnou ze stolu, Stickman je před vrácením do hry musí prozkoumat a pokud nezjistí žádnou závadu, jsou vráceny do hry. Pokud Hráč kostky házet nechce, může sázet na vrhače.

Hra se hraje v kolech, postupuje podle směru hodinových ručiček a každý Hráč má právo hodit kostkami.

Každé kolo má dvě fáze: **Come Out** a **Point**.

Na začátku kola Shooter hází jeden a nebo více Come Out hodů. Pokud u tohoto prvního hodu padne číslo 2, 3 nebo 12 (nazývá se Craps a Hráč dál již nehází) kolo končí a Hráči prohrávají své Pass Line Sázky. Come Out hod, při kterém padne 7 nebo 11 (Natural) vyhrávají všechny Pass Line Sázky. Shooter pokračuje ve vrhání Come Out hodů, dokud nehodí 4, 5, 6, 8, 9, nebo 10. Toto číslo se potom stává Pointem. Krupiér poté toto číslo viditelně označí (žetonem On) a pokračuje fáze dvě. Jakmile padne znovu Point, vyhrávají všechny Pass Line Sázky. Pokud hodí 7 (Seven-out), pass line Sázky prohrávají a

kolo končí. První hod sázecího kola je Come Out roll a tímto hodem začíná i celá hra. Come Out roll se tak hází jen v případě, že předchozí shooter selhal a nehodil výherní hod. Nestanovil tedy point nebo hodil seven-out.

Nová hra začíná s novým Shooterem. Pokud hodí Point, kostky jsou mu vráceny a opět přichází na řadu hod Come Out. Je to pokračování házení kostek tohoto Hráče, i když Come Out roll určuje začátek nového kola. Pokud Shooter nedokáže stanovit Point, kostky se nabídnou dalšímu Hráči a ten opět hází Come Out roll a tak dále.. Nový Shooter je první Hráč po levé ruce předchozího Házecího Hráče.

Pass Sázky Vyhrávají, pokud je Come Out roll 7 nebo 11, prohrávají, když u Come Out rollu padne 2, 3 a nebo 12. Don't Sázky prohrávají, pokud je come out roll 7 a nebo 11, a vyhrávají, pokud je come out roll 2 nebo 3. Pokud padne 12, je to remíza.

Nový Hráč, který přichází k hracímu stolu s kostkami, ale nechce je vrhat, by si měl nejdříve zkontrolovat, v jaké fázi se nachází aktuální hra. Pokud na stole není žádné číslo označeno žetonem **On**, stůl je ve fázi come out hodů. Jestliže je na stole umístěný žeton **On**, Point je již stanoven a je umožněno v této fázi hry sázet Pass Line Sázky.

Všechny jedno, či více kolové **Proposition Bety** je možno sázet v jakékoliv fázi hry.

Mezi jednotlivými hody je časový prostor pro Krupiéra, kdy vyplácí výhry a sbírá prohrané Sázky. Stickman dohlíží na celou hru a hrací stůl a rozhoduje, kdy dá Shooterovi kostky.

Jakmile Shooter obdrží od Stickmana kostky, není možno dále sázet.

V Craps existuje široká paleta dalších Sázek. Zásadně by se daly rozdělit do dvou skupin, a to na Sázky na jeden hod, kdy výsledek (výhra-prohra) je znám hned po následném hodu, a na Sázky, které jsou rozhodnuty, až nastane určitá událost zakládající výhru nebo prohru.

Sázky na jeden hod zahrnují propoziční Sázky (Prop-Bets), pole (Field), rohovou Sázku

(Horn) a vířivou Sázku (Whirl, World).

Propoziční Sázka (Proposition Bet) - Jednorázové Sázky, které vyhrávají/prohrávají, pokud v následujícím hodu padne/nepadne požadovaný součet: 2 (označovaný jako Hadí oči, angl. Snake Eyes nebo Craps Aces), 12 (Craps), 2 nebo 12 (Hi-Lo), 3 (Ace Deuce), 11 (Yo), Craps – 2, 3 nebo 12, C & E – kombinovaná Sázka, kdy polovina je vsazena na Craps a druhá polovina na Yo, Any seven – jakýkoliv součet dávající sedm, Sázka je také označována jako Velká sedma (Big Red). Zde je vhodné upozornit na výplatní poměry. Např. pokud vsadíte na jakýkoliv Craps (2, 3, 12), uváděný sázkový poměr je 5 for 1, tedy pět za jeden, a znamená to, že v případě výhry dostane Hráč pět žetonů včetně jeho Sázky. Skutečný výplatní poměr je tedy 4:1.

Pole (Field) - Sázka na pole znamená, že v příštím hodu padne součet 2, 3, 4, 9, 10, 11 nebo 12. Sázka je vyplácena jako rovná 1:1 pro čísla 3, 4, 9, 10, 11 a poměrem 2:1, pokud padne 2 nebo 12.

Sázky na pole mohou pokládat sami Hráči.

Rohová Sázka (Horn) - Rohová Sázka představuje de facto samostatné Sázky na čtyři čísla 2, 3, 11 a 12. Vyhrávající číslo se vyplácí jeho výplatním poměrem ze čtvrtiny Sázky, zbylé tři čtvrtiny propadají. Lze vsadit také tzv. zvýšenou rohovou Sázku (Horn High), která spočívá v tom, že se vsází 5 jednotek, z čehož

2 jednotky jsou vsazeny na jedno z čísel 2, 3, 11 nebo 12. V praxi je pravděpodobně nejoblíbenější Sázka Horn High Yo, kde se 2 jednotky vsází na číslo 11.

Vířivá Sázka (whirl, world) - Vířivá Sázka se vsází pěti jednotkami. Jejím smyslem je pokrýt rohovou Sázku (Horn) a Sázku na jakýchkoliv sedm (Any Seven). Jestliže padne některé z čísel 2, 3, 7, 11 nebo 12, tak se jedna pětina Sázky vyplácí výplatním poměrem jako u propozičních Sázek.

Sázky na více vrhů – Sázky jsou aktivní tak dlouho, dokud nenastane událost zakládající výhru či prohru Sázky.

Tvrdá Sázka (hard way) - Hodit čísla 4, 6, 8 či 10 tvrdým způsobem znamená, že se na obou kostkách objeví stejné číslo, tj. 2+2, 3+3, 4+4 či 5+5. Sázka vyhrává, pokud padne součet tvrdým způsobem dříve než snadným způsobem (např. u čísla 6 to může být 1+5, 2+4, 5+1 nebo 4+2) nebo než padne 7. Čísla 4 a 10 jsou vypláceny výplatním poměrem 7:1 (8 for 1), 6 a 8 9:1 (10 for 1).

Snadná Sázka (easy way) - Snadná Sázka je opačná Sázka k sázce tvrdé. Vyhrává v případě, že součet 4, 6, 8, 10 padne snadným způsobem dříve než sedm.

Big 6 a Big 8 - Sázky na Big 6 (velká 6) a Big 8 (velká 8) se pokládají na vyhrazené místo na hracím stole. Podstatou Sázky je padnutí součtu 6 nebo 8 dříve, než padne 7. Sázka se vyplácí jako rovná, tedy 1:1, přičemž na čísla 6 nebo 8 lze vsadit přímo, a to s vyšším výplatním poměrem 7:6.

Sázka na čísla – Sázky přímo na čísla je možné uskutečnit kdykoliv. Není tedy nutné čekat, až Shooter udělá svůj point. Sázky na čísla se umísťují na dvojitou čáru nad jednotlivými čísly představující jejich součet. Sázka vyhrává, pokud padne požadované číslo dříve než 7. Výplatní poměry u čísel 6 a 8 je 7:6. U čísel 5 a 9 je výplatní poměr 7:5, u čísel 4 a 10 je pak výplatní poměr 9:5.

Kupované a pokládané Sázky

Kupované Sázky jsou podobné sázkám na čísla. Hráči si mohou koupit Sázku na jednotlivá čísla (4, 5, 6, 8, 9, 10), a to tak, že umístí svou Sázku do pole Come a oznámí ji Krupiérovi, např. „kupovaná 8 (Buy the 8)“. Sázka vyhrává, pokud daný součet (např. 8) padne dříve než 7. Kupované Sázky se vyplácí skutečným výplatním poměrem, kasino si ale účtuje poplatek 5 % ze Sázky, které někdy požaduje pouze v případě výhry. Sázky se pokládají na příslušné číslo na hrací tabuli a odlišují se od Sázek Come pomocí malých knoflíčků na žetonech.

Pokládaná Sázka je sázkou opačnou. Sází se na to, že 7 padne dříve, než jiný konkrétní součet (4, 5, 6, 8, 9, 10). Výhra se následně opět vyplácí ve skutečném matematickém poměru.

17. AMERICKÁ RULETA (DOUBLE ZERO)

Minimální sázka je : 25 Kč / 1 Euro

Maximální sázka je : 100.000 Kč / 4.000 Euro

Maximální výhra je: 43.200.000 Kč (39.200.000,-Kč – plus hodnota sázky 4.000.000,-Kč)

1.728.000.Euro (1.568.000,-Euro – plus hodnota sázky 160.000,- Euro)

Uvedení způsobu výpočtu maximálních výher:

		Sázka	Výše sázek na konkrétní pozice	Výplatní poměr	Výhra v hodnotě
Maximální sázka	100.000 CZK	Straight Up	100.000	35 : 1	3.500.000
		Split	800.000	17 : 1	13.600.000
Číslo	5	Corner	1.600.000	8 : 1	12.800.000
		Street	300.000	11 : 1	3.300.000
		Six Line	1.200.000	5 : 1	6.000.000
			4.000.000		39.200.000

		Sázka	Výše sázek na konkrétní pozice	Výplatní poměr	Výhra v hodnotě
Maximální sázka	4.000 EUR	Straight Up	4.000	35:1	140.000
		Split	32.000	17:1	544.000
Číslo	5	Corner	64.000	8:1	512.000
		Street	12.000	11:1	132.000
		Six Line	48.000	5:1	240.000
			160.000		1.568.000

Maximální sázka na jednotlivé pozice	CZK	EURO
Straight Up	100.000	4.000
Split	200.000	8.000
Corner	400.000	16.000
Street	300.000	12.000
Six Line	600.000	24.000

Hrací stůl

Hra se hraje u stolu ve tvaru obdélníku s místy pro více Hráčů na dvou vnějších stranách a pozicí jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu je umístěno ruletové kolo pro určení výherních čísel a displej s informacemi o výherních číslech. U stolu jsou dále vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách tohoto stolu a marker pro označování hodnot hracích žetonů. Stůl je pokryt plátnem s vyznačením ruletových Sázek.

Ruletové kolo Americké rulety double zero

Ruletové kolo se skládá ze stacionární misky a otočného disku s oddíly s čísly 0 až 36 a oddílem 00. Disk se otáčí okolo své středové osy. Na stranách sklonu disku jsou kovové separátory.

Umístění čísel

Sekvence čísel ruletového kola

0, 28, 9, 26, 30, 11, 7, 20, 32, 17, 5, 22, 34, 15, 3, 24, 36, 13, 1, 00, 27, 10, 25, 29, 12, 8, 19, 31, 18, 6, 21, 33, 16, 4, 23, 35, 14 a 2.

Kromě čísel „0“ a „00“, které jsou zelené, se na ruletovém kole pravidelně střídají červená a černá čísla.

Kulička pro ruletové kolo

Pro určení výherního čísla na ruletovém kole se používá kulička ze syntetického materiálu.

Hodnotové žetony

Každý Hráč si může hodnotové žetony vyměnit u hracích stolů za barevné hrací žetony, nazývané „wheel checks“. Hráč dostane na požádání hrací žetony wheel checks v jedné barvě, se kterou nebude u téhož stolu hrát nikdo jiný. Barevné hrací žetony lze použít pouze pro Sázky u stolu, u něž je Hráč obdržel. Hodnota 1 barevného hracího žetonu je stanovena vždy na základě dohody mezi Hráčem a Krupiérem a zviditelněna po celou dobu hry. Do konce provozní doby jsou barevné hrací žetony měněny za hodnotové v tomto dohodnutém poměru. Při případné zpětné výměně wheel checks hracích žetonů na hodnotové žetony v dalších dnech je uznaná pouze minimální hodnota.

Pravidla hry

- Krupiér požádá Hráče, aby vsadili své Sázky na stůl. Hodnotové nebo hrací žetony musí být umístěny na plátně ruletového stolu. Krupiér zahájí každou hru prohlášením: "Umístěte své Sázky prosím". Po uplynutí vhodného časového intervalu vhodí Krupiér kuličku do ruletového kola.
- Krupiér vhodí kuličku do ruletového kola v opačném směru, než je směr rotujícího disku. Poté, co kulička obkrouží alespoň desetkrát obvod, skutálí se do očíslovaných oddílů 0-36 a 00 představujících čísla. V dostatečném předstihu před tím, než kulička spadne do očíslovaného oddílu, Krupiér zastaví přijímání dalších Sázek prohlášením: "Žádné další Sázky, prosím". Po tomto prohlášení již nemohou Hráči sázet, zrušit, převádět nebo měnit své Sázky. V případě, že kulička při vhažování opustí prostor ruletového kola, ohlásí Krupiér "Nová hra". Sázky jsou v tomto případě neplatné a může s nimi být manipulováno až do dalšího ohlášení Krupiérem: "Žádné další Sázky, prosím".
- Jakmile se kulička zastaví v jednom z očíslovaných oddílů, Krupiér označí výherní číslo na plátně k tomu určenou kuželkou s názvem „dolly“, ohlásí výherní číslo a zároveň je toto zobrazeno na displeji. Všechny Sázky, které se vztahují k danému číslu, včetně barvy čísla, vyhrávají. Prohrané Sázky jsou vybrány a vítězné Sázky jsou vyplaceny podle tabulky výplatních poměrů.

Sázky

Výše minimální a maximální Sázky povolená pro konkrétní hrací stůl je označena na displeji stolu. Provozovatel má možnost změnit limit na hracím stole kdykoli v průběhu otevírací doby, ale pouze na vyšší minimální Sázku, přičemž změna musí být ohlášena 5 minut před provedenou změnou.

Všechny Sázky menší než požadované minimum, které nebudou odmítnuty do ohlášení konce Sázek Krupiérem, budou považovány za neplatné Sázky a hráč obdrží žetony ve výši těchto sázek zpět.

Všechny Sázky větší než požadované maximum, které nebudou odmítnuty do ohlášení konce Sázek Krupiérem, budou vyplaceny pouze do výše povoleného maxima. Hráč, který tuto sázku učinil, obdrží žetony ve výši sázek nad povolené maximum zpět.

Hráč může umístit v průběhu jedné hry tolik Sázek, kolik chce až do maxima hracího stolu.

Typy Sázek, které Hráč může vsadit s příslušnými výplatními poměry:

- a) Straight up Bet (přímá Sázka) je Sázka na jedno číslo, včetně nuly (0) a dvou nul (00). Vyplácí se v poměru 35:1.
- b) Split Bet je Sázka na dvě sousední čísla. Vyplácí se v poměru 17:1.
- c) Street Bet je Sázka na tři čísla v horizontální lince. Vyplácí se v poměru 11:1.
- d) Corner Bet je Sázka na blok 4 čísel. Vyplácí se v poměru 8:1.
- e) Five Bet je Sázka na čísla 0, 00, 1, 2 a 3. Vyplácí se v poměru 6:1.
- f) Six Line Bet je Sázka na 6 čísel ve dvou sousedních řadách. Vyplácí se v poměru 5:1.
- g) Column Bet je Sázka na dvanáct čísel ve svislém sloupci 1–3. Vyplácí se v poměru 2:1.
- h) Dozen Bet je Sázka na dvanáct čísel ve vodorovném poli 1-3. Nízká (první tucet 1-12), střední (druhý tucet 13-24) nebo vysoká (třetí tucet 25-36). Vyplácí se v poměru 2:1.

- i) Even Bet je Sázka na vnější šance (sudá, či lichá, červená nebo černá, nízká (1-18) nebo vysoká (19-36). Vyplácí se v poměru 1:1.

Dále může Účastník činit Sázky na sousední čísla. Tyto Sázky se umísťují na tzv. „Racetrack“ (tzv. „závodní dráha“ nabízí alternativní způsob sázení na hracím plátně, „závodní dráha“ kopíruje kolo rulety, to znamená, že pořadí čísel je stejné, tyto Sázky pokrývají čísla, která se nacházejí na hracím kole rulety a na „závodní dráze“, „Racetrack“ je umístěn mezi Krupiérem a hlavním hracím polem).

Mezi tyto Sázky patří:

Sousední čísla – Sázka se skládá z jednoho nahlášeného čísla a jeho dvou sousedních čísel nalevo a dvou sousedních čísel na „Racetracku“. Celkem je na tuto Sázku potřeba 5 žetonů. Pokud vyhrává některé z čísel obsažených v této Sázce, tak Krupiér položí na výherní číslo odpovídající množství žetonů, které zároveň odpovídá výhernímu podílu za vsazené sousední sázky a Sázka se proplatí v příslušném poměru.

Minimální a maximální Sázky, maximální výhra

EUR

Sázka	Minimální sázka	Maximální sázka	Maximální výhra
Straight up	1€	4.000€	1.728.000€
Split	1€	8.000€	
Street Bet	1€	12.000€	
Corner	1€	16.000€	
Six Line	1€	24.000€	

CZK

Sázka	Minimální sázka	Maximální sázka	Maximální výhra
Straight up	25 CZK	100.000 CZK	43.200.000 CZK
Split	25 CZK	200.000 CZK	
Street Bet	25 CZK	300.000 CZK	
Corner	25 CZK	400.000 CZK	
Six Line	25 CZK	600.000 CZK	

Výherní možnosti a výherní poměry

Sázka	Název	Výplatní poměr	Typ Sázek
červená	Even Chance	1:1	i)
černá	Even Chance	1:1	i)
sudá	Even Chance	1:1	i)
lichá	Even Chance	1:1	i)
Nízká čísla (1 to 18)	Even Chance	1:1	i)
Vysoká čísla (19 to 36)	Even Chance	1:1	i)
1. Tucet (1 to 12)	Dozen	2:1	h)
2. Tucet (13 to 24)	Dozen	2:1	h)
3. Tucet (25 to 36)	Dozen	2:1	h)
1. Sloupec (1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34)	Column	2:1	g)
2. Sloupec (2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35)	Column	2:1	g)
3. Sloupec (3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36)	Column	2:1	g)
Kombinace šesti čísel	Six Line	5:1	f)
0,00,1,2,3 kombinace	Five Bet	6:1	e)
Kombinace čtyř čísel	Corner	8:1	d)
Kombinace tří čísel	Street	11:1	c)
Kombinace dvou čísel	Split	17:1	b)
Jakékoli číslo	Straight-Up	35:1	a)

Pokud padne jedna nula, vyhrávají sázky vsazené pouze na jednu nulu dle výplatního poměru.

Pokud padne dvojitá nula, vyhrávají sázky vsazené pouze na dvojitou nulu dle výplatního poměru.

Sázky vsazené na Column, Dozen a Even sázky prohrávají.

18. VESTEC BLACK JACK

Minimální Sázka je : 100 Kč / 5 Euro

Maximální Sázka je : 250.000 Kč / 10.000 Euro

Maximální Výhra je : 11.800.000 Kč (hodnota sázky 2.075.000,-Kč PLUS Black Jack 2.000.000,- plus 750.000 perfect pair plus 225.000,-Kč 21+3 plus 6.750.000,-Kč TOP 3)

472.000 Euro (hodnota sázky 83.000,- plus Black Jack 80.000,- Euro, plus 30.000,- Euro, perfect pair plus 9.000,- Euro 21+3 plus 270.000,- Euro TOP 3)

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné sázky	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné sázky
Black Jack	100 Kč	250 000 Kč	2 000 000 Kč	5 €	10 000 €	80 000 €
Perfect Pairs	100 Kč	25 000 Kč	750 000 Kč	5 €	1 000 €	30 000 €
21 + 3	100 Kč	25 000 Kč	225 000 Kč	5 €	1 000 €	9 000 €
TOP 3	100 Kč	25 000 Kč	6 750 000 Kč	5 €	1 000 €	270 000 €

Pravidla hry:

Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra.

Dozor nad probíhající hrou vykonává inspektor nebo manažer kasina.

Min. Sázka 100,- Kč /5 Euro, max. Sázka 250.000,- Kč /10.000 Euro, nejvyšší výhra při maximální Sázce na jeden hrací box je 11.800.000 Kč nebo 472.000 EUR. Při hře v eurech, se hrají pouze sázky sudých hodnot a při hře v CZK, se smí sázet pouze násobky padesáti. Pro hru se používají hodnotové žetony.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo označování karet vyvést z kasina. Při prokázání této činnosti je kasino dále oprávněno Hráči zabavit jeho hodnotové žetony, které tímto zakázaným jednáním získal a má v držení.

Hrací stůl:

Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro 5 nebo 7 Účastníků (dle vyznačeného počtu boxů) a Krupiéra. Hrací stůl má otvory pro dropbox (Krupiér vhadzuje hotovost přijatou na hracím stole) a pro tipbox (vhazuje se spropitné). Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukem, na němž je vyznačeno tableau.

Karty:

Hra je provozovaná s šesti balíčky karet po 52 kartách. Eso je počítáno u Účastníka dle karetní kombinace za 1 nebo 11. Eso Krupiéra je zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by celkový součet jeho karet překročil 21. Karty K, Q a J (obrázky) mají hodnotu 10, další karty pak mají svojí vyznačenou hodnotu (2 až 10).

Míchání karet:

Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat, předtím však Krupiér rozloží karty na Hrací plátno tak, aby bylo zřejmé, že jsou karty v pořádku a ve správném počtu. Do promíchaných karet se zařazuje i tzv. řezací karta (bílá, černá, červená nebo zelená), se kterou se provádí před zahájením hry snímání promíchaného balíku karet. Pokud je během hry vytažená řezací karta, rozehraná hra se dohraje a po ní následuje opětovné míchání karet. Vedení kasina (Provozovatel) je oprávněn nařídit nové míchání karet kdykoliv, kromě případu, kdy by se mělo jednat o míchání karet v průběhu hazardní hry.

Pořadí pro snímání karet je následující:

6. První Účastník u stolu, jestliže hra právě začíná.
7. Účastník, na jehož boxu se objevila řezací karta během poslední boty.
8. Účastník na nejvzdálenějším místě napravo od Krupiéra, jestliže se řezací karta objeví během poslední boty u Krupiéra.
9. Jestliže Účastník určený těmito postupy odmítne sejmout karty, budou nabídnuty každému Účastníkovi ve směru hodinových ručiček, dokud jeden Účastník nepřijme sejmutí. Jestliže všichni Účastníci odmítnou sejmout karty, bude ke stolu přizván PIT BOSS a potvrdí-li se, že ani jedna osoba karty nesejme, provede sejmutí on osobně.

Bota - je to kazeta, kterou Krupiér používá k rozdávání karet po jedné.

Počet Účastníků:

U hracího stolu je celkem 7 hracích boxů. Účastníkům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné. Účastník, který vsadil první Sázku na box, je vlastníkem tohoto boxu a o něm také rozhoduje. U hracího stolu je celkem 7 hracích boxů. Účastníkům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné. Účastník, který vsadil první Sázku na box, je vlastníkem tohoto boxu a o něm také rozhoduje. Ostatní hráči, kteří se účastní Živé hry na stejném boxu, může a nemusí hrát podle rozhodnutí majitele boxu.

To znamená:

- 1) V případě, že se majitel boxu rozhodne sázku zdvojnásobit, ostatní hráči mohou:
 - a) mohou svou sázku také zdvojnásobit
 - b) mohou svou sázku ponechat v původní výši
- 2) V případě, že se majitel boxu rozhodne karty rozdělit, ostatní hráči mají na výběr následující:
 - a) dodat žetony na rozdělení
 - b) mohou si vybrat na které z rozdělených karet chtějí pokračovat ve hře
- 3) V případě, že se majitel boxu rozhodne pro surrender, musí všichni ostatní v tomto rozhodnutí pokračovat
- 4) V případě, že se majitel boxu rozhodne pro "EVEN MONEY," ostatní hráči musí ctít rozhodnutí majitele boxu

Na jednom boxu však mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry, kdy jejich celkový součet prvotních Sázek nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box.

Na jednom boxu však mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry, kdy jejich celkový součet prvotních Sázek nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box.

Průběh hry:

Cílem hry je přiblížit se, či dosáhnout součtu 21 nebo se mu co nejvíce přiblížit. Výhra, případně prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra. Po výzvě ke hře obsadí Účastníci boxy jednotlivými Sázkami. Po ukončení Sázek rozdává Krupiér ke každému Sázkou obsazenému boxu a sobě po jedné kartě. Poté přidá k boxům Účastníků opět po jedné kartě. Účastník může po obdržení druhé karty zastavit hru, tj. nepožadovat další kartu. Může ale požádat Krupiéra o další karty, aby se součet jeho karet co nejvíce blížil k číslu 21. Účastníci tahají další kartu vždy v pořadí z leva doprava. Poté, co žádný z Účastníků nechce další karty, bere si - až jako poslední – Krupiér druhou kartu. Do součtu 16 včetně přitom musí brát karty, při součtu 17 a vyšším je již brát nesmí.

„Black Jack“ je optimálním výsledkem, je to 21 bodů docílených součtem pouze 2 karet (jedno eso a jedna desítka nebo jedno eso a jedna karta K, Q nebo J). Výhra je vyplacena v poměru 3:2. Pokud součet Účastnickových karet přesáhne 21, prohrává svou Sázku. Pokud přesáhne součet Krupiérových karet 21, vyhrávají všichni Účastníci, kteří zůstali ve hře. Jestliže má Účastník shodný počet bodů s Krupiérem, jde o remízu, tzv. „stand-off“ a Účastníkova Sázka zůstane v původním postavení na hracím plátně a Účastník s ní může volně disponovat.

Hlášky:

Krupiér musí vyžadovat, aby Účastník vyjadřoval srozumitelným způsobem, jestli chce brát další kartu nebo jestli si přeje stát. Po rozhodnutí Účastníka oznámí Krupiér konečný součet hodnot karet Účastníka, zopakuje Účastníkovo rozhodnutí a potom teprve může přejít k dalšímu boxu.

Zdvojnásobení Sázky (double):

Svoji původní Sázku může Účastník zdvojnásobit, a to při jakémkoliv součtu prvních dvou obdržených karet. Hráčům je dovoleno zdvojnásobit jakoukoliv sestavu karet s výjimkou Black Jacku (součet 21 ze dvou karet).

V takovém případě dostává již jen 1 kartu.

Dělení (split):

O splitu rozhoduje vždy majitel boxu. Páry karet shodné bodové hodnoty lze rozdělit na 2 samostatné hry. Výše sázky při rozdělení musí být shodná se sázkou původní. Rozdělení v jednom dílčím kole hry je možné celkem třikrát. Esa je možné dělit pouze jednou. K rozděleným esům dostane hráč vždy pouze jednu další kartu. Při rozdělení je eso v kombinaci s další kartou hodnoty 10 (K, Q, J a 10) počítáno jen za 21 nikoliv jako Black Jack a je vyplacena normální výhra v poměru 1:1. V případě, kdy Krupiér dosáhne také hodnoty 21, se jedná o „push“ (hráč obdrží žetony ve výši jeho sázky).

Hráč může zdvojnásobit rozdělené boxy!

Pojištění:

Jestliže má krupiér jako svoji první kartu eso, má hráč po rozdání prvních dvou karet právo pojistit se proti případnému Krupiérovi Black Jacku. V takovém případě hráč musí při výzvě krupiéra k pojištění umístit Hodnotové žetony maximálně do výše poloviny své původní sázky na vyznačenou pojistnou linii. Získá-li Krupiér Black Jack, vyplácí se pojištění v poměru 2:1. Nedosáhne-li Krupiér Black Jack, pojištění propadá. Black Jack Hráče proti esu Krupiéra nelze pojistit.

Výjimka: Pouze v případě, že hráč hraje minimální sázku a chtěl by se pojistit, může pojistit přesně polovinou sázky.

Surrender:

O surrenderu rozhoduje vždy majitel boxu. Hráč se může po rozdání prvních dvou karet rozhodnout vzdát se poloviny své Sázky. Krupiér mu odebere karty a hra pro hráče končí. Polovina sázky zůstává hráči, polovinu bere Krupiér do banku. Surrender není možný, pokud má dealer jako první kartu eso.

Even money:

O Even money rozhoduje vždy majitel boxu. Pokud Hráč obdrží kombinaci Black Jack a Krupiér eso, má Hráč možnost si box s kombinací Blackjack nechat vyplatit v poměru 1:1 (tento postup se nazývá „even money“). Po „even money“ nebude moci Hráč dále v této hře pokračovat.

PERFECT PAIRS – VEDLEJŠÍ (DOPLŇKOVÉ) SÁZKY

DEFINICE POJMŮ

- **Smíšený pár** (Mixed pair) – kombinace dvou (2) karet stejné hodnoty (např. **A♦A♠**), ale rozdílných barev (červená, černá) a rozdílných symbolů (piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣))
- **Barevný pár** (Coloured pair) – kombinace dvou (2) karet stejné hodnoty (např. **K♥K♦**) a stejné barvy (červená a červená nebo černá a černá), ale rozdílných symbolů (piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣))
- **Dokonalý pár** (Perfect pair) – kombinace dvou (2) karet stejné hodnoty (např. **Q♠Q♠**), stejné barvy (červená a červená nebo černá a černá) a stejných symbolů (např. listy a listy)
- **Pouze ve vztahu k sázce Perfect Pairs se obrázkové karty nepočítají jako 10.**(např. **K♥Q♦** není pár)

MAX a MIN VEDLEJŠÍ (DOPLŇKOVÁ) SÁZKA

VEDLEJŠÍ (DOPLŇKOVÁ) SÁZKA se může lišit, vyšší nebo nižší, než původní sázka

PRŮBĚH HRY

Před rozdáním první karty v každém kole hry mají hráči možnost vsadit vedlejší (doplňkovou) sázku umístěním žetonu (žetonů) na příslušnou oblast na hracím plátně. Vedlejší (doplňkové) sázky mohou vsadit pouze hráči, kteří již mají vsazenou platnou základní sázku. Vsazením platné, základní sázky je podmíněné zahájení hry. Není možné vsadit pouze sázky na vedlejší (doplňkové) hry. Sázky vsazené na doplňkovou hru vyhrávají pouze pokud první dvě (2) karty vyložené před hráčem na herním plátně tvoří pár dle Definice pojmů. Sázky vsazené na doplňkovou hru prohrávají v případě, že první dvě (2) karty vyložené před hráčem na herní ploše netvoří pár dle Definice pojmů.

VÝPLATNÍ POMĚRY VÝHERNÍCH SÁZEK NA VEDLEJŠÍCH HRÁCH

Dokonalý pár	30:1
Barevný pár	10:1
Smíšený pár	5:1

Všechny sázky vsazené na vedlejší hru budou vypořádány v průběhu hry, tzn. po rozdání prvních dvou karet k boxům s řádně vsazenými základními sázkami.

21 + 3 TOP 3 – VEDLEJŠÍ (DOPLŇKOVÉ) SÁZKY**Definice Pojmů**

- THREE OF A KIND Suited – kombinace tři (3) karet stejné hodnoty (např. A♦ A♦ A♦), a stejné symbolů (piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣))
- STRAGHT FLUSH – kombinace tři (3) karet postupné hodnoty (např. K♦ Q♦ 10♦), a stejné symbolů (piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣))
- 3 OF A KIND – kombinace tři (3) karet stejné hodnoty (např. A♦ A♠ A♥), a rozdílných barev (červená, černá) a rozdílných symbolů (piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣))
- STRAIGHT – kombinace tři (3) karet postupné hodnoty (K♦ Q♠ 10♥), a rozdílných barev (červená, černá) a rozdílných symbolů (piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣))
- FLUSH - kombinace tři (3) rozdílných hodnoty karet, stejné barev (červená, černá) a stejné symbolů (piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣), (např. 10♦ A♦ 7♦))

PRŮBĚH HRY

21+3 a TOP 3 jsou volitelné vedlejší sázky standardní 6 balíčkové hry Black Jack, která umožňuje hráčům vsadit další sázku, aby pokryla možnost jejich dvou karet plus karty krupiéra, tvořit pokerovou kombinaci se třemi kartami v barvě Flush nebo lepší. Před rozdáním první karty v každém kole hry mají hráči možnost vsadit vedlejší (doplňkovou) sázku umístěním žetonu (žetonů) na příslušnou oblast na hracím plátně. Vedlejší (doplňkové) sázky mohou vsadit pouze hráči, kteří již mají vsazenou platnou základní sázku. Sázka „21+3“ se uzavírá před rozdáním karet. Až 3 hráči mohou umístit sázku „21+3“ na sázkový box, jakmile vloží své sázky na Black Jack. Pokud karty prvních dvou hráčů a karta dealera nevytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami v barvě Flush nebo lepší, sázka „21+3“ prohrává. A sázku okamžitě vyzvedne dealer. Sázka „21+3“ může být minimální sázkou na stůl až do maxima stolu. Sázka „21+3“ může být odlišná od původní sázky, vyšší nebo nižší, podle limitů stolu.

VÝPLATNÍ POMĚRY VÝHERNÍCH SÁZEK NA VEDLEJŠÍCH HRÁCH

POKER HAND	21 +3	TOP 3
THREE OF A KIND (Suited)	9 : 1	270 : 1
STRAGHT FLUSH	9 : 1	180 : 1
3 OF A KIND	9 : 1	90 : 1
STRAIGHT	9 : 1	
FLUSH	9 : 1	

Všechny sázky vsazený na vedlejší hru budou vypořádány v průběhu hry, tzn. po rozdání prvních dvou karet k boxům s řádně vsazenými základními sázkami.

CASH GAME

1.1. Nejnížší a nejvyšší Sázka

Hra v CZK	Sázka
Cash game – Texas Hold'em poker	25 Kč až bez limitu
Cash game – Bombpot poker	25 Kč až bez limitu
Cash game – Omaha poker	25 Kč až bez limitu
Cash game – Bombpot Omaha poker	25 Kč až bez limitu
Cash game – Pineapple Hold'em poker	25 Kč až bez limitu
Cash game – Crazy pineapple Hold'em poker	25 Kč až bez limitu
Cash game – Skála Hold'em poker	25 Kč až bez limitu
Cash game – Deuces wild Hold'em poker	25 Kč až bez limitu
Cash game – Six Plus Hold'em poker	25 Kč až bez limitu
Cash game – Open Face Chinese poker /OFC poker Pineapple	25 Kč až bez limitu
Cash game – 7stud poker – cash	25 Kč až bez limitu

Hra v EUR	Sázka
Cash game – Texas Hold'em poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Bombpot poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Omaha poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Bombpot Omaha poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Pineapple Hold'em poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Crazy pineapple Hold'em poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Skála Hold'em poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Deuces wild Hold'em poker	1 EUR až bez limitu

Cash game – Six Plus Hold'em poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Open Face Chinese poker /OFC poker Pineapple	1 EUR až bez limitu
Cash game – 7stud Poker – cash game	1 EUR až bez limitu

Popis hry

Cash game poker se hraje s Hodnotovými žetony. Hru organizuje Provozovatel a Hráči hrají proti sobě. Hraje se s jedním balíčkem standardních karet, který obsahuje 52 listů (čtyři barvy po 13 kartách s hodnotami 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, ESO). Hru vede Krupier, který rozdává karty a vykonává všechny obslužné činnosti nutné pro plynulý průběh hry.

Hrací stůl pro hru

Hrací stůl pro hru je karetní stůl oválného tvaru s místy pro 10 sedících Hráčů a jednou pozicí pro Krupiéra. Hrací stůl je potažen barevným plátnem. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony). Hrací stůl má otvory pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole, popř. přijaté spropitné) a rakebox - otvor pro vhazování raku (vhazuje se provize ze hry). V případě vyhlášení Sázek „B“ (bonus) se na hrací stůl přidá box pro vybírání částky pro Sázku „B“ (bonus).

Provize ze hry

Při Cash game v pokeru se z každého herního Potu vytvořeného Hráči odebírá rake v podobě hodnotových žetonů jako provize Kasina. Rake se z Potu vybírá vždy po ukončení každé hry hazardní hry (handy), než jsou žetony posunuty k výherci/výhercům hry. Rake se vhazuje přímo do rakeboxu nebo nejdříve do řádně označeného místa ve floatu (zásobník na žetony). Následně se tyto žetony proměňují za vyšší hodnoty žetonů například 500 Kč nebo 1.000 Kč a poté se vhazují do rakeboxu. Vedení kasina na začátku hry stanoví, jakou variantu výběru provize stanoví a o tomto Účastníky předem informuje.

Varianty výběru provize rake v Kč

a) Dle výše Potu

Při cash game s blindy 25/50 a vyšší

Výše Potu	Rake
0-475	0
500-925	25
950-1425	50
1450-1925	75

1950-2425	100
2450-2925	125
2950-3425	150
3450-3825	175
3950-4425	200
4450-4925	225
4950-5425	250
5450-2925	275
5950 a vyšší	300

b) Dle počtu Hráčů

Rake se vybírá ve výši 5 % z každého Potu. Minimální výše Potu na hře od blindů 25/50 500 Kč. Výše raku z Potu se zaokrouhuje dolů na možnost využití nejnižšího hodnotového žetonu ve hře, na hře 25/50 a vyšší se z Potu 2 300 Kč nebere 115, ale 100. Maximální rake v Kasinu je 400 Kč, což při 5 % rake odpovídá Potu 8 000 Kč. Z jakéhokoliv vyššího Potu je rake 400 Kč.

Maximální výše raku závisí na počtu hráčů ve hře.

2 Hráči max. rake z každého Potu je 50 Kč

3 Hráči max. rake z každého Potu je 100 Kč

4 Hráči max. rake z každého Potu je 200 Kč

5 a více Hráčů max. rake z každého Potu je 400 Kč

V Texas Hold'em pokeru nebo Omaze se rake nevybírá, nedostane-li se hra na Flop.

c) Dle výše blindů

Rake se vybírá ve výši 5 % z každého Potu. Výše raku z Potu se zaokrouhuje dolů na možnost využití nejnižšího hodnotového žetonu ve hře. Maximální výše raku z každého Potu stanoví výše blindů

blindy 25/50 a vyšší max. rake z každého Potu je 400 Kč

d) Dle odehraného času

Při OFC (Open Face Chinese poker /OFC poker Pineapple) nebo hrách v menším počtu hráčů lze stanovit tzv. Time collection, kdy se rake bere za odehraný čas, nikoliv z každé hry. Výši Time

collection určí Provozovatel. Provozovatel může určit Time collection před započítáním jakékoli hry/před rozdáním karet. Time collection se vždy odvíjí od výše povinných Sázek Big Blind a Small Blind (čím vyšší, tím větší Time collection) hry přičemž při OFC zpravidla platí každý hráč max. 200 Kč za půl hodiny, při jiných hrách max. 600 Kč.

Hráčům je výše Time collection oznámena před každou započatou půlhodinou hry a následně, před začátkem možné účasti na hře, vybrána.

Varianta výběru provize rake v EUR:

Rake se vybírá ve výši 5 % z každého Potu. Výše raku z Potu se zaokrouhluje dolů na možnost využití nejnižšího hodnotového žetonu ve hře. Platí stejná pravidla pro výběr provize jako v Kč. Max. výše raku z každého Potu je 25 EUR.

Pravidla a průběh hry

Hráči hrají proti sobě, nikoliv proti Krupiérovi. Krupiér má však plnou kontrolu nad regulérností hry a za servis vybírá z každé hry předem stanovenou provizi. V souladu s tímto Herním plánem. Ke hře se užívá jednoho balíčku karet – 52 karet. Cílem hry je získat výše hodnocenou kombinaci karet než protihráči. Pro sestavení nejlepších pěti karetních kombinací mohou hráči použít:

a) dvě své zavřené karty (HOLE CARDS) a tři karty ze společných karet

nebo

b) jednu svou zavřenou kartu a čtyři karty ze společných karet (COMMUNITY CARDS)

nebo

c) všech pět společných karet

V případě, že kombinace dvou nebo více Hráčů má stejnou hodnotu a tato kombinace karet má nárok na Výhru – tato Výhra se dělí rovným dílem mezi Vyhrávající Hráče. Pokud je hrána verze HIGH – LOW SPLIT, Výhra se dělí mezi Hráče s nejvýše hodnocenou kombinací pěti karet (HIGH) a Hráče s kombinací karet nejnižší hodnoty (LOW). Pro tuto hru se může kvalifikovat pouze kombinace neobsahující žádný pár a nejvyšší z těchto pěti karet nesmí mít hodnotu vyšší než „8“. Kombinace karet jsou hodnoceny podle následujícího klíče:

a) High card (nejníže hodnocená kombinace karet)

v případě, že Hráči nemají žádnou z níže uvedených možností, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu

b) One pair

2 karty stejné hodnoty

c) Two pairs

2 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty

d) Three of a Kind

3 karty stejné hodnoty

e) Straight

- 5 karet různé barvy v nepřerušovaném sledu
- f) **Flush**
5 karet stejné barvy ne po sobě následujících
 - g) **Full House**
3 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty
 - h) **Four of a kind**
4 karty stejné hodnoty
 - i) **Straight Flush**
5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu
 - j) **Royal Flush (nejvýše hodnocená kombinace karet)**
Karty A, K, Q, J, 10 stejné barvy

Hráč smí použít k sestavení své pěti karetní kombinace jakoukoliv kombinaci ze všech sedmi karet (pět společných, dvě vlastní).

Hráč, který opustil hru (opustil stůl se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému stolu dříve, než za 2 hodiny, musí vložit do hry (Buy-in) stejné množství Hodnotových žetonů, s jakým hru předtím opustil. Stejně tak při přesednutí na jiný stůl.

Průběh hry

Při hře je použit speciální žeton Dealer button, který se posouvá ve směru hodinových ručiček a určuje vždy Hráče, který obdrží karty jako poslední. Otevírací hra začíná vylosováním pořadí Hráčů. - Před zamícháním karet Krupiér rozloží karty tak, aby všichni Hráči viděli, že jsou karty v pořádku. Po zamíchání karet rozdá Krupiér každému z Hráčů jednu odkrytou kartu. Hráč s nejvyšší kartou a barvou (HIGH CARD BY SUIT) obdrží značku označující Dealer button – v případě shody dvou nejvyšších karet se postupuje dle hodnoty barev (od nejnižší po nejvyšší – Clubs (Kříže), Diamonds (káry), Hearths (srdce), Spades (Piky).

Před zahájením hry vloží první Hráč vlevo od Dealer buttonu do hry Sázku rovnající se polovině základního limitu Small blind. Druhý Hráč vlevo od Dealer buttonu vloží do hry Sázku rovnající se základnímu limitu Big blind. Tím jsou splněny podmínky pro zahájení hry. Hra začíná rozdáním první karty Hráči sedícímu vlevo od Dealer buttonu a po něm dostanou po jedné kartě další Hráči v pořadí dle hodinových ručiček až má každý Hráč dvě zavřené karty. V tomto prvním kole se začíná vyjadřovat jako první Hráč sedící po levé ruce Hráče, který položil na stůl velkou sázku naslepo (Big blind). Tento Hráč má tři možnosti akce:

- 1) FOLD (složení karet, tj. odstoupení ze hry)
- 2) CALL (dorovnání poslední Sázky)
- 3) RAISE (navýšení poslední Sázky)

Další následující Hráči včetně vlastníka Dealer buttonu se mohou vyjádřit také jedním z výše uvedených způsobů, a navíc mohou ještě znovu navýšit Sázku (RERAISE). Jestliže má zájem zůstat ve hře také Hráč se Small blindem, musí dorovnat Sázku do výše Big blindu nebo případné Sázky předtím. Jestliže je nakonec na řadě Hráč, který má Big blinde, může ještě jednou otevřít sázení tím, že zvýší (RAISE) svůj Big blind v rámci povolených sázkových limitů. Tuto možnost má Hráč s Big blindem pouze v prvním sázkovém kole, a to pouze jednou. Minimálním navýšením Sázky bývá hodnota Big blindu. Po prvním kole Sázek Krupiér „spálí“ následující kartu a odkryje první tři společné karty (Flop), následuje druhé kolo Sázek. Krupiér „spálí“ následující kartu a odkryje čtvrtou společnou kartu (Turn), následuje třetí kolo Sázek. Krupiér „spálí“ následující kartu a odkryje pátou společnou kartu (River), následuje poslední kolo Sázek. Druhé (a další) kolo Sázek se od prvního liší tím, že nezačíná hráč nalevo od Big blind ale Hráč na pozici Small blind.

Po dokončení Sázek následuje Showdown (vyhodnocení jednotlivých kombinací karet) a výplata Hodnotových žetonů. V Showdownu první ukazuje karty Hráč, který provedl poslední „agresivní“ akci a dále ukazují karty Hráči po směru hodinových ručiček od Dealer buttonu. Pokud nebyla v posledním kola „agresivní“ akce, ukazuje Hráč nalevo od Dealer buttonu a pokračuje se po směru hodinových ručiček. Při shodě se Výhra dělí rovným dílem. – Pokud Výhru nelze rozdělit beze zbytku, pak lichý žeton obdrží Hráč, který v průběhu hry obdržel dříve karty.

Missed Blind je povinná Sázka, která se vybírá u cash games v okamžiku, kdy se Hráč vrací ke stolu po přestávce, během které přes jeho pozici "přešly" povinné Sázky.

Sázky

V každém kole Sázek má Hráč možnost:

- a) FOLD – ukončit svou hru,
- b) CHECK – vyčkat (v případě, že ještě nikdo nevsadil nebo nenavýšil),
- c) BET – vsadit Sázku,
- d) CALL – dorovnat předchozí Sázku,
- e) RAISE – navýšit předchozí Sázku,
- f) RE-RAISE – navýšit předchozí navýšující Sázku.

Výši Sázek určuje limit hry – dohodne management Kasína s Hráči:

- a) Limit poker (hra s limitem) – výši Sázek určuje limit kola Sázek – v prvním a druhém kole základní limit, ve třetím a čtvrtém kole dvojnásobek základního limitu. Sázka smí být zvýšena nejvíce třikrát v každém kole.
- b) Pot limit (Pot – žetony, které již byly vsazeny do hry) – počet navýšení není limitován. Při navýšení se předchozí dorovnání stává součástí Potu, navýšení pak může dosáhnout celkové hodnoty Potu, nesmí být však nižší než původní Sázka, s výjimkou Sázky „ALL IN“.

- c) No limit (hra bez limitu) – počet navýšení není limitován. Všechny Sázky musí být minimálně rovny stanovenému minimu a všechna navýšení musí být rovna nebo vyšší předchozí Sázce nebo předchozímu navýšení pro každé kolo Sázek, s výjimkou Sázky „ALL IN“.

Sázka „ALL IN“

Je Sázkou, kdy Hráč vsadí do hry všechny žetony mající na hracím stole ještě před ukončením hry. Tento Hráč pak může vyhrát od každého protihráče pouze tolik peněz, kolik sám vsadil. V případě „ALL IN“ Sázky platí pro NO LIMIT POKER následující pravidla:

- a) Jestliže má Hráč reagovat na nekompletní Sázku (navýšení Sázky předchozího hráče do tzv. All INu o méně než polovinu jeho Sázky) nebo navýšení Hráče, který jde „ALL IN“, a tato Sázka je nižší než polovina kompletní Sázky, má tyto možnosti:

- i. FOLD – ukončit svou hru,
- ii. CALL – dorovnat nekompletní Sázku,

- b) jestliže má Hráč reagovat na nekompletní Sázku nebo navýšení Hráče, který jde „ALL IN“, a tato Sázka je rovna nebo je vyšší než polovina kompletní Sázky, má tyto možnosti:

- i. FOLD – ukončit svou hru,
- ii. CALL – dorovnat nekompletní Sázku,
- iii. RAISE – zvýšit Sázku dle svého uvážení.

Nákup žetonů

Před vstupem do hry musí Hráč s sebou do hry přinést nebo zakoupit Hodnotové žetony v minimální hodnotě rovnající se:

- a) LIMIT POKER – dvacetinásobku velké povinné Sázky Big Blind,
- b) NO LIMIT, POT LIMIT – 500 Kč nebo 20 EUR.

Všechny Hodnotové žetony musí být umístěny viditelně na hracím stole a smí být brány z hracího stolu pouze v případě, že se Hráč rozhodne ukončit hru a vzdá se svého místa.

Hra cash game se může hrát v různých variantách:

Texas Hold'em poker (THP)

Texas Hold'em poker je sedmi karetní hra s jednoduchými pravidly. Pro hru THP se používá Dealer button, který se posouvá po hracím stole a určuje pozici Hráčů a blindů. Po posunutí Dealer buttonu a vsazení blindů, jsou rozdány každému Hráči 2 karty Hole cards.

Začíná první kolo sázení. Sázet začíná Hráč sedící nalevo od Hráče, který vsadil Big blind. Hráč může zahodit, dorovnat Sázkou nebo zvýšit (popř. Hráč na Big blindu může dát Check, v případě, že nečelí žádnému navýšení). Poté se doprostřed hracího stolu rozdají tzv. 3 společné karty (Flop). Následuje druhé kolo sázení. Následně se otočí 4 společná karta (Turn) a následuje třetí kolo sázení. Poté se otočí i 5 společná karta doprostřed hracího stolu a následuje čtvrté čili poslední kolo sázení. Před rozdáním Flopu, Turnu a Riveru Krupiér vždy „spálí“ jednu vrchní kartu z balíčku. Texas Hold'em má tedy celkem 4 kola sázení. Druhé (a další) kolo sázek se od prvního liší tím, že nezačíná Hráč nalevo od Big blind, ale Hráč na pozici Small blind.

Všichni Hráči, kteří zůstanou ve hře i po posledním kole Sázek otočí poté karty, pro určení výherní kombinace karet. Nejlepší pěti-karetní kombinace vyhrává. V THP můžete použít ze svých zakrytých karet dvě, jednu nebo dokonce žádnou.

Bombpot poker

Bombpot je varianta pokeru, kdy se stejně jako u THP každou hru posune Dealer Button stejným principem jako u THP. Na rozdíl od THP, ve hře Bombpot vsadí všichni hráči stejnou sázkou a až potom následuje rozdání karet. Každý hráč dostane 2 karty, ve stejném pořadí jako u THP. Následně krupiér rozdá rovnou flop a až na flopu začne další kolo sázek. Poté následuje stejný postup hry jako u THP. Turn a kolo sázek. River a poslední kolo sázek. Následné vyhodnocení výherních kombinací a určení vítěze, probíhá totožně jako u THP.

Omaha poker

Omaha je varianta Pokeru, která přináší větší variabilitu hry. Každý Hráč obdrží 4 zakryté karty, na boardu je stejně, jako v THP, nakonec vyloženo 5 karet. Pro výherní kombinaci musí Hráč použít 2 karty z ruky a 3 z boardu. Nejlepší pěti karetní kombinace vyhrává. Ve variantě Hi/Lo vyhrává polovinu Potu nejlepší kombinace Hi a polovinu Potu nejlepší Lo, pokud ho někdo vytvoří. Omaha je tedy devíti karetní poker, který používá blindy a Dealer button stejně jako THP. Hra začíná rozdáním 4 zakrytých karet každému Hráči. Když je Hráč na řadě, může vždy zahodit, dorovnat nebo zvýšit. Společné karty se rozdávají na board stejně jako v THP. Po ukončení posledního kola sázení Hráči otočí karty k vyhodnocení výherní kombinace karet.

V Omaze musí Hráč vždy použít 2 karty z ruky a 3 z boardu, to je největší rozdíl proti THP, kde Hráč může použít z ruky dvě karty, nebo jednu kartu, nebo dokonce ani jednu.

Bombpot Omaha poker

Bombpot Omaha je varianta pokeru, kdy se stejně jako u Omahy každou hru posune Dealer Button stejným principem jako u Omahy. Na rozdíl od Omahy, ve hře Bombpot Omaha vsadí všichni hráči stejnou sázku a až potom následuje rozdání karet. Každý hráč dostane 4 karty, ve stejném pořadí jako u Omahy. Následně krupiér rozdá rovnou flop a až na flopu začne další kolo sázek. Poté následuje stejný postup hry jako u Omahy. Turn a kolo sázek. River a poslední kolo sázek. Následné vyhodnocení výherních kombinací a určení vítěze, probíhá totožně jako u Omahy.

Pineapple Hold'em poker

Tato hra je jednoduchou variací na hru Texas Hold'em poker a přímo z ní vychází. Hra je velice obdobná a má až na počet rozdaných karet na začátku hry naprosto totožná pravidla jako Texas Hold'em poker (viz pravidla THP).

Každý Hráč obdrží na začátku 3 zavřené karty a hned po rozdání si dvě z nich vybere a ponechá. Před prvním kolem Sázek zbylou jednu kartu odhodí směrem ke Krupiérovi, který tuto kartu Hráči sebere a vyřadí ji tak ze hry po zbytek dané hry. Hráči odhazují kartu jeden po druhém, tak jak jsou v dané hře na řadě a odhozená karta se odhazuje zavřená tak, aby ji nikdo z ostatních Hráčů neviděl. Dále hra pokračuje naprosto totožně jako hra THP a dle jejích popsaných pravidel.

Crazy pineapple Hold'em poker

Tato hra je jednoduchou variací na hru Texas Hold'em poker a přímo z ní vychází. Hra je velice obdobná a má až na počet rozdaných karet na začátku hry naprosto totožná pravidla jako Texas Hold'em poker (viz pravidla THP). Hra je velice obdobná a vychází z jednoduché úpravy hry Pineapple Hold'em poker (viz pravidla výše) a má až na moment, ve kterém se odhazuje jedna z rozdaných karet Hráči, naprosto totožná pravidla.

Každý Hráč obdrží na začátku 3 zavřené karty, se kterými se rozhodne, zda bude pokračovat a zapojí se do hry či nikoliv. Stejně jako s dvěma kartami při hře THP. Hned po rozdání prvních tří společných karet Flop si dvě z nich vybere a ponechá. Před druhým kolem Sázek zbylou jednu kartu odhodí směrem ke Krupiérovi, který tuto kartu Hráči sebere a vyřadí ji tak ze hry po zbytek dané hry. Hráči odhazují kartu jeden po druhém, tak jak jsou v dané hře na řadě a odhozená karta se odhazuje zavřená tak, aby ji nikdo z ostatních Hráčů neviděl.

Dále hra pokračuje naprosto totožně jako hra Texas Hold'em poker a dle jejích pravidel popsaných viz výše.

Skála Hold'em poker

Tato hra je jednoduchou variací na hru Texas Hold'em poker a přímo z ní vychází. Hra je velice obdobná a má až na počet rozdaných karet na začátku hry naprosto totožná pravidla jako Texas Hold'em poker (viz pravidla výše).

Každý Hráč obdrží na začátku místo dvou hned 3 zavřené karty do ruky a po zbytek hry s nimi hraje. Hra dále pokračuje naprosto totožně jako hra THP a dle jejích pravidel popsanych viz výše.

Všichni Hráči, kteří zůstanou ve hře i po posledním kole Sázek otočí poté karty, pro určení výherní kombinace karet. Nejlepší pěti-karetní kombinace vyhrává. Ve Skála Hold'em poker můžete použít ze svých zakrytých karet všechny tři, dvě, jednu nebo dokonce žádnou.

Deuces wild Hold'em poker

Tato hra je jednoduchou variací na hru Texas Hold'em poker a přímo z ní vychází. Hra je velice obdobná a má až na hodnotu a možnost použití karet s hodnotou 2 naprosto totožná pravidla jako Texas Hold'em poker (viz pravidla výše).

Všechny karty s hodnotou 2 v balíčku jsou tzv. kartami Wild a mohou nahradit libovolnou jinou kartu tak, aby byla sestavena nejvyšší možná výherní kombinace karet.

Pokud Hráč dostane na začátku hry rozdané dvě dvojky, čili dvě karty Wild musí to ihned nahlásit Krupiérovi a karty otočit a ukázat. V tuto danou chvíli hra končí a Hráč, který dostal rozdané dvě Wild karty, vyhrává všechny žetony ve hře (blindy, popř. blindy a ante) a pokračuje se novou hrou. Pokud Hráč se dvěma rozdanými kartami tuto skutečnost Krupiérovi nenahlásí a pokračuje ve hře i po ukončení prvního kola Sázek, je jeho ruka považována za mrtvou a nemá jakýkoliv nárok na Výhru.

Až na tuto jedinou výjimku se tedy hra hraje naprosto totožně jako hra Texas Hold'em poker dle jejích pravidel popsanych viz výše.

Six Plus Hold'em poker

Tato hra je variací na hru Texas Hold'em poker a přímo z ní vychází. Hra je velice obdobná a má až na počet karet v balíčku a pořadí výherních kombinací naprosto totožná pravidla jako Texas Hold'em poker (viz pravidla výše).

Six Plus Hold'em poker se hraje s balíčkem 36 karet. Oproti klasickému balíčku s 52 kartami v něm nejsou karty s hodnotami 2,3,4, a 5. Zůstávají tedy ve všech barvách pouze hodnoty A, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. Pokud dojde po ukončení posledního kola Sázek k vyhodnocení výherní kombinace, síla kombinace karet se posuzuje dle tohoto žebříčku:

- a) High card (**nejníže hodnocená kombinace karet**) – v případě, že Hráči nemají žádné z níže uvedených možností, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu
- b) One pair – 2 karty stejné hodnoty
- c) Two pairs – 2 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty
- d) Three of a Kind – 3 karty stejné hodnoty
- e) Straight – 5 karet v nepřerušovaném sledu
- f) Full House – 3 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty
- Flush – 5 karet stejné barvy ne po sobě následující
- g) Four of a kind - 4 karty stejné hodnoty
- h) Straight Flush - 5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu
- i) Royal Flush (**nejvýše hodnocená kombinace karet**) – 5 nejvyšších karet stejné barvy

Až na tyto dvě jediné výjimky se tedy hra hraje naprosto totožně jako hra Texas Hold'em poker dle jejích pravidel popsanych viz výše.

Open Face Chinese poker /OFC poker Pineapple

Herní kombinace pro pěti karetní handy jsou stejné jako v Texas Hold'em Pokeru – High card, Pair, 2 Pair, 3 of a kind, Straight, Flush, Full House, Straight Flush a Royal Flush. Herní kombinace pro tří karetní handu jsou High Card, Pair, 3 of a kind. U 3karetní handy nelze hrát kombinace typu Straight a Flush, protože je velmi jednoduché je sestavit. Nejlepší handou je tedy AAA. Správné srovnání všech tří hand sestupně podle jejich herní síly (od spodní po horní) je důležitou součástí Chinese Pokeru. Např. pokud dáte 3 of a kind jako svou Front hand a pouze 2 páry jako svou Middle hand, tak potom budou všechny 3 handy prohlášeny za mrtvé. Celková handa tedy bude mrtvá.

Front Hand – tříkaretní kombinace umístěná na hracím plátně nejdále od Hráče

Middle Hand – pětikaretní kombinace umístěná na hracím plátně uprostřed

Back Hand – pětikaretní kombinace umístěná na hracím plátně nejbližší Hráči

Průběh Hry

Hru je možné hrát za účasti 2, 3 nebo 4 Hráčů. Hra probíhá na hracím stole pro karetní hru Texas Hold'em Poker. Hrací stůl pro hru je karetní stůl oválného tvaru. Hrací stůl je potažen barevným plátnem. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony). Hrací stůl má otvory pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole, popř. přijaté spropitné) a rakebox - otvor pro vhazování raku (vhazuje se provize ze hry). K hodnocení se používá bodový systém. Ve Hře Open Face Chinese poker /OFC poker Pineapple se používá Dealer button podle stejných pravidel jako u Hry Texas Hold'em poker. Krupiér začne rozdávát karty od prvního Hráče po Dealer buttonu. Nejprve je rozdáno 5 karet každému Hráči (lícem dolů, postupně po jedné kartě každému Hráči, dokud nebudou mít všichni Hráči pět karet).

Hráči vezmou svých 5 karet a začnou je pokládat na hrací stůl lícem nahoru do tří linií tak, aby bylo zřejmé, které karty jsou Back Hand (spodní linie), Middle Hand (prostřední linie) nebo Front Hand (horní linie) .

Jakmile jsou karty umístěny, nesmí se jejich pozice po zbytek hry měnit. V tento okamžik má Hráč 2 nebo 3 handy načaté, nicméně nedokončené. Zcela výjimečný případ by nastal, kdyby Hráč měl Back nebo Middle hand celou sestavenou z prvních 5 karet a zbylé dvě handy ne.

Nyní dostávají Hráči 8 zbylých karet – vždy po jedné, lícem dolů. Hráč se musí vždy rozhodnout kam (do které ze tří hand) umístí konkrétní kartu. Jakmile je karta položena, nesmí se přesouvat do jiné handy! Hráč by měl mít jasno, co od které handy očekává, tím spíš, že vidí stále více odkrytých karet na hracím stole.

U herní varianty PINEAPPLE se zbylých osm karet vykládá následovně: Hráč obdrží čtyřikrát po třech kartách, z nichž dvě karty musí použít pro sestavení své výherní kombinace karet a jednu kartu vždy zahodí.

Bodování

Bodování je založeno na vítězství jedné nebo více hand ze všech tří možných a na Royalty (bodové ohodnocení karetní kombinace podle její síly) systému za dobré handy. Hráč dostane 1 bod, pokud porazí soupeřovu handu (Back hand proti Back hand) a 3 bonusové body za vítězství všech 3 hand (tzv. scoop). Takže pokud Hráč vyhraje 2 handy a 1 prohraje, jeho čistý zisk je 1 bod. Ale pokud Hráč vyhraje všechny 3 (nebo prohraje všechny 3) handy, pak jeho čistý zisk (nebo prohra) je 6 bodů.

Někteří Hráči mohou být zvyklí na jiné bodování. Je tedy dobré si jej vždy ujasnit před hrou.

Za Royalties v Back hand jsou následující body:

- a) 25 bodů za Royal Flush
- b) 15 bodů za Straight Flush
- c) 10 bodů za 4 of a Kind

- d) 6 bodů za Full House
- e) 4 body za Flush
- f) 2 body za Straight

Body pro Middle hand:

- a) 60 bodů za Royal Flush
- b) 30 bodů za Straight Flush
- c) 20 bodů za 4 of a Kind
- d) 12 bodů za Full House
- e) 8 bodů za Flush
- f) 4 body za Straight
- g) 2 body za Trips (3 of a Kind)

Body pro Front hand:

- a) 22 bodů za trips A
- b) 21 bodů za trips K
- c) 20 bodů za trips Q
- d) 19 bodů za trips J
- e) 18 bodů za trips 10
- f) 17 bodů za trips 9
- g) 16 bodů za trips 8
- h) 15 bodů za trips 7
- i) 14 bodů za trips 6
- j) 13 bodů za trips 5
- k) 12 bodů za trips 4
- l) 11 bodů za trips 3
- m) 10 bodů za trips 2
- n) 9 bodů za pár A
- o) 8 bodů za pár K
- p) 7 bodů za pár Q
- q) 6 bodů za pár J
- r) 5 bodů za pár 10
- s) 4 body za pár 9
- t) 3 body za pár 8
- u) 2 body za pár 7
- v) 1 bod za pár 6

Fouled hand – Hráč nevytvoří žádné kombinace, za které se udělují body, ale musí „vyplatit“ ostatním Hráčům všechny platné výherní handy včetně Royalties.

Před začátkem hry bude určena peněžní hodnota jednoho bodu (např. 1 bod = 100 Kč) a bude oznámena Hráčům. Výplata žetonů Hráčovi probíhá po skončení té dané Hry, které se Hráč účastnil. Provozovatel zodpovídá za řádný průběh hazardní hry a správnou výplatu žetonů mezi Hráči, dle předem určené výše bodu. Hráči si mohou určit i rozdílnou max. částku, kterou jsou ochotni prohrát. Pokud Hráč prohraje svou předem určenou Maximální částku, Hráč ve hře

končí.

Fantasy Land/Progresivní Fantasy Land

Fantasy Land je situace, která v **Open Face Chinese poker** začíná, pokud Hráč sestaví alespoň pár QQ ve vaší Front hand bez faulu. Což znamená že potřebuje minimálně pár KK (nebo více) v Middle hand a pár AA (nebo více) v Back hand. Pokud se Hráči podaří sestavit handu s párem QQ ve Front hand, příští hru mu bude rozdáno všech 13 karet lícem dolů na začátku hry.

U herní varianty **OFC poker Pineapple** dostává Hráč Fantasy Landu 14 karet – 13 použije, jednu kartu zahazuje. Všechny 13 karet může ihned použít k optimálnímu sestavení všech 3 hand.

V Back hand musí být, i v případě *Fantasy Land/Progresivní Fantasy Land* silnější kombinace než v Middle hand. A zároveň musí být v Middle hand silnější kombinace než ve Front hand.

Hráč, který dostane všech 13 karet, je musí všechny otočit, až na něj přijde řada. Hráč, který aktuálně hraje Fantasy Land se již nemůže touto cestou dostat na další Fantasy Land (QQ ve Front hand).

Progresivní Fantasy Land se užívá u varianty **OFC poker Pineapple**. Počet karet pro Fantasy Land určuje kombinace se kterou se Hráč pro Fantasy Land kvalifikuje a to následovně:

QQ – 14 karet, 13 karet Hráč použije, 1 kartu zahazuje,

KK – 15 karet, 13 karet Hráč použije, 2 karty zahazuje,

AA – 16 karet, 13 karet Hráč použije, 3 karty zahazuje,

222 a vyšší – 17 karet, 13 karet Hráč použije a 4 karty zahazuje.

7Stud poker

Sedmi karetní stud je poměrně jednoduchá hra, ve které však musí Hráč sledovat více otevřených karet na hracím stole. Hra má až na níže uvedené výjimky stejná pravidla jako Texas Hold'em Poker. Každý Hráč obdrží na začátku dvě karty lícem dolů a jednu lícem nahoru, v dalších 4 kolech obdrží Hráči další 3 karty lícem dolů a jako poslední jednu kartu lícem nahoru. Zde tedy je dohromady 5 kol sázení – o jedno více než v Texas Hold'em. Takže na konci má každý Hráč 3 karty zavřené a 4 otevřené, pro výherní kombinaci karet se použije pět nejlepších karet.

V sedmikaretním stud pokeru musí Hráč tedy sledovat více karet otevřených na hracím stole, než v Texas Hold'em nebo Omaha hrách.

Sedmi karetní stud se zpravidla hraje pouze ve variantě Limit.

1.2. POKER – TURNAJE

- a) Texas hold'em poker
- b) Omaha poker
- c) Pineapple Holdem poker
- d) Crazy pineapple Holdem poker
- e) Skála Holdem poker
- f) Deuces wild Holdem poker
- g) Six Plus Holdem poker
- h) Open Face Chinese Poker /OFC Poker Pineapple
- i) 7stud Poker

Pro hru se používají turnajové žetony.

Hrací stůl pro hru

Hrací stůl pro hru je karetní stůl oválného tvaru s místy pro 10 sedících Hráčů a jednou pozicí pro Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony). Hrací stůl je potažen barevným plátnem, na němž je vyznačeno tableau. Pro turnaje mohou být použity i stoly pro cash game, které jsou uvedené v povolení k umístění herního prostoru kasina.

Základní typy turnajů

Existují různé typy turnajů s různými variantami nákupů turnajových žetonů. Je na Vedení kasina, který typ turnaje zvolí.

Garantovaný turnaj může být každý turnaj, kde je bez ohledu na počet účastníků garantována předem stanovená minimální výše výhry. Pokud je vlastní cenový bank, skládající se z Buy in Hráčů, nižší než garantovaná částka, postará se Provozovatel o dorovnání tohoto rozdílu.

Kasino může pořádat turnaje jednodenní nebo turnaje vícedenní.

Vícedenní turnaj je typ turnaje, který je rozložen do více hracích dní. Částka Buy in a jiných možností nákupů je pro všechny dny stejná. Hrací dny jsou rozděleny do dnů postupových a dne finálového. Hra postupového dne je ukončena v určitém levelu a Hráči, kteří v turnaji zůstali, postupují do finálového dne s takovým množstvím Hracích žetonů, které jim zůstalo v ukončeném hracím dni. Vybraný vklad se přesouvá do finálového dne, kdy je provedeno vyúčtování turnaje. Pro jeden turnaj lze zvolit více variant her (tzn. každý level turnaje lze hrát v jiné variantě). Hráči, který postupuje do postupového, či finálového dne, bude na konci hracího dne vystaveno ze systému potvrzení. Toto potvrzení bude obsahovat údaje provozovatele, jedinečný identifikátor Hráče, který má hráč v systému provozovatele a množství Hracích žetonů, se kterým Hráč postupuje do finálového dne.

Freezeout

Turnaj, ve kterém dostane každý Hráč stejný počet Hracích žetonů bez možnosti dalšího dokupování. Když o své žetony přijde, je z turnaje vyřazen.

Freezeout Re-entry

Turnaj, ve kterém je povoleno dokoupení Hracích žetonů formou Re-entry (1x,2x nebo neomezeně) poté, co je Hráč z turnaje během registrační fáze turnaje vyřazen. Re-entry fáze je předem daná. Pokud je to možné, je Hráč usazen na jiné místo, než původně seděl.

Rebuy

Turnaj, ve kterém je povoleno dokoupení Hracích žetonů formou Rebuy (1x,2x nebo neomezeně) v průběhu turnaje a také Re-entry (1x,2x nebo neomezeně).

Triple chance

Turnaj, ve kterém je povoleno dokoupení Hracích žetonů formou Rebuy (1x,2x nebo neomezeně), Add-on (1x) a Re-entry (1x,2x nebo neomezeně).

Bonusový turnaj

Je typ turnaje, do kterého se kvalifikují Hráči odehráním a nasbíráním bodů z předchozích turnajů. Prizepool (částka o kterou se hraje) vybírá Kasino během daného období, viz pravidla Tour.

Sit'n'Go turnaj

Tyto turnaje jsou specifické v tom, že turnaj hraje menší počet Hráčů, pro rychlejší možnost hry a odehrání více turnajů za večer.

Bounty turnaj

Bounty představuje finanční odměnu za vyřazení Hráče.

Varianty bounty turnajů:

a) Fixní

1) bounty na jednoho Hráče, vypsáno je pouze jedno, a to na Hráče, který bude vybrán náhodně – losem (v tomto případě hradí bounty Kasino).

2) bounty na všechny Hráče, bounty jsou všichni Hráči v turnaji. Výše bounty a vstupů do turnaje je předem stanoveno Vedením kasina. Například, je-li klasický Buy in do turnaje 500 Kč, tak bounty turnaj může mít vstup do turnaje 500 Kč (Hráči zaplatí vstup na Pokladně Kasina) plus např. 100 Kč na bounty (každý Hráč si zakoupí Hodnotový žeton na Pokladně Kasina). V turnaji se pak Hráč snaží vyřadit co nejvíce protihráčů. Pokud se mu podaří někoho z turnaje vyřadit, daný Hráč mu odevzdá svůj Hodnotový žeton v hodnotě 100 Kč. Takto Hráč, který vyřadí 7 Hráčů, získá sedmkrát po 100 Kč. Ve chvíli, kdy turnaj opustí tento Hráč, odevzdá Hráči, který ho vyřadil pouze svůj žeton.

b) Progressive

Výše bounty se odvíjí od fáze turnaje. Hráči si bounty zakoupí před začátkem turnaje v podobě Hodnotových žetonů. Hodnota bounty je na začátku turnaje stejná pro všechny Hráče a může se navýšit v průběhu turnaje. Po vyřazení protihráče si Hráč ponechá 50 % hodnoty získaného bounty jako Výhru a 50 % hodnoty bounty přidá ke svému stávajícímu bounty (tzn. například při hodnotě 200 Kč si ponechá 100 Kč jako Výhru a 100 Kč přidá ke svému bounty). Takto se hodnota bounty navyšuje během průběhu celého turnaje.

Po vypadnutí ze hry si Hráč vymění získané Hodnotové žetony na Pokladně Kasina. Bounty odměna je součástí Výhry v turnaji, není závislá na výherním pořadí Hráčů (tzn. bounty odměnu může získat i Hráč, který není na výplatní struktuře turnaje).

Pravidla turnaje

Hráč zaplatí první vklad do hry (Buy in) na Pokladně Kasina a následně si usedne na místo, které

mu bylo vylosováno na Pokladně Kasina. Při zahájení turnaje obdrží od Krupiéra určité množství Hracích žetonů, které je předem stanoveno dle typu turnaje a výše startovního. Množství základních Hracích žetonů se nerovná hodnotě vstupního vkladu, nýbrž má k tomuto vstupnímu vkladu daný poměrný vztah: Další možné dokoupení Hracích žetonů do turnaje se provádí na Pokladně Kasina popřípadě u hracího stolu.

Pravidla hry u turnajů jsou stejná jako Texas Holdem poker, Omaha poker, Pineapple Holdem poker, Crazy pineapple Holdem poker, Skála Holdem poker, Deuces wild Holdem poker, Six Plus Holdem poker, Open Face Chinese poker/OFC Poker Pineapple, 7stud poker schválené v herním plánu viz výše.

Pokerové turnaje jsou karetní hrou, kdy Hráči hrají proti sobě, nikoliv proti Kasinu. Kasino není v akci, má však plnou kontrolu nad regulérností hry.

Výplatní struktura turnaje může být stanovena podle počtu Hráčů nebo podle počtu vstupů (entries = buy in + re-entry) Účastníci si rozdělí procentuálně podle tabulek níže tzv. **Prizepool** (součet všech vkladů očištěných o provizi Provozovateli). Výše provize Provozovateli, je vždy uvedena v ohlášce turnaje a v popisích turnaje tak, aby hráč vždy dopředu věděl, kolik je provize Provozovatele. Výše provize Provozovateli může být různá od minimálních 5% do maximálně 40%.

Varianta A (na vodorovné ose procentuální podíl na Prizepoolu dle umístění v turnaji, na svislé ose počet účastníků turnaje)

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Do 9	70	30																
10-25	50	30	20															
26-35	45	27	18	10														
36-53	42	26	15	10	7													
54-69	37	23	15	9	7	5	4											
70-99	35	21	14	9	7	5	4	3	2									
100-109	35	21	14	9	7	4,5	3,5	2,5	2	1,5								
110-119	35	20,5	13,5	8,5	7	4,5	3,5	2,5	2	1,5	1,5							
120-129	35	20	13	8,5	6,8	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4						

130-139	34,5	20	12,5	8,4	6,5	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4	1,4					
140-149	34,5	19,5	12	8,4	6,5	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4	1,4	1				
150-159	34	19	12	8,4	6,5	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4	1,4	1	1			
160-169	33,5	19	11,5	8,4	6,5	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4	1,4	1	1	1		
170-179	33	18,5	11,5	8,4	6,5	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4	1,4	1	1	1	1	
180-224	32,5	18,4	11,5	8	6,5	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4	1,4	1	1	1	1	1

Počet placených míst (na vodorovné ose počet účastníků turnaje, na svislé ose procentuální podíl na Prizepoolu dle umístění v turnaji)

	225-270		271-320		321-360
1.	21 %	1.	19,95 %	1.	19,5 %
2.	15,5 %	2.	15 %	2.	14,6 %
3.	11 %	3.	10,5 %	3.	10,35 %
4.	8,5 %	4.	8 %	4.	7,75 %
5.	6,5 %	5.	6 %	5.	5,7 %
6.	5 %	6.	4,75 %	6.	4,65 %
7.	4 %	7.	3,75 %	7.	3,6 %
8.	3 %	8.	2,75 %	8.	2,85 %
9.	2,5 %	9.	2,25 %	9.	2,1 %
10.	2 %	10.	1,85 %	10.,11.	1,65 %
11.	1,75 %	11.-13.	1,5 %	12.-16.	1,3 %
12.-15.	1,5 %	14.-17.	1,25 %	17.-22.	1,1 %
16.-20.	1,25 %	18.-24.	1,1 %	23.-28.	0,95 %
21.-27.	1 %	25.-32.	1 %	29.-36.	0,85 %

Varianta B

Počet placených míst (na vodorovné ose procentuální podíl na Prizepoolu dle umístění v turnaji, na svislé ose počet účastníků turnaje)

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
2-4	100																	
5-8	70	30																
9-18	50	30	20															
19-28	42	27	18	13														
29-45	35	25	18	13	9													
46-59	34	24	17	12	8	5												
60-75	33	23	16	11	8	5	4											
76-89	31	21	14	11	8	6	5	4										
90-104	29	20	14	11	8	6	5	4	3									
105-125	28	18,5	13,5	10	8	6	4,5	3,5	3	2,5	2,5							
126-154	25,5	18	13,5	10	7,5	5,5	4,5	3,5	3	2,5	2,5	2	2					
154 a víc	24,5	17,5	13,5	10	7	5	4	3,5	3	2,5	2,5	2	2	1,5	1,5			

Vstupné do turnaje a minimální výše Výhry je určena Vedením kasina. Výplata Výher – Počet placených pozic a výše částky Výhry dle umístění je na rozhodnutí Vedení kasina. Výplatní struktura je tvořena dle typu turnaje a počtu Hráčů. Výplatní struktura může být upravena podle typu turnaje po skončení registrace do daného turnaje. Změna placených pozic, popřípadě procentuálního rozdělení může být provedena v případě, že po rozdělení prizepoolu by například poslední placená pozice neměla ani hodnotu vkladu do turnaje, který Hráč uhradil nebo naopak výše prizepoolu je natolik velká, že umožňuje přidat jednu výplatní pozici. Vedení kasina o této změně informuje Hráče.

Hráči mají možnost rozdělení cen v turnaji v tzv. dealu. Čímž se určuje jiné rozdělení cen. Mohou se tak rozhodnout v určité fázi turnaje (toto se zpravidla stává ve finálové části turnaje) o rozdělení cen dle jiných kritérií, než jsou dány Vedením kasina. Zpravidla jde o rozdělení prizepoolu, nebo jeho zbývající části mezi zbylé účastníky turnaje rovným dílem. Dále lze rozdělit Výhry dle procentuálního množství žetonů každého Hráče (hodnota všech žetonů každého Hráče se převede procentuálně na hodnotu finanční, z celkového, popřípadě zbývajícího prizepoolu). Další z možností je osobní domluva zbývajících Hráčů v turnaji na rozdělení cen, kdy si Hráči sami

mezi sebou určí, jakou část každý Hráč obdrží z celkového, popř. zbylého prizepoolu. Tato část rozdělení cen v turnaji, tzv. deal, je podmíněn souhlasem Vedení kasina a všech Hráčů, kteří jsou v dané fázi stále ještě účastníky turnaje.

Začátek hry začíná vylosováním pořadí Hráčů. Po zamíchání karet rozdává Krupiér každému z Hráčů jednu odkrytou kartu. Hráč s nejvyšší kartou a barvou obdrží speciální značku označující Dealer button. Tato speciální značka označuje teoretického Krupiéra a na konci každé jednotlivé hry ji Krupiér posunuje ve směru hodinových ručiček na dalšího Hráče v pořadí. V případě stejných karet rozhoduje při losování sestupné pořadí barev – piky, srdce, kříže a káry. Než Krupiér rozdává Hráčům karty, musí vsadit Hráč, sedící jako první nalevo od značky Dealer button takzvanou Small blind (malou Sázku naslepo). Zároveň musí položit takzvanou Big blind (velkou Sázku naslepo) Hráč, který sedí jako druhý nalevo od značky Dealer button. Velikost Small blind obvykle odpovídá polovině nižšího sázkového limitu, který platí pro první sázkový interval. Big blind se rovná dvojnásobku Small blind a má tedy stejnou hodnotu jako nižší sázkový limit. Sázky jsou takto nazývány z toho důvodu, že Hráči musejí vsadit požadovanou sumu ještě před tím, než se podívají na své zavřené karty. Sázky naslepo se používají z toho důvodu, aby v každé hře byly v Potu nějaké finanční prostředky.

Krupiér stanoveným způsobem zamíchá karty a rozdává je postupně tak, aby nebyly ukázané jiným Hráčům. První kartu obdrží Hráč se Small blind a po něm dostanou po jedné kartě další Hráči v pořadí dle hodinových ručiček, až má každý Hráč Hole cards (2 zavřené karty). Hole cards – poslední kartu rozdání dostane Hráč s Dealer buttonem. Jestliže se v průběhu rozdávání převrátí karta, dokončí Krupiér rozdávání obvyklým způsobem. Převrácenou kartu hned vymění Krupiér za vrchní kartu v balíčku a tato původní karta bude použita jako karta spálená, resp. odložená. Jestliže se v průběhu rozdání převrátí více než jedna karta, je neplatné (misdeal). Hráči nesmí ukázat karty jiným Hráčům, dokud nedojde k závěrečné fázi, tj. odkrytí karet Showdown. Karty nesmí opustit prostor plochy stolu a musí být vždy pro kontrolu v zorném poli Krupiéra.

Pre-flop

Poté, co Hráči na blindech vloží své povinné Sázky, rozdává Krupiér všem Hráčům po dvou kartách lícem dolů. Probíhá první kolo Sázek. V tomto prvním kole se začíná vyjadřovat jako první Hráč sedící po levé ruce Hráče, který položil na stůl Big blind. Tento Hráč má tři možnosti akce:

- 1) FOLD (složení karet, tj. odstoupení ze hry)
- 2) CALL (dorovnání poslední Sázky)
- 3) RAISE (navýšení poslední Sázky)

Další následující Hráči včetně vlastníka Dealer buttonu se mohou vyjádřit také jedním z výše uvedených způsobů, a navíc mohou ještě znovu navýšit Sázku (Re-raise). Jestliže má zájem zůstat ve hře také Hráč se Small blindem, musí dorovnat Sázku do výše Big blindu nebo případné Sázky předtím. Jestliže je nakonec na řadě Hráč, který má Big blind, může ještě jednou otevřít

sázení tím, že zvýší (Raise) svůj Big blind v rámci povolených sázkových limitů. Tuto opci má Hráč s Big blindem pouze v prvním kole Sázek, a to pouze jednou. Minimálním navýšením Sázky je dvojnásobek hodnoty Big blindu.

Flop

Po skončení prvního kola Sázek umístí Krupiér všechny Sázky na jedno místo, zpravidla doprostřed stolu. Poté spálí jednu kartu a vyloží na stůl tři odkryté společné karty Flop. Pokud Flop obsahuje více karet než tři, Krupiér přivolá Floormana, který náhodně vybere jednu kartu a ta bude použita jako spálená.

Druhé kolo Sázek začíná akcí první Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer buttonem, který nepoložil karty. Tento Hráč má tři možnosti vyjádření:

- 1) může položit (FOLD) karty
- 2) může pauzírovat (CHECK)
- 3) může vsadit (BET) vklad v rámci povolených limitů

V případě, že je Hráč na první pozici nebo nebyla učiněna žádná změna vkladu Hráčem před ním, může postoupit akci na dalšího Hráče právě prohlášením Check. Minimálním navýšením Sázky je hodnota Big blindu.

Turn

Po skončeném licitování ve druhém kole Sázek umístí Krupiér všechny Sázky do Potu. Potom spálí (odloží) jednu kartu (skrytým způsobem) a vyloží na stůl čtvrtou společnou odkrytou kartu hned vedle Flopu. Po vynesení čtvrté společné karty začíná akci opět Hráč sedící jako první po levé ruce držitele Dealer buttonu. Hráč má stejné možnosti vyjádření jako v předcházejícím licitování. Minimální navýšení Sázky je dvojnásobkem hodnoty Big blindu.

River

Po ukončeném licitování ve třetím kole Sázek Krupiér umístí opět všechny Sázky do Potu a opět spálí (odloží) další kartu skrytým způsobem. Potom vyloží na stůl pátou, resp. poslední společnou odkrytou kartu (River). Po rozdání River karty dochází ke čtvrtému licitování, v němž má minimální navýšení Sázek opět hodnotu dvojnásobku Sázky Big blind. Po ukončení licitování Krupiér umístí Sázky do Potu a vyzve ještě aktivní Hráče k ukázání Hole cards.

V úvahu je možné brát následující kombinace karet Hráčů:

- 1) dvě Hole cards a tři karty ze společných karet

2) jednu Hole cards a čtyři karty ze společných karet

3) ani jednu Hole card čili všechny společné karty
(tato alternativa se nazývá PLAYING THE BOARD)

Krupiér určí Hráče, který drží nejsilnější karetní pokerovou kombinaci. Ten vyhrává celkový Pot.

Pravidla pokerových turnajů (obecná pravidla)

Rozdání karet

Krupiér rozdává karty všem Hráčům na jejich pozice. Hráči, který není na svém místě (nesedí u hracího stolu) Krupiér okamžitě sebere karty, a to i včetně Small a Big blindů, které umístí do Potu.

Neplatná hra (misdeal)

V případě, že Krupiér nerozdá správný počet karet, nebo rozdává karty na více či méně pozic, než kolik je Hráčů u hracího stolu jedná se o misdeal a hra se opakuje.

Dále pak v případě hry, kdy se jakákoliv první nebo druhá rozdaná karta otočí, jedná se také o misdeal.

Sázení

Každý Hráč, který umísťuje svoji Sázku, musí tak učinit přesným vsazením svých žetonů, a to pouze jedním pohybem ruky při sázení, nebo předem zřetelně a hlasitě nahlásit akci, včetně výše Sázky, kterou má v úmyslu udělat a poté provést.

Sázka all-in, která je menší než plnohodnotný Raise (tzn. více než 100 % rozdílu dvou předcházejících Sázek), nedává možnost Hráči, který již byl v akci znovu Raisovat!

Každý Hráč má přiměřený čas na své rozhodnutí. V případě překročení přípustného limitu

(1 minuta), může kterýkoliv Hráč hrající u hracího stolu vznést požadavek na rozhodnutí Hráče, a to tím, že nahlásí „TIME“ a od této doby má Hráč na rozhodnutí 60 sec. V případě, že se Hráč nerozhodne, je fold. Krupiér k řešení této situace vždy přivolá Floormana.

Všechny žetony po celou dobu turnaje, musí mít každý z Hráčů viditelně před sebou, žetony největších hodnot vždy vpředu před ostatními. Je nepřípustné schovávat nebo jinak maskovat své žetony.

Otevření karet (Showdown)

Jestliže byla v posledním kole Sázek akce (tzn. některý z Hráčů sázel nebo Raisoval), ukazuje své karty jako první ten, kdo tuto akci na Riveru vyvolal. V případě, že na Riveru žádná akce není, ukazuje jako první své karty Hráč, který je první pozici po Dealer buttonu a pak další Hráči ve směru hodinových ručiček.

Penalizace a diskvalifikace

Délku trvání penalizace určí Manažer s ohledem na závažnost přestupku, minimálně však na 5 minut, při které potrestaný Hráč opustí své místo na celou dobu trvání trestu a vrátí se až po jeho uplynutí.

a) Penalizace

Postih MŮŽE být udělen, pokud Hráč odkryje své karty během hry, shodí karty z hracího stolu, poruší pravidlo jeden Hráč – jedny karty nebo obdobná pravidla popsaná níže. Postih bude udělen v případech soft play, napadání a urážení Hráčů a nevhodného chování. Druh postihu může být od ústního varování, vynechání určitého počtu hand, odsednutí od hracího stolu až po diskvalifikaci. Při odsednutí Hráče od hracího stolu, je tento Hráč po dobu penalizace povinen vzdálit se od hracího stolu, případně opustit prostory turnaje. Po dobu penalizace Hráč dostává karty jako by byl přítomen rozdáváním. Opakované porušování pravidel vyústí v přísnější postihy.

b) Neradit, nekomentovat, jeden Hráč – jedny karty

Hráči jsou povinni během hry dodržovat tato pravidla. V průběhu hand není možné tuto handu jakkoli komentovat, předtím, než je dohrána, hovořit o možných výherních kombinacích, ať jsou jakkoli zřejmé a prozrazovat obsah svých karet, mrtvých i živých. Hráči porušující tato pravidla mohou být penalizováni.

c) Odkrytí karet

Hráč, který odkryje své karty v průběhu handy, může být po jejím ukončení penalizován, avšak jeho karty nebudou mrtvé. Hráč smí handu dohrát, přičemž nesmí provádět agresivní akce. Check, Fold a Call nejsou agresivní akce.

d) **Etická hra**

Poker je sportem jednotlivců. Soft play – „jemnější“ hra vůči některým Hráčům, chip dumping – dobrovolné odevzdávání chipů a jiné formy spolupráce budou penalizovány.

e) **Porušování etikety**

Opakované porušování pokerové etikety může být penalizováno. Příklady mohou být, dotýkání se žetonů a karet spoluhráčů, zdržování hry, opakované hraní mimo pořadí a další.

Základní ustanovení

Oficiální jazyk

Během všech turnajů konaných v ČR bude oficiálním jazykem čeština a angličtina, výjimka z tohoto pravidla může být oznámena před začátkem turnaje Floormanem. Komunikace během hry v jiném než oficiálním jazyce turnaje, je zakázána.

Usazování Hráčů, rozpadání a vyvažování stolů

a) **Náhodné usazení Hráčů**

Na všech turnajích budou Hráči usazeni podle náhodného losu.

b) **Rozpadání stolů**

Hráči, kteří byli přesazeni z rozpadlého hracího stolu, přebírají práva a povinnosti pozice na kterou jsou přesazeni. Mohou hrát z Big blindu, Small blindu i Dealer buttonu. Jediné místo, kde nemohou hrát je mezi Small blindem a Dealer buttonem.

c) **Vyvažování stolů**

Při vyrovnávání stolů jsou Hráči přesouváni z pozice Big blind na pozici co nejhorší, tzn. co nejbližší Big blindu po směru hry nebo přímo na Big blind. Hráč nemůže být posazen na Small blind nebo Dealer button.

d) **Finálový stůl**

Na finálovém hracím stole turnaje bude devět Hráčů, pokud nebylo před začátkem turnaje určeno jinak.

Pot, Showdown

a) **Vyhlašování výherních kombinací**

Cards speak (karty mluví) - Slovní prohlášení Hráčů k obsahu jejich karet nejsou závazné, avšak úmyslné špatné prohlášení může být penalizováno.

b) **Otáčení karet**

Pokud je Hráč All-in a hra se dostane až do Showdownu, otočí karty všichni Hráči, kterých se Showdown týká (hrají o Pot).

c) **Špatně určená výherní kombinace**

Pokud výherní kombinace byla správně vyložena, a přesto Krupiér tuto kombinaci spálí, tyto karty nejsou mrtvé. Krupiér zavolá Floormana, který je oprávněn karty vrátit zpět do hry, pokud je k tomu pádný důvod (je na jeho rozhodnutí, které bude v rámci fair play). Hráči mohou Krupiérovi pomoci při čtení výherních kombinací, pokud hrozí, že nastane chyba a jsou povinni neprodleně oznámit chybu Krupiéra.

d) **Showdown**

Hráč, který provedl poslední agresivní akci, musí ukázat své karty jako první. Pokud v posledním kole nebyla žádná akce, vztahuje se toto pravidlo na předchozí kola. Pokud nebyla provedena žádná Sázka, Hráč nalevo od Dealer buttonu ukazuje karty jako první. Další Hráči ukazují karty po směru hry.

e) **Liché žetony**

V případě dělení Potu, žeton, který nelze rozdělit, dostává Hráč blíže Dealer buttonu po směru hry (na horší pozici).

f) **Side Poty**

Každý side Pot bude rozdělen zvlášť.

g) **Hráč hraje board**

I když Hráč hraje pouze board (jeho Hole cards neovlivňují výherní kombinaci), přesto musí ukázat všechny Hole cards, aby se zúčastnil Showdownu a mohl hrát o Pot. A to i v případě očividného split Potu.

h) **Námítky k handu**

Právo námítky k handu končí, jakmile začne nová handa.

Obecné postupy

Chip race

Jakmile nastane chvíle na odstranění hodnotově nejnižších žetonů ze hry, tyto budou odstraněny a každý Hráč může dostat maximálně jeden žeton. Chip race začíná vždy u prvního místa na hracím stole. Hráč nemůže odstraněním těchto žetonů vypadnout z turnaje, v případě že po chip race Hráči nezůstanou žetony, obdrží jeden žeton nejnižší hodnoty ve hře po chip race. Hráči mohou dohlížet na chip race.

Výměna karet

Karty se vymění dle rozhodnutí Floormana. Hráči nemohou žádat výměnu karet, aniž by karty byly viditelně poškozené.

Nové limity

Jakmile vyprší čas kola, Floorman ohlásí nové kolo a vyšší limity se aplikují v příští handě. Nová hand začíná prvním zamícháním karet.

Rebuy

Hráč nesmí vynechat ani jednu hru poté, co přišel o všechny své Hrací žetony, aby měl nárok na Rebuy. Rebuy musí Hráč oznámit před rozdáváním karet. Pokud Hráč ohlásí Rebuy před začátkem další hry, je povinen si tento Rebuy vzít.

„Time“ na rozhodnutí

Poté co uplynula rozumná doba na učinění rozhodnutí a kdokoli z Hráčů u hracího stolu oznámí time, je Hráči Floormanem udělena zpravidla minuta na rozhodnutí. Po této minutě následuje

deseti vteřinový odpočet, po kterém jsou karty tohoto Hráče mrtvé (Fold), pokud neučiní rozhodnutí.

Dotáčení karet na boardu

Rabbit hunting, tzn. otáčení dalších karet po ukončení handy není dovoleno.

Přítomnost Hráče při handu

Na svém místě

Hráč musí být přítomen na svém místě při dokončení rozdáváním karet, aby mohl hrát své karty, jinak jsou jeho karty mrtvé (Fold). Hráč také musí být přítomen na svém místě, aby mohl provádět jakoukoli akci.

Probíhající akce

Hráč musí po dobu své účasti v hand zůstat na svém místě.

Button/Blindy

Dead button

V turnajích se používá dead button.

Vyhýbání se blindům

Hráč, který se úmyslně snaží nebo vyhýbá blindům při přesazování může být penalizován.

Button při Heads-up

Při hře dvou Hráčů na hracím stole (heads-up), Small blind je na Dealer buttonu a mluví jako první.

Při začátku heads-up, bude Dealer button posunut, tak aby Hráč nebyl dvakrát za sebou na Big blind.

Misdeal

Pokud Krupiér otočí první nebo druhou kartu při rozdávání, jedná se o misdeal. Pokud

Krupiér otočí dvě karty, jedná se o misdeal. Hráč na Dealer button může dostat dvě karty za sebou.

Čtyř karetní Flop

Pokud Flop místo tří karet obsahuje čtyři. Krupiér karty otočí a zavolá Floormana, aby určil náhodnou kartu, která bude použita jako další spálená.

Sázky

Slovní prohlášení / Hra v pořadí

Pokud Hráč zahlásí akci je povinen tuto akci uskutečnit. Pokud Hráč zahraje mimo pořadí, je jeho povinností tuto akci uskutečnit. Pouze pokud se akce změní tak, že jeho první akce nemůže být provedena, může akci změnit. Check, Call nebo Fold není změnou akce.

Způsoby Raisování

Za Raise je považováno (1) vsazení celé částky jedním pohybem; nebo (2) oznámení celé částky před vsazením žetonů; nebo (3) oznámení „Raise“ a poté vsazením celé částky jedním pohybem.

Výše Raisů

Raise musí být minimálně rozdíl předchozích dvou Sázek. Pokud Hráč Raisne

částkou vyšší než 50 % minimálního Raise, bude po tomto Hráči vyžadován minimální Raise. Sázka all-in, která je menší než minimální Raise, neotvírá další možnosti sázení Hráčům, kteří se již vyjádřili.

Žeton vyšší hodnoty

Vsazení jednoho žetonu vyšší hodnoty je považováno za Call (dorovnání), pokud Hráč před vsazením neoznámil Raise. Pokud Hráč oznámí Raise, ale neoznámí částku, je částkou právě

hodnota vsazeného žetonu. Po Flopu, úvodní Sázka jedním žetonem, bez slovního prohlášení je považována za bet hodnoty žetonu. Slovní prohlášení bet nebo Raise musí být oznámeno před tím, než se žeton dotkne hracího stolu.

Dorovnání více žetony

Vsazení více žetonů do Potu, aniž by byl ohlášén Raise je považováno za Call pouze v případě, že celková částka netvoří minimální Raise a zároveň by po odebrání kteréhokoliv jednoho žetonu zbyla částka nižší než předchozí Sázka.

Př. Blindy 300/600, Hráč vsadí dva žetony hodnoty 500 bez ohlášení akce. Minimální Raise je 1200 a předchozí Sázka 600. Hráč celkem vsadil 1000 a tím splňuje první část pravidla. Po odebrání kteréhokoliv jednoho žetonu by ponechalo ve hře 500, což je méně než předchozí Sázka, proto nebude po Hráči vyžadováno doplacení minimálního Raise, ale tato akce bude považována za Call.

Počet Raisů

V no-limit a pot-limit hrách není omezen počet Raisů.

Velikost Potu

Hráči jsou Krupiérem informováni o velikosti Potu pouze v pot-limit hrách. V No-limit hrách Krupiér na požádání rukou rozhrne Pot, aby si Hráč mohl očima přepočítat velikost Potu.

String Bet a String Raise

Sázka (častěji navýšení), při které Hráč nevloží najednou všechny žetony potřebné pro navýšení do banku. Jestliže výslovně neohlásí navýšení, může být přinucen k odvolání Sázky a pouhému dorovnání.

Ostatní

Žetony na hracím stole

Hráči jsou povinni mít žetony vyšších hodnot umístěny na hracím stole viditelně po celou dobu hry.

Přenášené žetony

Hráči jsou povinni žetony přenášet, tak aby byly všechny žetony vidět. Pokud bude Hráč některé žetony skrývat, tyto mu budou odebrány a vyřazeny ze hry. Takový Hráč se vystavuje diskvalifikaci.

Nechráněné karty

Pokud Krupiér odebere Hráči karty, které nebyly chráněny, tento Hráč nemá nárok na vrácení karet, ani neobdrží žetony ve výši jeho původní sázky. Avšak pokud takový Hráč provedl bet nebo Raise a ten nebyl zatím dorovnán, Hráč obdrží od Krupiéra hodnotu této Sázky.

TOUR

Kasino samostatně a/nebo společně s Kasiny provozovanými pod licencí Provozovatele mohou na území České republiky pořádat pro registrované Hráče v pokerové hře Texas Hold'em poker speciální soutěžní akce, tzv. „**Tour**“. Hráči se do Tour budou registrovat v příslušném Kasinu pověřeným pracovníkem, eventuálně pomocí Provozovatelem určené webové aplikace. V případě, že se Hráč registruje přes web, ověří jeho údaje pověřený pracovník v Kasinu při první návštěvě. Každý registrovaný Hráč bude mít identifikační plastovou kartičku, kterou se bude prokazovat. Řádně zaregistrovaný Hráč se bude moci zúčastnit turnajů ve všech Kasinech provozovaných pod licencí Provozovatele zapojených do Tour. V každém Kasinu mohou probíhat pravidelné turnaje v určených dnech v týdnu s určeným Buy inem a případným Re-entry. Jednotlivé dny, jejich počet a výše Buy in budou individuální dle Kasina. Tour bude probíhat tak, že Hráči získávají body za umístění v jednotlivých turnajích a tyto body se sčítají ve společné tabulce, která je klíčem k postupu do finálového Bonusového turnaje. Bonusový turnaj se bude hrát po uplynutí období Tour a bude určen pro předem daný počet nejlepších Hráčů z celkového bodování v tabulce. Postup do Bonusového turnaje bude možný pouze nasbíráním bodů za období Tour předcházejícího Bonusového turnaje a nelze je jinak koupit. Peníze se do Bonusového turnaje získávají odebráním 5% z prizepoolů jednotlivých turnajů zapojených do Tour, jež představují úhrn Sázek Sázejících (Hráčů registrovaných do Tour) , odebíraných nad rámec standartních 5% z celkové částky vkladů do jednotlivých turnajů, představujících provizi Kasina pro účely plnění daňové povinnosti Provozovatele – úhrady daně z hazardních her. Bonusového turnaje se zúčastní Provozovatelem určený počet Hráčů, kteří nasbírají nejvíce bodů z turnajů série Tour. Body se budou počítat ze všech turnajů Tour.

V Praze : 10.9.2025

za JMLM s.r.o.