

HERNÍ PLÁN PRO ŽIVOU HRU

A. OBECNÁ ČÁST

1. Úvodní ustanovení

Tento Herní plán je určený na provozování živých her dle ustanovení § 3 odst. 2 písm. f) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách (dále jen „ZHH“) a § 3 odst. 2 písm. f) ve spojení s § 73 a násl. ZHH.

2. Provozovatel

Společnost Euro Queen a.s., se sídlem V Holešovičkách 1443/4, 180 00 Praha 8, IČO: 276 25 231, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, oddíl B, vložka 11296 (dále jen „Provozovatel“).

3. Druh hazardní hry

Živá hra

4. Způsob provozování

Internet prostřednictvím internetových stránek www.ecasino.cz (dále jen „Internetové stránky“).

Land-based.

5. Zákonné předpisy

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

6. 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).

7. Obecná pravidla účasti na hazardní hře

Obecná pravidla provozování hazardních her jsou upravena v ZHH. ZHH upravuje zejména pravidla identifikace, registrace, zřízení a zrušení uživatelského konta, informační povinnost provozovatele, základní pravidla pro vyplacení 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 (dále také „RVO“), 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 land-based, internetová technická hra a internetová živá hra.

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

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

Účastník hazardní hry nemůže převádět peněžní nebo hrací prostředky evidované na uživatelském kontu mezi dalšími jemuzřízenými uživatelský konty pro provozování jiných hazardních her provozovatelem pro hazardní hry provozované prostřednictvím internetu a podúctem pro technické hry provozované land-based.

Uživatelské konto eviduje oddělené podúčty pro internetové hry a technickou hru land-based.

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

8. 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 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.

9. Výše výhry nebo způsob jejího určení

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

10. Způsob a lhůty pro výplatu výhry živá hra land-based

V případě živé hry land-based s výjimkou karetního turnaje je provozovatel povinen vyplatit výhru u hracího stolu živé hry v hodnotových nebo hracích žetonech bezodkladně po vyhodnocení hry hazardní hry.

Hrací žetony je krupiér povinen vyměnit za hodnotové žetony u hracího stolu živé hry, kdykoliv o to účastník hazardní hry požádá.

V případě karetního turnaje je provozovatel povinen vyplatit výhru ihned po vyhodnocení karetního turnaje na základě uplatnění nároku na výhru sázejícím. Provozovatel vyplatí výhru bez zbytečného odkladu po uplatnění nároku, a to na místě, kde je nárok uplatněn, nebo bezhotovostním převodem, pokud s tím účastník hazardní hry souhlasí nebo je-li tak provozovatel povinen učinit podle zákona upravujícího omezení plateb v hotovosti. Pokud nelze z omluvitelného důvodu vyplatit výhru bezodkladně, je provozovatel povinen vyplatit výhru nejpozději do 60 dnů ode dne uplatnění nároku. V takovém případě je provozovatel povinen vydat účastníkovi hazardní hry potvrzení o uplatnění nároku na výhru podle ZHH.

internetová živá hra

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.

B. ZVLÁŠTNÍ ČÁST – PRAVIDLA LAND-BASED ŽIVÝCH HER

Herní měnou všech provozovaných her je česká koruna (Kč) a euro (€).

LIMITY MIN A MAX. SÁZEK

Uvedené limity jsou minimální a maximální. Nesmí však přesáhnout jak spodní (min.) tak horní (max.) zde uvedenou hranici. Každý hrací stůl musí být zřetelně označen jaká konkrétní min. a max. výše sázek je pro daný stůl Manažerem kasina umožněna.

	Kč		EUR	
	<i>min.</i>	<i>max.</i>	<i>min.</i>	<i>max.</i>
1 Ruleta	10 Kč	50 000 Kč	1 €	2 000 €
2 Black Jack	50 Kč	100 000 Kč	2 €	4 000 €
3 Carribean stud poker (ANTE)	50 Kč	5 000 Kč	2 €	200 €
Carribean stud poker („BONUS“)	25 Kč		1 €	
4 Texas Hold'em	10 Kč		1 €	
5 Sedmikaretní Stud poker	10 Kč		1 €	
6 Casino Texas Hold'em	50 Kč	3 000 Kč	2 €	120 €
7 OmahaHi/Lo	10 Kč		1 €	
8 Pontoon	50 Kč	100 000 Kč	2 €	4 000 €
9 EasyHold'em	50 Kč	10 000 Kč	2 €	400 €
10 Tříkaretní poker	50 Kč	10 000 Kč	2 €	400 €
11 Sedmikaretní poker	50 Kč	10 000 Kč	2 €	400 €
12 Jumbo poker	50 Kč	10 000 Kč	2 €	400 €
13 Šťastné kolo	100 Kč	1 000 Kč	5 €	40 €
14 Admirál kolo štěstí	50 Kč	10 000 Kč	1 €	400 €
15 Baccarat	50 Kč	250 000 Kč	2 €	10 000 €
16 Pokerové turnaje				

Vysvětlení výplatních poměrů

Hráč vyhrává daný násobek své původní Sázky + hodnotu ve výši své původní Sázky (např. při Sázce 100 Kč a výplatním poměru 35:1, hráč obdrží 35násobek své původní Sázky (3500 Kč) a hodnotu ve výši své původní Sázky (100 Kč), dohromady tedy 3600 Kč.

Penalizace – cash game a pokerové turnaje

Při prokázání provinění proti pravidlům či proti pokerové etice může být Hráč penalizován:

- verbální napomenutí
- nucené přerušování hry, kdy Hráč musí opustit prostor hracího stolu
 - na určený počet her
 - na jeden oběh buttonu kolem stolu
 - na dva a více oběhů buttonu kolem stolu
- vyloučením ze hry
 - v případě cash game Hráč musí opustit hrací stůl a odnést si všechny Hodnotové žetony s sebou
 - v případě turnaje, musí Hráč opustit hrací stůl, případně celý turnajový prostor a jeho žetony bez náhrady propadnou

O rozsahu penalizace rozhoduje člen kasinového managementu zodpovědný za danou hru.

Pravidla jednotlivých her RULETA

- Min. sázka 10 Kč / 1 € Max. sázka 50 000 Kč / 2 000 €
- Max. čistá výhra je 396 000 Kč/ 15 840 €, v případě max. výhry obdrží hráč 396 000 Kč a hodnotu ve výši své původní sázky, dohromady 432 000 Kč/ 17 280 €. Příklad: max. Sázka je 1 000 Kč na Straight Up č. 2, Hráč vsadí na všechny pozice související s číslem 2 max. možnou Sázku (Sázka 36 000 Kč) a v případě výhry obdrží 396 000 Kč a hodnotu ve výši své původní Sázky, dohromady tedy 432 000 Kč.
- 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 disku jsou kovové zářezky, čísla na disku nejdu 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.
- Hráči jsou Krupiérem vyzváni, aby uskutečnili na hracím stole své Sázky. Sázky (žetony, a to jak hrací, tak i hodnotové) musí být podle pravidel umístěny na hracím stole.
- Krupiér hází kuličku na otáčející se cylindr, a to proti směru jeho otáčení. Po minimálně pětinásobném oběhnutí kuličky po obvodu sjíždí kulička k číselníku a posléze zapadá konečně do jednoho políčka.
- Po zapadnutí kuličky do některého políčka je dané číslo číslem výherním a je nahlas Krupiérem vyhlášeno. Všechny Sázky související s tímto číslem vyhrály. Ostatní sázky prohrávají a vyhrávající sázky jsou vyplaceny.
- Zahájení každé hry provádí Krupiér výzvou „**Umístěte své sázky, prosím**“. Po odpovídajícím intervalu vhodí Krupiér kuličku do točícího se kola.
- V dostatečném časovém předstihu před pádem kuličky do políčka s čísly ukončí Krupiér přijímání Sázek ohlášením „**Žádné sázky, prosím**“. Po tomto oznámení nemohou Hráči dále sázet, ani Sázky rušit nebo je přemísťovat či měnit.
- Krupiér informuje na požádání hráče o pravidlech hry, která budou v kasinu veřejně přístupná. Za žádných okolností nesmí pracovník kasina radit hostům, jak sázet a hrát.

Straight Up: Sázka na jedno číslo, např. 8 nebo 26. Výhra 35:1 .Max. sázka 1 000 Kč. Max. čistá výhra 35 000 Kč.

Split: Sázka na dvě sousední čísla, např. 10,11 nebo 26,29. Výhra 17:1 .Max. sázka 2 000 Kč. Max. čistá výhra 17 000 Kč.

Corner: Sázka na čtyři čísla umístěním žetonu na jejich průsečík, např. 7,8,10,11 nebo 25,26,28,29. Výhra 8:1. Max. sázka 4 000 Kč. Max. čistá výhra 32 000 Kč.

Street: Sázka na tři čísla v horizontální lince, např. 4,5,6, nebo 22,23,24. Výhra 11:1. Max. sázka 3 000 Kč. Max. čistá výhra 33 000 Kč.

Six Line: Sázka na 6 čísel ve dvou sousedních řadách, např. 16,17,18,19,20,21 nebo 25,26,27,28,29,30. Výhra 5:1. Max. sázka 6 000 Kč. Max. čistá výhra 30 000 Kč.

Tucty. Výhra 2:1. Max. sázka 8 000 Kč. Max. čistá výhra 16 000 Kč.

1st (první tucet) - čísla od 1 do 12

2nd (druhý tucet) - čísla od 13 do 24

3rd (třetí tucet) - čísla od 25 do 36

Kolony (sloupce): sázka na 12 čísel ve svislém sloupci. Výhra 2:1. Max. sázka 8 000 Kč. Max. čistá výhra 16 000 Kč.

1. Kolona – čísla 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34

2. Kolona – čísla 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35

3. Kolona – čísla 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36

Vysoká/nízká: Sázka umístěná buďto do políčka označeného „1 to 18“ (nízká čísla) nebo „19 to 36“ (vysoká čísla). Výhra 1:1. Max. sázka 15 000 Kč. Max. čistá výhra 15 000 Kč.

Červená/černá: Sázka výhradně na to, zda padne číslo červené nebo černé. Nula neplatí za žádnou z nich! Výhra 1:1. Max. sázka 15 000 Kč. Max. čistá výhra 15 000 Kč.

Sudá/lichá: Sázka výhradně na to, zda padne číslo sudé či liché. Nula neplatí za žádné z nich! Výhra 1:1. Max. sázka 15 000 Kč. Max. čistá výhra 15 000 Kč.

BLACK JACK

- Min. sázka 50 Kč / 2 € Max. sázka 100 000 Kč / 4 000 €
 - Max. čistá výhra na jeden hrací box je 800 000 Kč / 32 000 €. Příklad: Hráč vsadí 100 000 Kč a poté provede 3x split a zdvojnásobí svůj původní vklad (Double) u všech sázek v případě výhry obdrží 800 000 Kč a hodnotu ve výši své původní Sázky, dohromady tedy 1 600 000 Kč.
1. Black Jack nebo 21 se hraje se šesti balíčky hracích karet po 52 kartách.
 2. Cílem hry je přiblížení se součtu karet číslu 21, bez překročení tohoto čísla.
 3. Karty 2,3,4,5,6,7,8,9,10 se počítají jako jejich číselné hodnoty. J, Q, K se počítají za 10. Esa se počítají za 1 nebo za 11 dle kombinace karet.
 4. Krupiér vykládá karty a po prověření, že jsou správně promíchány a rozděleny vkládají se do připravené boty (karetního podavače). První tři karty se nerozdávají, ale tzv. se pálí. Tzn., že se bez otočení lícem vzhůru odloží do zářky pro karty.
 5. Karty se rozdávají odkryté, jedna po druhé, pro každý jednotlivý box, začínaje od levé k pravé straně Krupiéra.
 6. Po rozdání jedné karty zleva doprava všem Hráčům si Krupiér dává poslední kartu. Po tomto následuje bezprostředně rozdání druhé karty s tím, že kartu dostávají všichni Hráči, avšak nikoliv Krupiér. Od leva vpravo má každý Hráč možnost na základě pokynu Krupiéra buď zůstat stát, nebo požádat o další kartu, aby se přiblížil co nejblíže číslu 21. Pokud Hráč tento počet bodů překročí, prohrává a Krupiér automaticky odnímá Sázku.
 7. Krupiér si musí vzít kartu, když součet jeho karet je 16 nebo nižší a musí stát, když součet jeho karet je 17 nebo vyšší.
 8. Pokud hráč dosáhl Black Jack, tzn. součtu 21, již prvními dvěma kartami (esem a kartou 10, J, Q nebo K), bude Sázka, v případě výhry, vyplacena v poměru 3:2. Pokud Black Jack dosáhne i Krupiér je to tzv. rovnost (standoff) a Hráč vyhrává hodnotu ve výši své původní sázky.
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 kartou s figurou (K, Q, J) za Black Jack, nýbrž pouze za součet 21, protože tato karetní kombinace nebyla dosažena prvními dvěma kartami.
 9. Když má Krupiér Black Jack, vyhrává veškeré Sázky Hráčů, kteří nemají Black Jack.
 10. Hráč má právo požadovat tolik karet, kolik jich potřebuje k dosažení součtu 21 bodů a karty mu vždy budou rozdány lícem nahoru. Překročí-li součet 21 bodů, prohrává svoji Sázku. Krupiér se ptá Hráčů od levé k pravé straně, zda si ještě přejí kartu či nikoliv. Požadavek další karty nebo odmítnutí karty musí být jasně vyřčen slovy „karta“ nebo „stay“. Po dosažení součtu karet 21 Hráč již nemůže požadovat kartu.
 11. Po odehraném kole Krupiér vyplatí výhry všem Hráčům, kteří mají větší počet bodů než on, a stahuje Sázky Hráčů, kteří mají menší počet bodů než on.
 12. Hráč má právo dělit karty (split) v případě, že první dvě za sebou následující karty mají stejnou hodnotu, např. dvě 7, dvě dámy atp., maximálně však 3x. Musí však zdvojnásobit Sázku a hrát, jako kdyby měl dvě různé sázky. Jestliže jsou tyto dvě dělené karty esa, může hráč karty dělit pouze jednou a Hráč na každou z nich může dostat ještě pouze jednu kartu.
 13. Po rozdání prvních dvou karet ke každému boxu má Hráč právo zdvojnásobit původní vklad (double), v takovém případě však na daný box dostane pouze jednu kartu.
 14. Hrací box na hracím stole se dává k dispozici Hráči, který jej první obsadí. Ostatní Hráči, kteří se účastní hry na stejném boxu, musí hrát podle rozhodnutí vlastníka boxu se zahrnutím možného zdvojení sázek a rozdělení párů (dvě stejné karty). Na jednom boxu mohou hrát maximálně 3 Hráči. Součet všech sázek nesmí překročit maximální možnou sázku na box.
 15. Insurance (pojištění sázky). Provádí se následovně: vytáhne-li si Krupiér eso jako první kartu, každý Hráč má právo zakoupit tzv. insurance. Na místo na stole k tomu určené umístí Hráč Sázku maximálně v polovině hodnoty své původní sázky. Má-li Krupiér Black Jack, vyhrává Sázku a vyplatí insurance v poměru 2:1. V obráceném případě inkasuje insurance a vyplácí

Hráče, kteří dosáhli vyšších bodů než on. V případě, že má Hráč Black Jack, má právo žádat Even Money (vyplacení sázky 1:1).

BLACK JACK SURRENDER

Hráči momentálně se účastníci hry mohou požadovat tzv. "surrender", což znamená vzdání se hry a vyplacení hodnoty ve výši poloviny původní sázky před rozdáním další karty na první hraný box. Má-li Krupiér eso, nelze uplatnit "surrender".

EVEN MONEY (okamžité vyplacení)

Jestliže má Krupiér po základním rozdání eso a Hráč po základním rozdání eso + 10 nebo J, Q, K může žádat o evenmoney. Krupiér vyplatí Hráči jeho sázku 1:1 a hra na daném boxu končí.

CARIBBEAN STUD POKER (karibský poker)

Min. sázka 50 Kč / 2 € Max. sázka 5 000 Kč / 200 €

Sázka na Vedlejší Sázku "Bonus" 25 Kč / 1 €

Max. výhra 1.000.000, - / 40 000 € + 50 tis. / 2 000 € Bonus. Příklad: Hráč vsadí 5 000 Kč na sázku Ante, 10 000 Kč na sázku Bet, Krupiér se kvalifikuje do hry a Hráčova výherní kombinace bude Royal Flush. V případě výhry obdrží 1.000.000.-Kč a hodnotu ve výši své původní Sázky, dohromady tedy 1.015.000, - Kč.

Caribbean Stud Poker je karetní hra, ve které se používá jeden balíček karet, ve kterém je 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades) - v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Hráči se snaží z rozdaných pěti karet sestavit co možná nejsilnější kombinaci karet (viz tabulka „Výherní kombinace a výplatní poměry“). Hráč umístí základní sázku „Ante“ a Krupiér začne rozdávat karty lícem dolů. Rozdává je Hráčům i sobě zleva doprava po jedné až mají všichni celkem pět karet. Krupiér svou pátou kartu nechá lícem nahoru.

Hráč si nyní promyslí další kroky:

Může složit karty (Pass) – prohrává vsazené „Ante“

Může pokračovat ve hře tak, že přisadí „Bet“ tj. vždy dvojnásobek „Ante“ a své karty položí lícem dolů do svého boxu „Bet“ a na ně umístí tuto Sázku.

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

Poté Krupiér otočí lícem nahoru své karty, ukáže Hráčům, jakou má karetní kombinaci a pak zprava doleva jeden box za druhým vyplácí podle tabulky „Výherní kombinace a výplatní poměry“ a sbírá karty Hráčům.

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

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

Vedlejší Sázka "Bonus"

Před rozdáním karet může Hráč vsadit Vedlejší Sázku "Bonus". Je to Sázka na to, že kombinace karet Hráče bude Flush nebo vyšší. V případě výhry se vyplácí dle tabulky Výplata Vedlejší Sázky "Bonus".

Výměna jedné karty

Hráč si může jednu z pěti karet u Krupiéra vyměnit. Tuto kartu položí lícem dolů na hrací plátno a na ni položí Sázku, za kterou obdrží od Krupiéra novou kartu. Tato Sázka se musí rovnat výši vsazeného „Ante“. Krupiér pak Hráčovi vydá novou kartu. Tímto způsobem si Hráči mohou v každé hře vyměnit maximálně jednu kartu. Krupiér rozdává a vyměňuje karty vždy v pořadí zleva doprava a vždy bere vrchní kartu z balíčku mimo výměny karty, kterou vždy před každou výměnou „spálí“ (s touto kartou se nehraje) - první vrchní kartu z balíčku karet.

V případě, že Hráč vymění kartu – přichází o Sázku umístěnou na hru Vedlejší Sázka „Bonus“ a přichází o nárok na výhru z této Vedlejší Sázky.

Zavřená hra

Hráč může hrát celou hru se zavřenými kartami, 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. Pokud budou rozdané karty naprosto stejných hodnot u Krupiéra i Hráče, hra končí remízou a Hráč obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou může volně disponovat.

V případě, že se Krupiér do hry nekvalifikuje (nemá v kombinaci minimálně eso + krále) – automaticky vyplatí pouze „Ante“ 1:1.

Krupiér má v kombinaci eso + krále a více – Hráčům, kteří mají silnější kombinaci, vyplatí „Ante“ 1:1 a „Bet“ podle tabulky „Výherní kombinace a výplatní poměry“. Hráči, kteří nemají silnější kombinaci než Krupiér, prohrávají „Ante“ i „Bet“.

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

Když má Krupiér i Hráč stejný pár – rozhoduje o výherci 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 karetní kombinace, která začíná vyšší kartou.

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

Když má Krupiér i Hráč straight flush – vyhrává sestava, která začíná vyšší kartou.

Když má Krupiér i Hráč stejnou kombinaci karet – hra končí remízou a Hráč obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou může volně disponovat.

Výherní kombinace a výplatní poměry

One Pair	1:1 - dvojice karet stejné hodnoty (např. A, A, 5, 7, 3)
Two Pairs	2:1 - dvojice karet stejné hodnoty a jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. 10, 10, 5, 5, A)
Three of a Kind	3:1 - 3 karty stejné hodnoty (např. 9, 9, 9, 8, 2)
Straight	4:1 - 5 po sobě jdoucích karet, které nejsou ve stejné barvě (např. Q, J, 10, 9, 8)
Flush	5:1 - 5 karet stejné barvy, které nejsou po sobě jdoucí (např. K, Q, 8, 6, 2 v srdcích)
Full House	7:1 - Trojice karet stejné hodnoty a dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, K, J, J)
Four of a Kind	20:1 - 4 karty stejné hodnoty (např. A, A, A, A, 5)
Straight Flush	50:1 - 5 po sobě jdoucích karet jedné barvy (např. 9, 8, 7, 6, 5 ve srdcích)
Royal Flush	100:1 - 5 karet s nejvyšší hodnotou v jedné barvě (A, K, Q, J, 10)

Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže mají Hráči stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje pěti vybraných karet. Kicker může být vybrán jak z karet v ruce, tak z karet společných. S kickerem se setkáte, pokud máte v ruce čtveřici (four of a kind), trojici (three of a kind), dva páry (two pair), pár (pair) nebo pouze vysokou kartu (highcard). V případě postupky (straight), barvy (flush), postupky v barvě (royal a straight flush) a full house se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

Výplata Vedlejší Sázky „Bonus“

Flush	1.000	CZK /	40 €
Full House	2.000	CZK /	80 €
Four of a Kind	6.000	CZK /	240 €
Straight Flush	10.000	CZK /	400 €
Royal Flush	50.000	CZK /	2000 €

Sedmikaretní stud poker je karetní hra, která se hraje na hracím stole pro 2 až 10 Hráčů, organizovaná kasinem. Hra se hraje s Hodnotovými žetony. Hraje se s jedním balíčkem karet obsahujícím 52 karet. Karty rozdává Krupier a Hráči hrají proti sobě.

Poplatek Rake

Za organizaci hry náleží kasinu poplatek (rake) 5% z celkové částky banku (potu), maximálně však 300 Kč (nebo nejbližší možná hodnota v jiné měně) za jednu dílčí hru (handu).

Pokud se hraje hra, kde velká povinná sázka (big blind) není vyšší než 25 Kč nebo pokud se hry účastní méně než 6 Hráčů, může být provize snížena až na 5% - maximálně však 50Kč.

Z hlediska možné úrovně sázek se sedmikaretní poker hraje ve variantách:

SPLIT LIMIT - sázkové limity jsou přesně vymezeny
ve všech sázecích intervalech

příklad: v limitu 100/200, je malý blind 50 a velký blind 100
v prvních dvou kolech je sázka 100 a zvýšení o 100
v druhých dvou kolech je sázka 200 a zvýšení o 200
jsou povolena maximálně tři zvýšení v každém kole

POT LIMIT - sázky jsou omezeny úrovní banku
minimální sázka má vždy hodnotu „velkého blindu“
maximální sázka je tedy momentální hodnota celkového
banku, maximální zvýšení je dvojnásobek předchozí sázky
+ součet všech Hodnotových žetonů, které byly do této chvíle vloženy
do banku (potu)

NO LIMIT - sázky nejsou omezeny
minimální sázka má vždy hodnotu „velkého blindu“
minimální zvýšení je dvojnásobek předchozí sázky
jako maximální sázku, nebo zvýšení může hráč použít
všechny své Hodnotové žetony

Při všech variantách platí, že Hráč může použít během jedné hry pouze Hodnotové žetony, které měl na stole před začátkem hry, nelze tedy v průběhu jedné dílčí hry (handy) měnit další Hodnotové žetony do hry. Pokud se Hráč rozmyslí příliš dlouho, může na něj jiný Hráč, který je zároveň stále účastníkem dané dílčí hry (handy), vyhlásit tzv. Minutovou lhůtu (Time) na rozmyšlenou. Krupier přivolá Floormana, který posoudí danou situaci a může toto pravidlo uplatnit. V případě uplatnění zahájí Floorman odpočet 1 minuty s tím, že posledních 10 vteřin slovně odpočítává a v případě, že Hráč během této lhůty neprovede akci (Check, Call, Bet, Raise, All-in či Fold) prohlásí Floorman jeho karty za zahozené (Fold).

Průběh hry.

Po zamíchání karet obdrží hráči od Krupiera nejprve 2 karty otočené lícem dolů a jednu kartu otočenou lícem nahoru. Potom Krupier Hráčům postupně rozdává další 3 karty otočené lícem nahoru a nakonec poslední sedmou kartu lícem dolů. Mezi jednotlivými rozdáními se vždy spálí jedna karta. Pro sázení je vyhrazena jedna povinná vstupní Sázka „Ante“ před rozdáním karet a celkem pět dalších sázkových intervalů, vždy po rozdání karet.

Před rozdáním karet vsadí každý hráč Ante, jehož hodnota je předem daná a závisí na typu a výši limitu hry (povinných Sázek). Po prvním rozdání následuje první sázkový interval, který začíná Hráč s nejnižší kartou, jeho sázka je povinná (jedná se o vynucenou sázku, která má stejnou povahu jako blindy ve variantě Hold'em). V případě, že Hráči mají kartu stejné hodnoty, rozhoduje barva karty. Hodnota barvy od nejnižší po nejvyšší je kříž, kára, srdce, piky. Toto pravidlo neplatí při zjišťování konečných výherních kombinací, při shodě hodnoty všech karet, se bank dělí rovným dílem.

V jednotlivých sázkových intervalech Hráči pokládají karty (Fold), dorovnávají (Call) nebo zvyšují sázky (Raise) podle typu limitu. Jestliže je před Hráčem, který je na řadě, již vsazená nějaká Sázka, musí buď dorovnat (Call) nebo navýšit podle limitu (Raise) nebo hru ukončit (Fold), v tom případě zůstávají všechny jeho dosavadní sázky v banku. Jestliže před Hráčem, který je na řadě, není žádná Sázka, může buď vsadit podle limitu (Bet) nebo pokračovat ve hře bez sázení (Check). Ve druhém a všech následujících intervalech začíná vždy Hráč s nejvyšší otevřenou karetní kombinací, v případě rovnosti karet, začíná Hráč, který obdržel karty jako první.

Všichni Hráči, kteří se zúčastní všech sázecích intervalů, obdrží nakonec 7 karet, z nichž utvoří nejvyšší možnou karetní kombinaci za použití 5 karet. Nejvyšší kombinace pak vyhrává bank.

Pořadí výherních kombinací od nejvyšší, platné pro všechny varianty pokeru (mimo tříkaretního pokeru, tam je straight vyšší kombinace než flush).

Výherní kombinace

1. Royal flush - 5 karet s nejvyšší hodnotou v jedné barvě (A, K, Q, J, 10)

- Pokud mají 2 Hráči Royal Flush, jedná se o split, nerozhoduje barva.
2. Straight flush - 5 po sobě jdoucích karet jedné barvy (např. 9, 8, 7, 6, 5 ve srdcích)
Pokud mají 2 Hráči Straight Flush, vyhrává Hráč, který má ve své kombinaci nejvyšší kartu, pokud je nejvyšší karta shodná, jedná se o split
3. Four of a kind - 4 karty stejné hodnoty (např. A, A, A, A, 5)
Pokud mají 2 Hráči tuto kombinaci, vyhrává ten, který ji složil s vyšších karet, split nemůže nastat
4. Full house - Trojice karet stejné hodnoty a dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, K, J, J)
Pokud mají 2 Hráči tuto kombinaci, vyhrává ten, jehož trojice je složená z vyšších karet, split nemůže nastat.
5. Flush - 5 karet stejné barvy, které nejsou po sobě jdoucí (např. K, Q, 8, 6, 2 v srdcích)
Pokud mají 2 Hráči tuto kombinaci, vyhraje ten, kdo má nejvyšší kartu ve své kombinaci, nebo druhou a případně další nejvyšší kartu, za určitých podmínek může ve variantě 7 card stud nastat split.
6. Straight - 5 po sobě jdoucích karet, které nejsou ve stejné barvě (např. Q, J, 10, 9, 8)
Pokud mají 2 Hráči tuto kombinaci, vyhraje ten, jehož postupka začíná vyšší kartou
Pokud mají Hráči shodnou kombinaci karet, jedná se o split.
7. Three of a kind - 3 karty stejné hodnoty (např. 9, 9, 9, 8, 2)
Pokud mají Hráči stejnou kombinaci, rozhoduje, kdo má vyšší 3 karty stejné hodnoty, případně i velikost dalších karet, může nastat split.
8. Dva páry - Dvojice karet stejné hodnoty a jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. 10, 10, 5, 5, A)
Pokud mají Hráči stejnou kombinaci, rozhoduje další karta - kicker, pokud je i tato karta stejná, nastane split.
9. Jeden pár - Dvojice karet stejné hodnoty (např. A, A, 5, 7, 3)
Pokud mají Hráči stejnou kombinaci, rozhoduje velikost dalších karet, pokud jsou i další karty stejné, jedná se o split.
10. Nejvyšší karta - v případě, že Hráč nedosáhl ani jedné výše zmíněné karetní kombinace, hodnotí se v jeho karetní kombinaci karta s nejvyšší hodnotou (např. A, Q, 6, 3, 2)

Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže mají Hráči stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje pěti vybraných karet. Kicker může být vybrán jak z karet v ruce, tak z karet společných. S kickerem se setkáte, pokud máte v ruce čtveřici (four of a kind), trojici (three of a kind), dva páry (two pair), pár (pair) nebo pouze vysokou kartu (highcard). V případě postupky (straight), barvy (flush), postupky v barvě (royal a straight flush) a full house se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

Pokud mají Hráči stejnou kombinaci, rozhoduje velikost dalších karet, pokud jsou i další karty stejné, jedná se o split.

V případě remízy si Hráči, kteří hru (společně) vyhráli, rozdělí celkovou hodnotu banku stejným dílem (Split).

TEXAS HOLD'EM (Cash Game)

Pokerový stůl

Stůl pro cash game musí být označen jako stůl pro cash game a je určen pro devět hracích pozic.

Pokerové karty

Hraje se s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades) – v hodnotách: eso (ace), král (king), královna (queen), kluk (jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2

Cíl hry

Cílem hry je ze svých dvou a pěti společných karet vytvořit lepší pokerovou kombinaci než ostatní Hráči a získat pot (společný bank).

Průběh hry

Oficiálním jazykem pro komunikaci u hracích stolů je český jazyk nebo anglický jazyk. Před rozdáním karet je vylosován „dealer button“ (Krupiér začne rozdávat každému Hráči zleva doprava jednu otevřenou kartu lícem nahoru, Hráč s nejvyšší kartou bude začínat na buttonu, při shodě velikosti karet rozhoduje i barva - velikost barev je srovnána od nejvyšší podle anglické abecedy - Spade (piky), Hearts (srdce), Diamonds (káry), Clubs (kříže) tato značka se umístí před Hráče a určuje pořadí rozdávání karet a sázení. Po každé hře se posouvá po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči. První Hráč sedící po levé ruce hráče, který má dealer button, pokládá tzv. malou sázku naslepo (small blind) a následující Hráč pokládá tzv. velkou sázku naslepo (big blind). Výše obou blindů je přesně daná a závisí na limitu hry, nebo turnajové struktuře. V prvním sázkovém kole začíná sázet Hráč, který následuje za big blindem, ve všech dalších sázkových kolech začíná sázet Hráč, který následuje za dealer buttonem. Po umístění obou blindů se rozdají karty, první kartu obdrží Hráč, který má small blind. Každý Hráč obdrží postupně 2 zakryté karty. Následuje první sázkové kolo, pak Krupiér otočí 3 tzv. společné karty (Flop) doprostřed stolu. Následuje druhé sázkové kolo, pak Krupiér otočí čtvrtou společnou kartu (Turn).

Následuje třetí sázkové kolo, pak Krupiér otočí pátou společnou kartu (River) a následuje čtvrté sázkové kolo.

Jestliže je před Hráčem, který je na řadě, již vsazená nějaká sázka, musí buď dorovnat (Call) nebo navýšit (Raise) nebo hru ukončit (Fold), v tom případě zůstávají všechny jeho dosavadní sázky v banku. Jestliže před Hráčem, který je na řadě, není žádná sázka, může buď vsadit (Bet) nebo pokračovat ve hře bez sázení (Check). Před každým rozdáním Krupiér vrhne kartu odloží stranou, takzvaně kartu spálí, s touto kartou se nehraje.

Ve variantě Texas Hold'em jsou 4 kola sázení:

1. Před flopem - Hráč má jen 2 karty, žádné společné ještě nejsou vyloženy
2. Na flopu - jsou vyloženy první 3 společné karty
3. Na Turnu - jsou vyloženy 4 společné karty
4. Na Riveru - je vyloženo 5 společných karet

Po skončení všech sázkových kol, Hráči odkryjí obě své karty, jako první vždy ten Hráč, který naposledy provedl Bet nebo Raise.

Pro sestavení výherní kombinace má Hráč k dispozici 7 karet, ale může použít pouze 5 nejlepších karet pro pokerovou kombinaci:

1. své 2 karty a 3 společné karty
2. svou 1 kartu a 4 společné karty
3. všech 5 společných karet

Provize

Z konečného banku (Potu) každé hry je odebrána částka ve výši 5% pro kasino (max. však 300,- Kč).

Provize se vždy počítá s ohledem na to, přiblížit se co nejbližší celkovým 5% , ale i s ohledem na nejvyšší žeton ve hře. Příklad při limitu 100/200 je nejvyšší žeton ve hře 50 Kč, nelze tedy učinit rake 25 Kč.

Pokud se hraje hra, kde velká povinná sázka (big blind) není vyšší než 25 Kč nebo pokud se hry účastní méně než 6 hráčů, může být provize snížena až na 5% - maximálně však 50 Kč.

Příklad provize rake“ např.

Limit 10/20kč

Pot/Rake

0-199/0

200-299/10

300-399/20

atp.

v souladu s 5%

Je obecně používáno pravidlo No Flop/ No Drop, tedy pokud hra skončila před vyložáním Flopu, nerakeuje se.

Výherní kombinace

1. Royal flush - 5 karet s nejvyšší hodnotou v jedné barvě (A, K, Q, J, 10)
Pokud mají 2 Hráči Royal Flush, jedná se o split, nerozhoduje barva.
2. Straight flush - 5 po sobě jdoucích karet jedné barvy (např. 9, 8, 7, 6, 5 ve srdcích)
Pokud mají 2 Hráči Straight Flush, vyhrává Hráč, který má ve své kombinaci nejvyšší kartu, pokud je nejvyšší karta shodná, jedná se o split.
3. Four of a kind - 4 karty stejné hodnoty (např. A, A, A, A, 5)
Pokud mají 2 Hráči tuto kombinaci, vyhrává ten, který ji složil s vyšších karet
Split nemůže nastat.
4. Full house - Trojice karet stejné hodnoty a dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, K, J, J)
Pokud mají 2 Hráči tuto kombinaci, vyhrává ten, jehož trojice je složená z vyšších karet
Split nemůže nastat.
5. Flush - 5 karet stejné barvy, které nejsou po sobě jdoucí (např. K, Q, 8, 6, 2 v srdcích)
Pokud mají 2 Hráči tuto kombinaci, vyhraje ten, kdo má nejvyšší kartu ve své kombinaci, nebo druhou a případně další nejvyšší kartu.
6. Straight - 5 po sobě jdoucích karet, které nejsou ve stejné barvě (např. Q, J, 10, 9, 8)
Pokud mají 2 Hráči tuto kombinaci, vyhraje ten, jehož postupka začíná vyšší kartou
Pokud mají shodnou kombinaci karet, jedná se o split.
7. Three of a kind - 3 karty stejné hodnoty (např. 9, 9, 9, 8, 2)
Pokud mají Hráči stejnou kombinaci, rozhoduje, kdo má vyšší 3 karty stejné hodnoty, případně i velikost dalších karet, může nastat split.
8. Dva páry - Dvojice karet stejné hodnoty a jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. 10, 10, 5, 5, A)
Pokud mají Hráči stejnou kombinaci, rozhoduje další karta - kicker, pokud je i tato stejná, nastane split.
9. Jeden pár - Dvojice karet stejné hodnoty (např. A, A, 5, 7, 3)
Pokud mají Hráči stejnou kombinaci, rozhoduje velikost dalších karet, pokud jsou i další karty stejné, jedná se o split.
10. Nejvyšší karta - v případě, že Hráč nedosáhl ani jedné výše zmíněné karetní kombinace, hodnotí se v jeho karetní kombinaci karta s nejvyšší hodnotou (např. A, Q, 6, 3, 2)
Pokud mají Hráči stejnou kombinaci, rozhoduje velikost dalších karet, pokud jsou i další karty stejné, jedná se o split.

Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže mají Hráči stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje pěti vybraných karet. Kicker může být vybrán jak z karet v ruce, tak z karet společných. S kickerem se setkáte, pokud máte v ruce čtveřici (four of a kind), trojici (three of a kind), dva páry (two pair), pár (pair) nebo pouze vysokou kartu (highcard). V případě postupky (straight), barvy (flush), postupky v barvě (royal a straight flush) a full house se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

V případě rovnosti výherních kombinací se výhra dělí mezi hráče. Rozhoduje pouze hodnota karet, ne jejich barva.

Misdeal (chybné rozdání karet)

K misdealu dochází při těchto situacích:

1. Jestliže Krupiér při rozdávání otočí první nebo druhou kartu lícem nahoru.
2. Jestliže Krupiér při rozdávání otočí více jak jednu kartu lícem nahoru během jedné hry.
3. Jestliže při rozdávání spadne více jak jedna karta ze stolu.
4. Jestliže jsou už rozdány všechny karty a některý z Hráčů ještě před herní akcí upozorní, že nemá přesně dvě karty.
5. Jestliže Krupiér před hrou neposune button (čímž nezachová správné pořadí Hráčů ve hře), a zároveň není ve hře akce Raise, dvakrát Call anebo třikrát Fold.

V případě misdealu se hra anuluje a dochází k opětovnému zamíchání karet.

Herní možnosti

Check – zdržení se hry

Bet – sázka

Call – dorovnání sázky

Raise – navýšení sázky: a) pokud se jedná o první raise ve hře, musí být minimálně dvojnásobek big blindu
b) pokud se jedná o raise provedený po prvním raisu, může se jednat o tzv. rozdílový raise, jehož hodnota je dána součtem předchozí sázky a rozdílu předchozích dvou sázek

Fold – zahození karet

All-in – vsazení všech žetonů

Sázení jedním žetonem

Platí hodnota vsazeného žetonu, pokud Hráč slovně předem nenahlásí hodnotu jinou. Akce jedním žetonem je považována za Call, pokud Hráč slovně předem nenahlásí akci jinou.

Sázení více žetony

Platí hodnota vsazených žetonů, pokud Hráč slovně předem nenahlásí hodnotu jinou. Pokud Hráč čelí Sázce a nevyjádřil zájem o Raise, pak vložení více žetonů je Call, pokud je každý z žetonů potřeba pro dorovnání; tedy odstranění žetonů s nejnižší hodnotou sníží hodnotu žetonů pod velikost Sázky potřebné pro Call.

Odkrytí karet hráčem před Showdownem zbavuje Hráče možnosti agresivní akce (Bet, Raise), pokračovat může pouze pasivně (Check, Call, Fold).

Missedblinds

Pokud Hráč vynechá povinné sázky, musí pro okamžité zapojení se zpět do hry zaplatit hodnotu big blindu anebo na pozici big blindu počkat.

Hráč, který opustil hru

Hráč, který opustil hru (opustil hru se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému hracímu stolu dříve, než za 2 hodiny, musí vložit do hry (Buy-in) stejné množství Hodnotových žetonů (minimálně však minimální Buy-in platný pro daný hrací stůl), s jakým hru před tím opustil. Toto platí stejně tak při přesednutí na jiný hrací stůl. (toto pravidlo z důvodu, aby hráči toto nezneužívali a nepřesedali si s menším množstvím k jinému stolu a nevytvářeli si tak výhodu).

OMAHA HI/LO (Cash Game)

Průběh hry

Pokerová varianta Omaha probíhá stejně jako varianta Texas Hold'em, pouze s rozdílným počtem karet.

Každý Hráč obdrží po zamíchání postupně 4 karty lícem dolů. Poté probíhá první kolo sázek. Následně Krupiér otočí 3 karty uprostřed stolu, které jsou společné pro všechny Hráče. Následuje další kolo sázek, poté Krupiér otočí čtvrtou společnou kartu a následuje třetí kolo sázek. Pak Krupiér otočí pátou společnou kartu a dojde ke čtvrtému kolu sázek.

Poté Hráči, kteří zůstali ve hře, ukazují karty. Pro vytvoření výherní kombinace Hráč musí použít 2 karty své a 3 karty společné.

Při variantě Hi vyhrává nejvyšší možná pokerová kombinace.

Při variantě Lo vyhrává nejnižší možná pokerová kombinace. Tuto kombinaci může složit pouze Hráč, který má pět karet bez párů a nemá vyšší kartu než osmičku. Takto je nejlepší kombinací pro Lo eso, 3, 4, 5, 6.

Při variantě Hi/Lo polovinu banku vyhrává Hráč s Hi kombinací a polovinu Hráč s Lo kombinací. Jestliže nikdo nemůže vytvořit kombinaci pro Lo, tak celý bank vyhrává Hráč s Hi kombinací.

Provize

Z konečného banku (Potu) každé hry je odebrána částka ve výši 5% pro kasino (max. však 300,- Kč).

Provize se vždy počítá s ohledem na to, přiblížit se co nejlépe celkovým 5% , ale i s ohledem na nejmenší žeton ve hře. Příklad při limitu 100/200 je nejmenší žeton ve hře 50 Kč, nelze tedy učinit rake 25 Kč.

Pokud se hraje hra, kde velká povinná sázka (big blind) není vyšší než 25 Kč nebo pokud se hry účastní méně než 6 hráčů, může být provize snížena až na 5% - maximálně však 50 Kč.

Příklad provize rake“ např.

Limit 10/20kč

Pot/Rake

0-199/0

200-299/10

300-399/20

atp.

v souladu s 5%

Je obecně používáno pravidlo No Flop/ No Drop, tedy pokud hra skončila před vyložením Flopu, nerakeuje se.

CASINO TEXAS HOLD'EM

- Min. sázka 50 Kč / 2 €, Max. sázka 3 000 Kč / 120 € Max výhra 486 000Kč / 19 440€. Příklad: Hráč vsadí 3 000 Kč na Sázku Ante, Blind a Trips a 12 000 Kč na Sázku Play, jeho výherní kombinace je Royal Flush a Krupiér se kvalifikuje do hry. V případě výhry obdrží 486 000Kč / 19 440€, což je výhra zahrnující i hodnotu původní Sázky.
- Podstatou této karetní hry je hra Hráče/-ů proti Krupiérovi (kasinu). Hraje se s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs),káry (diamonds),srdce (hearts),piky (spades) - v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.
- Tato hra nabízí také možnost hrát nepovinnou vedlejší Sázku „Trips“ a dává Hráči několik možností, jako je: více možností první sázky, Hráč nemusí ukončit hru, dokud neuvidí všechny karty a tuto hraje s cílem sestavit z pěti karet trojici nebo vyšší karetní kombinaci.

Začátek hry a možnosti sázení:

- Hráč vsadí stejnou hodnotu na políčka Ante a Blind.
- Hráč může také vsadit, před rozdáním karet, vedlejší nepovinnou Sázku na políčko Trips.
- Poté Krupiér rozdává, ve směru hodinových ručiček, Hráči/-ům a sobě dvě karty lícem dolů.
- Hráč/-i si prohlédnou jejich první dvě rozdané karty (hole cards). Tyto karty nikomu neukazují ani o nich nehovoří s dalšími hráči na stole. Poté se může hráč rozhodnout, zda zůstane ve hře bez přísazení (check) či vsadí (navýšení-raise) 3 nebo 4 násobek jeho Ante sázky na políčko Play. Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení-raise, nemůže již dále během hry přísazovat.
- Poté Krupiér vyloží, lícem nahoru, na stůl první tři společné karty (communitycards). Před tím však „spálí“ (s touto kartou se nehraje) první vrchní kartu z balíčku karet.
- Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na políčko Play, má na výběr z těchto možností: zůstane ve hře bez přísazení (check) anebo vsadí (navýšení-raise) 2 násobek jeho Ante sázky na políčko Play. Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení-raise, nemůže již dále během hry přísazovat.
- Poté Krupiér vyloží, lícem nahoru, na stůl poslední dvě společné karty (communitycards). Před tím však opět „spálí“ první vrchní kartu z balíčku karet.

- Pokud Hráč ještě nevsadil na políčko Play, má na výběr z těchto možností: složí karty (fold) , tím prohrává všechny své vsazené sázky, a nebo vsadí 1 násobek jeho Ante sázky na políčko Play. Tímto je možnost sázení ukončena a dealer odloží balíček karet a otočí lícem nahoru své dvě doposud zakryté karty (hole cards).

Kontrola kombinací karet, výhra nebo prohra a postup vyplácení

- Krupiér kontroluje kombinace karet a vyplácí Sázky Hráčů od posledního hrajícího boxu zprava do leva (viz Příklady porovnávání výherních kombinací).
- Krupiér otočí lícem nahoru hráčovi dvě karty (hole cards) a hlásí nejvyšší dosaženou kombinaci společně s pěti společnými kartami (communitycards).
- Pokud je kombinace hráčových karet vyšší než Krupiéra, Krupiér vyplatí sázku Ante a Play v poměru 1 : 1.
- Pokud je kombinace karet Krupiéra vyšší než Hráče, sázky Ante, Play a Blind prohrávají.
- Pokud jsou kombinace karet u Krupiéra i Hráče stejné, Jedná se o remízu, Hráč obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou může volně disponovat. Sázka Blind se vyplácí, pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je Straight a vyšší (podle stanovených pravidel výher viz tabulka „Blind“.)
- Pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je menší než Straight, sázka Blind zůstává na hracíplátně a Hráč s ní může volně disponovat, vyplatí se pouze sázka Ante a Play v poměru 1 : 1.

Kvalifikace do hry

- Krupiér musí mít minimálně jeden pár nebo výše, aby se kvalifikoval (otevřel hru).
- Pokud se Krupiér nekvalifikuje (neotevře hru), Hráč obdrží hodnotu ve výši Sázky Ante. Sázky Play, Blind a Trips (pokud je vsazen) zůstávají na hracím plátně (Hráč s nimi může volně disponovat) a vyplácí se dle pravidel a stanovených výher pro tuto hru.

Poměry výplat

- Vedlejší Sázka Trips

Royal Flush	50:1
Straight Flush	40:1
Quads	30:1
Full house	8:1
Flush	6:1
Straight	5:1
Trips (3 of a Kind)	3:1

- Blind

Royal Flush	100:1
Straight Flush	50:1
Quads	10:1
Full House	3:1
Flush	3:2
Straight	1:1

Možnosti navýšení (raise) sázky Play

Před otevřením karet tří karet	3x nebo 4x
Po otevření tří karet	2x
Po otevření všech pěti karet	1x

Sestavování výherních kombinací

- Výherní kombinace se sestavují z pěti karet, které se vybírají ze dvou karet, jež má Krupiér a Hráč v ruce, a z pěti společných karet (Communitycard) na stole. Postupuje se následovně. Nejprve se vyberou karty, které tvoří pokerovou kombinaci (pár, trojice atd.), které se doplní nejvyššími kartami z ruky i na stole.
- **Hráč tedy může sestavit výherní kombinaci z:**
 1. obou karet v ruce a tří karet na stole
 2. jedné karty v ruce a čtyř karet na stole
 3. žádné karty v ruce a pěti karet na stole

Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže má Hráč/-i a Krupiér stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje pěti vybraných karet. Kicker může být vybrán jak z karet v ruce, tak z karet společných. S kickerem se setkáte, pokud máte v ruce čtveřici (four of a kind), trojici (three of a kind), dva páry (two pair), pár (pair) nebo pouze vysokou kartu (highcard). V případě postupky (straight), barvy (flush), postupky v barvě (royal a straight flush) a full house se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

Příklady porovnávání výherních kombinací

Výherní kombinace jsou stejné jako u Texas Hold'em a jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

- **Royal flush (postupka v barvě zakončená esem)**

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou. Je zcela vyloučena situace, aby ji měl Hráč/-i a Krupiér současně. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Straight flush (postupka v barvě)**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. I zde je zcela vyloučena situace, aby Hráč/-i a Krupiér měli současně stejnou postupku. Jedna z postupek bude vždy zakončenou vyšší kartou. Kicker v tomto případě neexistuje.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává. U čtveřice je vyloučeno, aby ji měl Hráč/-i a Krupiér ze stejných karet, přesto i zde může vzniknout situace, kdy rozhoduje kicker. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty objeví mezi společnými kartami na stole. Pokud je i kicker stejný, tak končí hra remízou a Hráč obdrží hodnotu ve výši Ante, Play a Blind. Full house (trojice a dvojice)

Hráč nebo Krupier s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti rozhoduje dvojice, je-li i ta stejná, sázky Ante, Play a Blind zůstávají. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Flush (karty ve stejné barvě)**

Flush s vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč i Krupier stejnou nejvyšší kartu (karta leží na stole a je tedy společná pro Hráče i Krupiera), pak se poměřuje druhá nejvyšší. Je-li i ta stejná, poměřuje se další karta v řadě atd. Vyhrává kombinace s vyšší kartou v barvě. Pokud je na stole všech pět karet v barvě a Hráč nebo Krupier nemá kartu v barvě, sázky Ante, Play a Blind zůstávají. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Postupka**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč/-i a Krupier stejnou postupku, sázky Ante, Play a Blind zůstávají. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupy **eso**. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- **Trojice**

Hráč nebo Krupier s vyšší trojicí vyhrává. Má-li Hráč/-i nebo Krupier stejnou trojici, rozhoduje kicker. Pokud je i vyšší kicker stejný, rozhoduje nižší kicker. Je-li i nižší kicker stejný, sázky Ante, Play a Blind zůstávají.

- **Dva páry**

Hráč nebo Krupier s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč/-i nebo Krupier stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Mají-li oba páry stejnou hodnotu, rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, sázky Ante, Play a Blind zůstávají.

- **Pár**

Hráč/-i nebo Krupier s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč/-i nebo Krupier stejný pár, opět rozhoduje kicker.

- **Highcard**

Nemá-li Hráč/-i nebo Krupier výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karech, která není vázána v pokerové kombinaci.

Pontoon

- Min. sázka 50 Kč / 2 € Max. sázka 100 000 Kč / 4 000 €
- Max. možná výhra na jeden hrací box je 450 000 Kč / 18 000 €. Příklad: Hráč vsadí 100 000 Kč a svojí třetí i čtvrtou kartu koupí za stejnou Sázku jako je původní Sázka a součet jeho pěti karet nepřesáhne 21, v tom případě mu je výhra vyplacena poměru 3:2. V případě výhry obdrží 450 000 Kč a hodnotu ve výši své původní Sázky, dohromady tedy 750 000 Kč.

Karetní hra, varianta hry Black Jack, hraná se šesti balíčky po 52 kartách. Eso (A) je počítáno za 1 nebo 11. Karty J, Q, K mají hodnotu 10, ostatní karty pak svoji označenou hodnotu (2 až 10).

U hracího stolu může být až 7 boxů, u kterých mohou Hráči sedět a umisťovat na ně sázky.

Hry se mohou účastnit i Hráči stojící za sedícím Hráčem ale na jeden hrací box lze 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.

Cílem hry je přiblížit se při nákupu dvou nebo více karet součtu 21. Výhra či prohra hracího 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 (lícem nahoru). Nyní se Hráč rozhodne, zda nedotáhne či koupí 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 Sázku jako je původní Sázka, může za další stejnou Sázku 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 (fivecardtrick – pětikaretní trik), je ihned vyplaceno v poměru 3:2.

Jestliže Hráč překročí součet 21, box prohrál a všechny sázky jsou staženy (prohrávají). Při součtu 21 nemůže již hráč žádat 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 blíže než Krupiér, vyhrává v poměru 1:1. (výjimkou je tzv. pětikaretní trik). Je-li hráčova hodnota nižší než dealerova, prohrává hráč svou Sázku. Pokud má Krupiér více než 21, vyhrávají automaticky všichni Hráči.

Jestliže má Hráč stejný součet karet jako Krupiér, prohrává.

- **Pontoon**

Jestliže má Hráč eso + 10 nebo eso + J, Q, nebo K (tzv. pontoon) po základním rozdání a Krupiérova karta není eso, desítka nebo J, Q, K, je sázka vyplacena 2:1.

- **Split (rozdělení)**

Mají-li první dvě hráčovy karty stejnou číselnou hodnotu nebo vyobrazují-li stejné figury (např. dvě J, Q, K) může Hráč tyto dvě karty rozdělit a vytvořit tak druhou Sázku. Na tuto druhou Sázku musí Hráč vsadit tolik, jako na původní hru. 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, a to kolikrát bude chtít.

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.

- **Evenmoney (okamžité vyplacení)**

Jestliže má Krupiér po základním rozdání eso a Hráč po základním rozdání eso + 10 nebo kartu J, Q, K, může žádat o evenmoney. Krupiér vyplatí Hráči jeho sázku 1:1 a hra na daném boxu končí.

EASY HOLD'EM

Min. sázka 50 Kč / 2 € Max. sázka 40 000 Kč / 1 600 €

Max. možná čistá výhra je 40 000 Kč / 1 600 €. Příklad: Hráč vsadí 10 000 Kč na Sázku Ante i na 3 Sázky Flop bet, kombinace jeho karet je Straight nebo vyšší a porazí s ní kombinaci Krupiéra. V případě výhry obdrží 40 000 Kč a hodnotu ve výši své původní Sázky, dohromady tedy 80 000 Kč.

Cílem hry je ze svých dvou a pěti společných karet vytvořit lepší pětikaretní kombinaci karet než má Krupiér.

Karetní hra EasyHold'em se hraje s jedním balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades) - v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2. K dispozici jsou tři typy sázek. Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

Hra

Hráči umístí své sázky do boxů Ante bets. Krupiér pak rozdává jednu kartu do každého boxu s platnou sázkou a jednu kartu pro sebe. Následně druhou kartu stejným způsobem. Všechny karty se rozdávají lícem dolů (tj. neodkryté).

Hráči si nyní mohou zvednout své karty a prohlédnout si je, aby se mohli rozhodnout, zda si přejí pokračovat ve hře. Hráči se nesmějí mezi sebou dorozumívat.

Dostane-li Hráč nebo Krupiér nesprávný počet karet, pak se vyhlásí nesprávné rozdávání a Hráči obdrží výši jejich původní Sázky. Karty se před novým rozdáním promíchají. Odkryje-li se nějaká karta, pak se vyhlásí nesprávné rozdání. Karty se opět promíchají. Pokud si bude, po prostudování svých karet, některý z Hráčů přát ukončit svou hru (nehrát již dále v této hře), pak musí tuto skutečnost oznámit Krupiérovi, jenž odstraní jeho sázku Ante bet z hracího plátna a sebere obě karty hráče.

Hráč (Hráči), který chce pokračovat ve hře, musí nyní umístit svou další přídatnou sázku Flop bet, jejíž hodnota musí být shodná s hodnotou sázky Ante bet. Současně musí položit své karty lícem dolů na hrací plátno vedle svého boxu na umístění sázek.

Krupiér nyní vyloží do středu Hracího stolu postupně tři karty (Flop) tak, aby to všichni Hráči viděli. Předtím však „spálí“ první vrchní kartu z balíčku karet (s touto kartou se nehraje).

V tomto stádiu hry může Hráč (Hráči) opakovat svou sázku Flop bet a nebo checkovat, tzn. pokračovat ve hře bez navýšení sázky.

Poté Krupiér rozdává čtvrtou kartu (Turn) do středu stolu k prvním třem kartám. Předtím však opět „spálí“ první vrchní kartu z balíčku karet.

Následuje další kolo sázek, po které Krupiér rozdává poslední pátou kartu (River). Předtím však opět „spálí“ první vrchní kartu z balíčku karet. Po rozdání všech pěti společných karet se odkryjí karty Krupiéra i Hráčů.

Krupiér postupně ohodnotí karetní kombinace všech Hráčů. Karetní kombinace se skládá ze dvou karet hráče a pěti společných karet na stole, ze kterých se utvoří kombinace nejlepších pěti karet.

Má-li Hráč nižší karetní kombinaci než Krupiér, odstraní krupiér všechny sázky i obě karty hráče ze stolu.

Má-li Hráč stejnou karetní kombinaci jako Krupiér, jedná se o remízu a hráč obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou může volně disponovat.

Má-li Hráč vyšší karetní kombinaci, pak se sázky Flop bets vyplácí v poměru 1:1. Sázka Ante bet se vyplácí v případě, že vyhrávající karetní kombinace hráče je Straight nebo lepší také v poměru 1:1.

Karetní kombinace:

(uvedeny od nejsilnější po nejsilnější)

Příklady porovnávání výherních kombinací

Výherní kombinace jsou stejné jako u Texas Hold'em a jsou řazeny od nejsilnější po nejsilnější.

- **Royal flush (postupka v barvě zakončená esem)**

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou. Je zcela vyloučena situace, aby ji měl Hráč/-i a Krupiér současně. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Straight flush (postupka v barvě)**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. I zde je zcela vyloučena situace, aby Hráč/-i a Krupiér měli současně stejnou postupku. Jedna z postupek bude vždy zakončenou vyšší kartou. Kicker v tomto případě neexistuje.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává. U čtveřice je vyloučeno, aby ji měl Hráč/-i a Krupiér ze stejných karet, přesto i zde může vzniknout situace, kdy rozhoduje kicker. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty objeví mezi společnými kartami na stole. Pokud je i kicker stejný, tak končí hra remízou a Hráč obdrží hodnotu ve výši Ante, Play a Blind.

- **Full house (trojice a dvojice)**

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti rozhoduje dvojice, je-li i ta stejná, sázky Ante, Play a Blind zůstávají. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Flush (karty ve stejné barvě)**

Flush s vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč i Krupiér stejnou nejvyšší kartu (karta leží na stole a je tedy společná pro Hráče i Krupiéra), pak se poměřuje druhá nejvyšší. Je-li i ta stejná, poměřuje se další karta v řadě atd. Vyhrává kombinace s vyšší kartou v barvě. Pokud je na stole všech pět karet v barvě a Hráč nebo Krupiér nemá kartu v barvě, sázky Ante, Play a Blind zůstávají. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Postupka**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč/-i a Krupiér stejnou postupku, sázky Ante, Play a Blind zůstávají. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupy **eso**. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- **Trojice**

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává. Má-li Hráč/-i nebo Krupiér stejnou trojici, rozhoduje kicker. Pokud je i vyšší kicker stejný, rozhoduje nižší kicker. Je-li i nižší kicker stejný, sázky Ante, Play a Blind zůstávají.

- **Dva páry**

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. 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 Ante, Play a Blind zůstávají.

- **Pár**

Hráč/-i nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč/-i nebo Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker.

- **Highcard**

Nemá-li Hráč/-i nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karet, která není vázána v pokerové kombinaci.

Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže má Hráč/-i a Krupiér stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje pěti vybraných karet. Kicker může být vybrán jak z karet v ruce, tak z karet společných. S kickerem se setkáte, pokud máte v ruce čtveřici (four of a kind), trojici (three of a kind), dva páry (two pair), pár (pair) nebo pouze vysokou kartu (highcard). V případě postupy (straight), barvy (flush), postupy v barvě (royal a straight flush) a full house se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

TŘÍKARETNÍ POKER

Min. sázka 50 Kč / 2 € Max. sázka 40 000 Kč / 1600 €

Max. čistá výhra je 770 000 Kč / 30 800 €. Příklad: Hráč vsadí 10 000 Kč na sázky Pair Plus, Ante i Play, jeho výherní kombinace je postupka v barvě a kombinace Krupiéra je trojice. V případě výhry obdrží 770 000 Kč a hodnotu ve výši své původní Sázky, dohromady tedy 810 000 Kč.

Tříkaretní poker se hraje s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades) - v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2. K dispozici jsou tři typy sázek.

- Ante a Play – sázka na to, že Hráč dosáhne lepší karetní kombinace než Krupiér.
- Pair Plus (Player's Hand) - sázka na to, že kombinace karet Hráče bude pár nebo vyšší, zaplacená nezávisle na tom, jaké karty má Krupiér (Hráč nemusí svojí kombinací porazit Krupiéra).
- Pair Plus (Dealer's Hand) - Sázka na to, že kombinace karet Krupiéra bude pár nebo vyšší, zaplacená nezávisle na tom, jaké karty má Hráč.
- Hráč může vsadit pouze sázku Pair Plus.

1. Pro zahájení hry musí Hráč vsadit na Ante nebo Pair Plus, nebo si může umístit obě sázky.
2. Krupiér rozdává zakryté (lícem dolů) karty Hráčům i sobě zleva doprava po jedné, až mají všichni celkem tři karty. Krupiér svou třetí kartu nechá otevřenou (lícem nahoru).
3. Hráči, kteří vsadili Ante, mají nyní na výběr:
 - a) Umístit sázku Play, sázka se musí rovnat výši sázky Ante.
 - b) Vzdát se hry (Fold), tím ztrácí sázku Ante.
4. Krupiér otočí svoje karty a oznámí svojí karetní kombinaci.
5. Krupiér se do hry kvalifikuje jen, když má kartu Q nebo vyšší karetní kombinaci.

Pokud se Krupiér kvalifikuje:

1. Pokud se Krupiér kvalifikuje s Highcard (Q, K nebo A), hráč sázku Pair Plus (Dealer's Hand) prohrává.
2. Pokud se Krupiér kvalifikuje s párem nebo s vyšší kombinací, hráč sázku Pair Plus (Dealer's Hand) vyhrává.
3. Poté Krupiér, pracující zprava doleva, zkontroluje karty Hráčů.
 - a) Pokud má Hráč pár nebo vyšší karetní kombinaci, sázku Pair Plus (Player's Hand) vyhrává a ta se platí dle výplatních poměrů níže.
 - b) V případě, že Hráč má lepší karetní kombinaci než Krupiér, vyhrává, sázka Play je vyplácena v poměru 1:1 a sázka Ante je vyplácena dle výplatních poměrů.
 - c) V případě, že Krupiér má lepší kombinaci než Hráč, Hráč prohrává Sázky Ante i Play.

Pokud se Krupiér nekvalifikuje:

1. Sázku Pair Plus (Dealer's Hand) Hráč prohrává.
2. Sázku Pair Plus (Player's Hand) Hráč vyhrává, pokud má Pár nebo vyšší kombinaci.
3. Sázka Ante je vyplácena v poměru 1:1, sázka Play zůstává na hracím plátně a hráč s ní může volně disponovat.

Pokud Hráč nebo Krupiér obdrží nesprávný počet karet nebo je některá karta rozdána otočená, všechny karty jsou neplatné (Misdeal) a karty se znovu zamíchají a Hráčům se vrátí jejich Sázky.

Karetní kombinace a výplatní poměry:

	Pair Plus	Ante
Postupka v barvě	40 : 1	6:1
Trojice	30 : 1	5:1
Postupka	6 : 1	2:1
Barva	4 : 1	1:1
Pár	1 : 1	1:1

SEDMIKARETNÍ POKER

Min. sázka 50 Kč / 2 € Max. sázka 10 000 Kč / 400 €

Vedlejší sázka Bonus: 50 Kč/1 000 Kč 2€ / 40€ Min sázka 50 Kč / 2€ Max. sázka 1 000 Kč / 40€

Max. čistá výhra sázky bonus: 25 000 Kč / 1000€

Max čistá výhra je 520 000 Kč./ 20 800 €. Příklad: Hráč vsadí 10 000 Kč na sázku Ante, 20 000 Kč na Sázku Bet, jeho výherní kombinace je Royal flush a Krupiér se kvalifikuje do hry. V případě výhry obdrží 520 000 Kč a hodnotu ve výši své původní Sázky, dohromady tedy 550 000 Kč.

Sedmikaretní poker je karetní hra, ve které se používá jeden balíček karet, ve kterém je 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades) - v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Sedmikaretní poker hraje Hráč proti Krupiérovi.

Hráči a Krupiér obdrží dvě karty. Kombinují je s pěti společnými kartami, aby získali svou nejlepší kombinaci.

Tato hra obsahuje také vedlejší nepovinnou Sázku „Bonus“. Hráč vyhraje vedlejší Sázku „Bonus“, pokud jeho dvě karty v kombinaci s prvními třemi kartami na stole (Flop) vytvoří karetní kombinaci pár es nebo vyšší.

1. Pro zahájení hry musí hráč umístit sázku Ante. Může vsadit také vedlejší Sázku „Bonus“ (max. do výše sázky Ante, min. dle minimální sázky na stole).

2. Krupiér rozdává zakryté (lícem dolů) karty Hráčům i sobě zleva doprava po jedné, až mají všichni dvě karty.

3. Krupiér rozdává první tři otevřené (lícem nahoru) společné karty (Flop).

4. Hráči, kteří vsadili (Bonus-vedlejší sázku), nyní zkontrolují své karty. Jestliže je jejich kombinace pár es nebo vyšší, sázku vyhrávají a ta bude vyplacena dle výplatních poměrů. Jestliže je jejich kombinace nižší, sázku prohrávají.

5. Hráči si nyní mohou vybrat:

a) Umístit sázku Bet, a to přesně dvojnásobek sázky Ante.

b) Nevsadit, zahodit karty, tím prohrávají sázku Ante.

6. Krupiér rozdává další dvě otevřené společné karty (Turn a River) předtím však jednu kartu "spálí" (s touto kartou se nehraje).

7. Krupiér otevře (otočí lícem nahoru) svoje dvě karty a oznámí svojí kombinaci.

8. Krupiér se do hry kvalifikuje, jestliže má alespoň pár čtyřek nebo vyšší kombinaci.

Pokud se Krupiér kvalifikuje:

Krupiér, pracující zprava doleva otevře Hráčovi dvě karty (hole cards) a hlásí nejvyšší dosaženou kombinaci společně s pěti společnými kartami (communitycards).

A) Pokud je Hráčova kombinace lepší než Krupiérova, sázka Bet je vyplacena 1 : 1 a sázka Ante je vyplacena dle výplatních poměrů.

B) Pokud je Hráčova kombinace horší než Krupiérova, prohrává sázku Ante i Bet.

C) Pokud je Hráčova kombinace stejná jako Krupiérova, hra končí remízou a Hráč obdrží hodnotu ve výši své Sázky. (Push).

Pokud se Krupiér nekvalifikuje:

A) Krupiér, pracující zprava doleva, vyplatí sázku Ante v poměru 1 : 1.

B) V případě, že Hráč má barvu nebo vyšší kombinaci, Krupiér vyplatí sázku Ante dle výplatních poměrů.

C) Sázka Bet - Hráč obdrží hodnotu ve výši své Sázky (Push).

Pokud Hráč nebo Krupiér obdrží nesprávný počet karet nebo je některá z prvních dvou karet pro Hráče nebo pro Krupiéra rozdána otočená (lícem nahoru), všechny karty jsou neplatné (Misdeal), karty se znovu zamíchají a Hráčům se vrátí jejich Sázky.

VÝPLATNÍ POMĚRY:

	Ante
Royal flush karty 10, J, Q, K, A jedné barvy	50 : 1
Straight flush - 5 po sobě jdoucích karet jedné barvy	20 : 1
4 of a kind - 4 karty stejné hodnoty (např. K, K, K, K, A)	10 : 1
Full house - 3 a 2 karty stejné hodnoty (např. 5, 5, 5, 2, 2)	3 : 1
Flush - 5 karet stejné barvy bez postupného pořadí hodnot	2 : 1
Pár až postupka	1 : 1

Vedlejší Sázka „BONUS“:

Flush až Royal Flush	25 : 1
Pár es až postupka	7 : 1

Karetní kombinace jsou totožné s Texas Hold'em.

JUMBO POKER

Min. sázka 50 Kč / 2 € Max. sázka 10 000 Kč / 400 €

Max. čistá výhra je 3 000 000 Kč / 120 000€. Příklad: Hráč vsadí 10 000 Kč na Sázku Ante, 20 000 Kč na Sázku Bet, jeho výherní kombinace je Royal Flush + Straight Flush a Krupiér se kvalifikuje do hry. V případě výhry obdrží 3 000 000 Kč a hodnotu ve výši své původní Sázky, dohromady tedy 3 030 000 Kč.

Jumbo poker je karetní hra s hodnotovými žetony, ve které se používá jeden balíček karet, ve kterém je 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades) - v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Jumbo poker hraje Hráč proti Krupiérovi.

Jumbo Poker mohou hrát maximálně čtyři Hráči. Pokud hraje méně než čtyři Hráči, Hráč může hrát více než jeden box, ale druhý a každý další musí hrát "blind", tzn. musí 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 vyměnit ani dokoupit žádnou kartu, nemá možnost pojišťovací Sázky ani nemůže koupit kartu pro Krupiéra.

Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

Zahájení a průběh hry

- Krupiér vyzve Hráče, aby umístili své sázky „Ante“ tak, že oznámí "Umístěte své sázky, prosím".

- Po promíchání Krupiér sejme (seřízne) karty a začne rozdávat.

- Krupiér rozdává jednu kartu zleva doprava ke každému boxu, který obsahuje sázku „Ante“, plus jednu kartu pro sebe. Toto se bude opakovat, dokud všichni Hráči a Krupiér nebudou mít 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 nyní zkontrolují své vlastní karty, aby se mohli rozhodnout, zda si přejí pokračovat ve hře.

- Po shlédnutí svých karet má hráč tyto možnosti:

- Koupit šestou kartu - v hodnotě sázky „Ante“.
- Vyměnit 2 až 5 karet - v hodnotě sázky „Ante“.
- Vsadit „Bet“ - 2x „Ante“.
- Vzdát hru a prohrát „Ante“.

Jestliže si některý Hráč bude přát koupit nebo vyměnit kartu/y, Krupiér nejprve „spálí“ první vrchní kartu z balíčku karet (s touto kartou se nehraje).

Po dokoupení či výměně karet má Hráč tyto možnosti:

- Vsadit „Bet“ - 2x „Ante“.
- Vzdát hru a prohrát „Ante“.

- Před umístěním Sázky „Bet“, se Hráč může pojistit proti možnosti Krupiérova nekvalifikování se. Toto je možné pouze pokud má Hráč karetní kombinaci „Three of a Kind“ či vyšší kombinaci. Minimální sázka pojištění je ve výši Hráčovy sázky „Bet“ a maximální je polovina případné Hráčovy výhry sázky „Bet“.

- Po zrealizování sázek na všech boxech odkryje Krupiér své karty. Boxy se vsazeným pojištěním se vyplácejí následovně:

- Jestliže se Krupiér nekvalifikuje (tzn., že nemá žádnou kombinaci ani AceKing), pak se pojištění platí 1:1.
- Jestliže se Krupiér kvalifikuje, pak Hráč prohrává své pojištění.

- Jestliže se Krupiér kvalifikuje, tak je jeho nejlepší výherní kombinace porovnávána s kombinacemi Hráčů, kteří zůstali ve hře:

- Krupiér má vyšší kombinaci než Hráč – Hráč prohrává sázku „Ante“ i „Bet“.
- Krupiérova kombinace je stejná jako Hráčova kombinace (tzv. remíza) – Hráči zůstávají „Ante“ i „Bet“.
- Hráč má lepší výherní kombinaci než Krupiér – Krupiér hráči vrátí „Ante“ a „Bet“ mu vyplatí dle daného výplatního poměru (viz tabulka výplatních poměrů).
- Jestliže Hráč vyhraje a má dvě výherní kombinace najednou, budou mu vyplaceny obě dvě, a to i tehdy, když druhou kombinací neporazí výherní kombinaci Krupiéra, např. AK996, bude mu vyplacen pár devítek a zároveň AceKing. S karetní kombinací 987665 (po dokoupení šesté karty) budou Hráči vyplaceny dvě postupky.

- Jestliže se Krupiér nekvalifikuje, sázka „Ante“ je vyplacena 1 : 1 a sázka „Bet“ se nevyplácí.

- Hráč, který neměl vsazené pojištění, má však možnost koupit jednu kartu Krupiérovi, a to za poplatek rovnající se sázce "Ante". V tom případě je Krupiérova nejvyšší karta vyměněna za novou. Před výměnou však Krupiér „spálí“ první vrchní kartu z balíčku karet (s touto kartou se nehraje).

- Jestliže se Krupiér ani po výměně karty nekvalifikuje, pak daná hra končí, tzn. sázka „Ante“ je vyplacena 1 : 1 a sázka „Bet“ se nevyplácí. Může rovněž nastat situace, že Krupiérova vyměněná karta je stejná jako ta původní a Krupiér se opět nekvalifikuje. Pak se daná karta vymění znovu, tentokrát bez poplatku. Toto se může opakovat maximálně třikrát.

- V Hráčově druhé kombinaci musí být minimálně 1 karta, která se nepoužívala v 1. kombinaci. Krupiér vybere obě nejvyšší kombinace a vyplatí je (viz tabulka výplatních poměrů dvou kombinací).

Tabulka výplatních poměrů

Royal Flush	100 : 1
Straight Flush	50 : 1
Four of a Kind	20 : 1
Full House	7 : 1
Flush	5 : 1
Straight	4 : 1
Three of a Kind	3 : 1
Twopairs	2 : 1
One Pair	1 : 1
Ace-King	1 : 1

Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže má Hráč/-i a Krupiér stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje pěti vybraných karet. Kicker může být vybrán jak z karet v ruce, tak z karet společných. S kickerem se setkáte, pokud máte v ruce čtveřici (four of a kind), trojici (three of a kind), dva páry (two pair), pár (pair) nebo pouze vysokou kartu (highcard). V případě postupky (straight), barvy (flush), postupky v barvě (royal a straight flush) a full house se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

Příklady porovnávání výherních kombinací

Výherní kombinace jsou stejné jako u Texas Hold'em a jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

- **Royal flush (postupka v barvě zakončená esem)**

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou. Je zcela vyloučena situace, aby ji měl Hráč/-i a Krupiér současně. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Straight flush (postupka v barvě)**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. I zde je zcela vyloučena situace, aby Hráč/-i a Krupiér měli současně stejnou postupku. Jedna z postupek bude vždy zakončenou vyšší kartou. Kicker v tomto případě neexistuje.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává. U čtveřice je vyloučeno, aby ji měl Hráč/-i a Krupiér ze stejných karet, přesto i zde může vzniknout situace, kdy rozhoduje kicker. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty objeví mezi společnými kartami na stole. Pokud je i kicker stejný, tak končí hra remízou a Hráč obdrží hodnotu ve výši Ante, Play a Blind. Full house (trojice a dvojice)

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti rozhoduje dvojice, je-li i ta stejná, sázky Ante, Play a Blind zůstávají. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Flush (karty ve stejné barvě)**

Flush s vyšší kartou vyhrává. Pokud má hráč i Krupiér stejnou nejvyšší kartu (karta leží na stole a je tedy společná pro Hráče i Krupiéra), pak se poměřuje druhá nejvyšší. Je-li i ta stejná, poměřuje se další karta v řadě atd. Vyhrává kombinace s vyšší kartou v barvě. Pokud je na stole všech pět karet v barvě a Hráč nebo Krupiér nemá kartu v barvě, sázky Ante, Play a Blind zůstávají. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Postupka**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč/-i a Krupiér stejnou postupku, sázky Ante, Play a Blind zůstávají. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupy **eso**. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- **Trojice**

Hráč nebo dealer s vyšší trojicí vyhrává. Má-li hráč/-i nebo dealer stejnou trojici, rozhoduje kicker. Pokud je i vyšší kicker stejný, rozhoduje nižší kicker. Je-li i nižší kicker stejný, sázky Ante, Play a Blind zůstávají.

- **Dva páry**

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. 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 Ante, Play a Blind zůstávají.

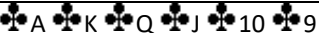
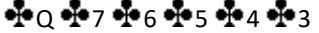
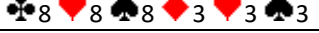
- **Pár**

Hráč/-i nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč/-i nebo Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker.

- **Highcard**

Nemá-li Hráč/-i nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karet, která není vázána v pokerové kombinaci.

Tabulka výplatních poměrů dvou kombinací

Výherní kombinace	Výplatní poměr	Příklad výherní kombinace
Royal Flush + Straight Flush	150:1	
Royal Flush + Flush	105:1	
Royal Flush + Straight	104:1	
Straight Flush + Straight Flush	100:1	
Straight Flush + Flush	55:1	
Straight Flush + Straight	54:1	
Straight Flush + Ace-King	51:1	
Four of a Kind + Full House	27:1	
Four of a Kind + Ace-King	21:1	
Full House + Full House	14:1	

Full House + Ace-King	8:1	
Flush + Flush	10:1	
Flush + Straight	9:1	
Flush + One Pair	6:1	
Flush + Ace-King	6:1	
Straight + Straight	8:1	
Straight + Ace-King	5:1	
Three of a Kind + Ace-King	4:1	
Two Pair + Two Pair	4:1	
Two Pair + Ace-King	3:1	
One Pair + Ace-King	2:1	

Pokerové turnaje

Průběh a cíl hry pokerového turnaje je stejný jako u TEXAS HOLD'EM (Cash Game).
Oficiální jazyk je ČJ, AJ.

Chip race

1. Při plánovaném odstranění žetonů nižších hodnot bude probíhat chip race vždy od pozice č. 1. Každý Hráč může obdržet pouze jeden žeton. Hráč nemůže při chip race vypadnout z turnaje, pokud v rámci chip race přijde o poslední žetony, získá jeden žeton nejnižší hodnoty, které zůstávají ve hře.
2. Pokud po chip race má Hráč stále v držení žetony, které již byly odebrány, budou tyto žetony vyměněny za žetony ve hře pouze v odpovídající hodnotě. Žetony, které společně nedosáhnou hodnoty nejmenšího žetonu, který je ve hře, budou odstraněny bez náhrady.

Lichý žeton

V případě split potu lichý žeton získává Hráč nalevo od buttonu.

Side pot

Druhý bank pro další aktivní Hráče, jestliže je jeden Hráč all-in. V jedné hře tak může vzniknout i více side potů.

Time pro Hráče

Time pro Hráče bude schválen po uplynutí adekvátní doby na rozmyšlení akce. Každý Hráč v turnaji může zažádat o time na jiného Hráče u Floormana. Pokud Floorman požadavek schválí, má Hráč jednu minutu na rozmyšlení akce. Jestliže k akci nedojde, Hráč je automaticky fold.

Deadbutton

V pokerových turnajích se používá deadbutton.

Elektronická zařízení

Elektronická zařízení jsou povolena vyjma telefonování u stolu.

Showdown

Po skončení všech sázkových kol Hráči odkryjí obě své karty, jako první vždy ten Hráč, který naposledy proved Bet nebo Raise.

Rozpadání stolu

Při eliminování Hráčů během turnaje dochází k sesazování na co nejmenší počet stolů po devíti Hráčích.

Misdeal (chybné rozdání karet)

K misdealu dochází při těchto situacích:

1. Jestliže Krupiér při rozdávání otočí první nebo druhou kartu lícem nahoru.
2. Jestliže Krupiér při rozdávání otočí více jak jednu kartu lícem nahoru během jedné hry.
3. Jestliže při rozdávání spadne více jak jedna karta ze stolu.
4. Jestliže jsou už rozdány všechny karty a některý z Hráčů ještě před herní akcí upozorní, že nemá přesně dvě karty.
5. Jestliže Krupiér před hrou neposune button (čímž nezachová správné pořadí Hráčů ve hře), a zároveň není ve hře akce Raise, dvakrát Call anebo třikrát Fold.

V případě misdealu se hra anuluje a dochází k opětovnému zamíchání karet.

Hlášená akce

Hlášená akce je nadřazená ostatním akcím.

Button při heads-up

Při heads-up hře má buttonsmall blind a dostává kartu jako poslední.

Hraní společných her při showdownu

Pokud Hráč chce hrát společné karty na stole (board), musí vyložit své karty, aby měl právo na část potu.

Druhy turnajové hry: TEXAS HOLD'EM, OMAHA Hi/Lo, 7 CARD STUD.

Zisk kasina z turnajů (fee) je 5% ze všech vybraných peněz (buy-in, rebuy, re-entry).

Základní informace pro turnajové hráče:

- termín a místo konání
- název (druh) pokerové hry
- typ pokerových her (limit poker, no-limit poker, pot-limit poker)
- druh pokerového turnaje (Multitable, Bounty, Satelit, Sit&Go)
- typ turnaje
 - a) Freeze out, tj. bez možnosti dokupovat další žetony pro hru v turnaji
 - b) Re-buy, tj. s možností dokupovat žetony a to i vícekrát v průběhu turnaje, dle předem stanovených pravidel (Re-buy je možný pouze v případě, kdy má Hráč stejné či nižší množství Hracích žetonů, které obdržel na začátku turnaje). Za částku odpovídající startovnímu obdrží Hráč stejný počet jako na počátku turnaje
 - c) Add-on, tj. pouze s jednou možností dokoupit stejný počet žetonů odpovídající výši startovního
- výše částky (startovního) určeného pro nákup žetonů do turnaje – Buy-in
- výše poplatku (Fee – tj. 5% z částky určené pro nákup Turnajových žetonů
- počet žetonů, které hráč za Buy-in obdrží do hry
- úroveň sázek a časové limity pro jednotlivá hrací kola
- způsob rozdělení výher na konci turnaje

Průběh turnaje:

Každý Hráč po registraci do turnaje a po zaplacení vkladu obdrží příslušný počet žetonů

Po zaregistrování všech účastníků je Hráčům oznámena celková výše částky určené na výhry (tj. Buy-in bez poplatku Fee).

V případě, že se jedná o typy turnaje Re-buy nebo Add-on, je tato částka uvedena jako minimální částka určená na výhry, která se může v průběhu turnaje zvyšovat v závislosti a dokupování žetonů Hráči dle předem daných pravidel. Celková konečná výše částky je oznámena Hráčům po posledním možném nákupu žetonů.

Ze hry (turnaje) postupně odstupují Hráči, kteří již nemají žetony anebo se sami rozhodli z turnaje odstoupit. Turnaj končí ve chvíli, kdy jeden z Hráčů získá všechny žetony svých protihráčů.

Na konci turnaje je vyhlášeno výherní pořadí hráčů a jsou rozděleny výhry dle předem stanovených pravidel.

PLAYERS:	10-30 (%)	31-50 (%)	51-100 (%)	101-200 (%)	201-300 (%)	301-400 (%)	401-500 (%)	501-600 (%)	601-800 (%)	801-1000 (%)
1st	50.00	40.00	30.00	27.50	27.00	25.00	25.00	25.00	25.00	25.00
2nd	30.00	24.00	20.00	17.50	16.50	16.00	15.00	15.00	14.50	14.00

PLAYERS:	10-30 (%)	31-50 (%)	51-100 (%)	101-200 (%)	201-300 (%)	301-400 (%)	401-500 (%)	501-600 (%)	601-800 (%)	801-1000 (%)
3rd	20.00	16.00	12.00	11.50	11.00	10.50	10.00	9.50	9.25	9.00
4th		12.00	9.25	8.50	8.00	8.00	7.50	7.00	6.75	6.50
5th		8.00	7.50	7.25	7.00	7.00	6.50	6.00	5.75	5.50
6th			6.25	5.75	5.50	5.50	5.50	5.00	4.75	4.50
7th			5.25	4.50	4.50	4.50	4.50	4.00	3.75	3.50
8th			4.25	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	2.75	2.50
9th			3.25	2.00	1.75	1.75	1.75	1.75	1.75	1.50
10th			2.25	1.50	1.25	1.25	1.25	1.25	1.25	1.00
11-15				1.20	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	0.90
16-20				1.00	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	0.70
21-30					0.60	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
31-40						0.40	0.35	0.35	0.35	0.35
41-50							0.30	0.30	0.30	0.30
51-60								0.25	0.25	0.25
61-70									0.20	0.20
71-90										0.15
91-110										
111-150										

V případě, kdy by dle tabulky výše byla výhra pro poslední placenou pozici v turnaji nižší, než vklad (Buy-in), může manager kasina tuto výplatní strukturu upravit tak, aby toto nenastalo (může snížit počet placených pozic do podoby, kdy již tak tomuto nebude).

Pravidla pro rozdělení výher v závislosti na druhu turnaje a počtu zúčastněných Hráčů:

Hrací měnou je Kč nebo EUR. Kasino přijímá pro platbu vkladu (nákup žetonů do turnaje) a poplatku (Rake) jakoukoliv měnu uvedenou na kurzovním lístku v pokladně kasina. Nákup žetonů je možno uskutečnit i platebními kartami. Vedení kasina si vyhrazuje právo omezit nákup žetonů platebními kartami.

Výplata výher z turnaje se uskutečňuje v pokladně kasina v hrací měně Kč.

Pro Sázky v pokerovém turnaji jsou používány turnajové žetony. Tyto žetony jsou určeny pouze pro hru v pokerovém turnaji.

Každý Hráč je odpovědný za své Sázky. Případné spory řeší odpovědný zástupce kasina v dané době k tomu určený, popř. manager kasina. Jeho rozhodnutí je konečné.

Druhy turnajů

Satelit

je typ turnaje, ve kterém výhru představuje částka ve výši buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Hráč může výhru po vyplacení použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího turnaje. Tento typ turnaje je pořádán na jednom i více hracích stolech. Satelity na více stolech (multi-table satelity) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a zápis do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají pouze jedinou důležitou odlišnost – hraje se do té doby, než u stolu zůstane tolik Hráčů, kolik je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající buy-inům do většího turnaje.

Multi-table turnaj

v multi-table turnajích (MTT), Hráči začínají s daným počtem hracích žetonů. Na mnoha hracích stolech vzájemně soupeří o své hrací žetony, zatímco blindy a/nebo ante postupně stoupají. Jakmile přijdete o své hrací žetony, jste vyřazeni z turnaje. Jak jsou Hráči postupně vyřazováni, hrací stoly se ruší a Hráči jsou přesazováni k jiným hracím stolům tak, aby byl zachován plný počet Hráčů u všech hracích stolů a hra byla vyrovnaná. Nakonec se poslední přeživší Hráči se všemi hracími žetony sejdou u finálového hracího stolu, kde se konečným vítězem stane ten Hráč, kterému se podaří shromáždit všechny hrací žetony svých soupeřů. Výhry náleží nejvýše umístěným Hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní struktuře.

Freeze out - Hráč, který prohraje všechny své žetony, je definitivně vyřazen ze hry.

Re-entry - Hráč, který prohraje všechny své žetony, si může znovu koupit vstup do turnaje. Tato možnost je časově omezena dle daného turnaje.

Re-buy - Hráč, který má v danou chvíli stejný nebo nižší počet žetonů jako na začátku turnaje, si může dokoupit žetony, a to nejčastěji stejný počet žetonů za stejný vklad jako na začátku turnaje. Tato možnost je časově omezena dle daného turnaje.

Add-on – v některých re-buy turnajích je povolen add-on - poslední možný a nepovinný dokup žetonů v pokerovém turnaji. Pro každého Hráče je povolen pouze jeden nehledě na aktuálním počtu žetonů. Nabízí se standardně na konci re-buy fáze.

Sit& Go

Sit& Go (S&G nebo SNG) je turnaj, který začíná v momentě, jsou-li všechna místa zaplněna. Jedná se o turnaje obvykle s jedním nebo několika hracími stoly (např. 2, 3, 5, 10, 20) jejichž začátek není pevně časově stanoven, protože začínají, až když je do turnaje registrován takový počet Hráčů, pro který byly vypsány. V případě turnaje SNG s více hracími stoly (MULTITABLE SNG) jsou po eliminaci Hráčů zbylí Hráči přemísťováni mezi hrací stoly tak, aby tyto stoly byly rovnoměrně obsazeny. V obou formách je turnaj organizován vždy za předem ohlášený Buy-in.

Bounty turnaje

Hráč, který vyřadí jiného Hráče, získává speciální odměnu (tzv. bounty). Bounty má formu žetonu, který dostane každý Hráč, který se turnaje účastní. Vklad do turnaje zahrnuje hodnotu buyinu + hodnotu bounty. Tento žeton si mohou poté Hráči vyměnit za hotovost na pokladně kasina.

ŠTASTNÉ KOLO

Základem hry je svisle uložené otáčivé kolo s 30 poli. Jednotlivá pole jsou od sebe oddělena kolíky. Jednotlivé symboly jsou zobrazeny v rozdílné četnosti, čím častější symbol, tím nižší výplatní poměr a naopak. Hraje se na hracím plátně, na kterém je umístěno 6 hracích boxů. Cílem hry je určit na hracím plátně herní box, na kterém se zastaví po roztočení šipka na mechanickém hracím kole.

Pojmy a definice pojmů hry Šťastné kolo:

Herní box je pole vyznačené na hracím plátně, kam hráč vkládá své sázky (1x, 2x 5x, 10x, 25x);

Hrací plátno je plátno s vyznačenými herními boxy;

Mechanické hrací kolo je hrací kolo, které je rozděleno na 36 herních polí různě barevně označených představujících 5 různých číselných násobků;

Šipka je ukazatel výhry na mechanickém hracím kole;

Popis hry

Hra Šťastné kolo se hraje na hracím stole sestávajícím z hracího plátna a z mechanického hracího kola, na kterém jsou označeny příslušné možnosti uzavření sázky (tzv. herní pole). Grafická znázornění hracího plátna a mechanického hracího kola jsou přílohou tohoto herního plánu.

Hrací plátno je rozděleno na 6 herních boxů různě barevně označených představujících číselné násobky „1x“, „2x“, „5x“, „10x“ a „25x“. Tyto číselné násobky znamenají to, že hráč vyhraje hodnotu násobku své původní Sázky + hodnotu ve výši své původní sázky. Mechanické hrací kolo je rozděleno na 36 herních polí různě barevně označených představujících 5 různých číselných násobků, a to konkrétně:

- 17 polí „1x“,
- 10 polí „2x“,
- 5 polí „5x“,
- 2 pole „10x“,
- 1 pole „25x“ růžové,
- 1 pole „25x“ černé

Výplatní poměry:

Pole „1x“: 1:1

Pole „2x“: 2:1

Pole „5x“: 5:1

Pole „10x“: 10:1

Pole „25x“ růžové: 25:1

Pole „25x“ černé: 25:1

Hra Šťastné kolose uskutečňuje prostřednictvím krupiéra, který řídí průběh této hry u hracího stolu, dohlíží nad řádným průběhem hazardní hry a obsluhuje mechanické hrací kolo. Pokyny krupiéra v průběhu hazardní hry jsou pro hráče závazné.

Ke hře se používají Hodnotové žetony. (pozn.: 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 vlastníkově Sázky. V případě, že uplatňuje výhru na Sázku Hodnotovým žetonem více Hráčů, rozhoduje Inspektor kasina, popř. Manažer kasina.).

Sázky a výhry

Sázky do jedné hry: min. sázka 100,- Kč/5€, max. sázka 1.000,- Kč/40€.

O výhře (a o její výši) či prohře rozhoduje náhodný proces, který je vytvářen pomocí mechanického hracího kola a jehož výsledek je vyjádřen ukazatelem (šipkou) tohoto mechanického hracího kola.

Výše výhry je určena v závislosti na výši sázky na příslušný herní boxa příslušném číselném násobku na herním poli mechanického hracího kola, a to za splnění všech podmínek stanovených v herním plánu.

Částka nejvyšší čisté výhry: 25.000,- Kč / 1 000€.

Průběh hry

Sázky do hry Šťastné kolo provádí hráč samostatně. Po výzvě krupiéra ke hře mohou hráči umísťovat Hodnotové žetony do příslušných jednotlivých herních boxů na hracím plátně. Hráči mají možnost umísťovat své Sázky do okamžiku, kdy krupiér vyhlásí ukončení příjmu Sázek. Krupiér oznámí ukončení příjmu Sázek vždy před uvedením mechanického hracího kola do pohybu.

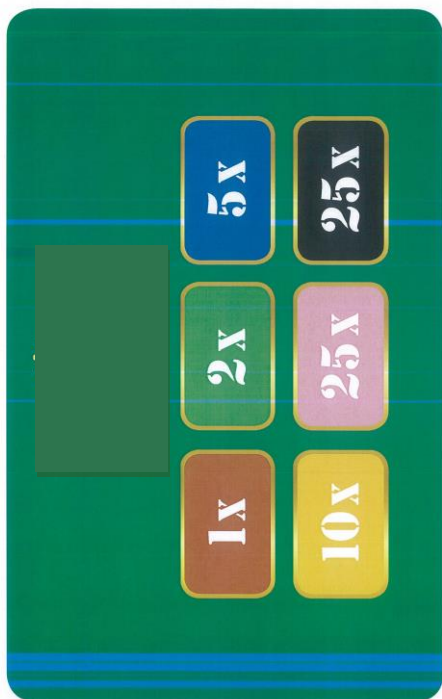
Po ukončení příjmu Sázek krupiér zatočí mechanickým hracím kolem ve směru hodinových ručiček. Minimální počet otočení mechanického hracího kola je 3 x o 360 °. V případě, že nedojde k požadovanému počtu otočení mechanického hracího kola, krupiér prohlásí hru za neplatnou. V takovém případě Hráči obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou mohou volně disponovat a Krupiér zahájí novou hru.

Hráči vzniká nárok na výhru v případě, že po zastavení mechanického hracího kola ukazatel (šipka) ukazuje na herní pole mechanického hracího kola, jehož hodnota a barva odpovídá hernímu boxu, na který hráč na hracím plátnu umístil svou Sázku.

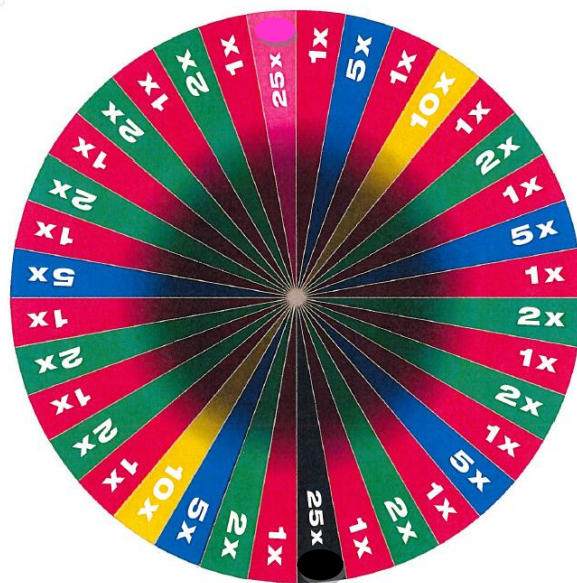
Zastaví-li se mechanické hrací kolo tak, že ukazatel (šipka) ukazuje na herní pole jiného číselného násobku nebo barvy herního boxu, než na který hráč na hracím plátnu umístil svou sázku, hráči nárok na výhru nevzniká a svoji sázku prohrává. V případě, že se mechanické hrací kolo zastaví tak, že ukazatel (šipka) ukazuje mezi dvě herní pole, kdy nelze jednoznačně určit hodnotu ani barvu herního pole, krupiér prohlásí hru za neplatnou. V takovém případě hráči obdrží hodnotu ve výši své původní sázky, se kterou mohou volně disponovat a Krupiér zahájí novou hru.

V případě vzniku nároku na výhru vyplatí Krupiér hráči Hodnotové žetony v odpovídající hodnotě bezprostředně po ukončení příslušné hry Šťastné kolo, v jejímž rámci hráči takový nárok vznikl.

Grafické znázornění hracího plátna



Grafické znázornění hracího kola



ADMIRAL KOLO ŠTĚSTÍ

Min sázka 50 Kč/ 1 € a max sázka 10 000 Kč/ 400 €

Částka nejvyšší čisté výhry 250 000/ 10 000€

1. Základem této hry je svisle uložené otáčivé kolo s 30 poli. 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.
2. Hra se hraje na hracím 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 Hráčů, kteří mohou sázet na jednom hracím stole, je maximálně 3. Hra ADMIRAL KOLO ŠTĚSTÍ začíná tím, že Hráč, po výzvě Krupiéra, „Vaše Sázky“, umístí své Hodnotové žetony do prostoru určenému pro Sázky na symbol/-y vyobrazené na hracím plátně.
3. Sázky jsou realizovány pouze Hodnotovými žetony. (Pozn.: 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 vlastníkovvi Sázky. V případě, že uplatňuje výhru na Sázkou Hodnotovým žetonem více Hráčů, rozhoduje Inspektor kasina, popř. Manažer kasina.
4. V okamžiku, kdy jsou všechny Sázky prostřednictvím Hodnotových žetonů umístěny, 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). 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) a začne se nová hra. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázkou ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Hráči hodnotu 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. Zastaví-li se mechanické hrací kolo tak, že trn (ukazatel) ukazuje na hrací pole jiného symbolu, než na které Hráč na hracím plátnu umístil svou Sázkou, Hráči nevzniká nárok na Výhru a o svou Sázkou přichází.

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

5. Symboly výherních polí a poměry výplat

Třešně

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

(Příklad: Hráč vyhrává dvojnásobek jeho Sázky + 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.

BACCARAT

- Min. sázka 50 Kč / 2 € Max. sázka 250 000 Kč / 10 000 €
- Max. čistá výhra na jeden hrací box je 2 000 000 Kč / 80 000 €. Příklad: Hráč vsadí 250 000 Kč na Sázku Hráč a kombinace jeho karet bude stejná jako na pozici Bankéř – Remíza. V případě výhry obdrží 2 000 000 Kč a hodnotu ve výši své původní Sázky, dohromady tedy 2 250 000 Kč. V případě Sázky Pair je max. možná čistá výhra 275 000 Kč (viz níže).

- Cílem hry je přiblížení se součtu karet číslu 9.

Zahájení a průběh hry

- Ke hře se používá 8 balíčků po 52 kartách. Barvy nemají v této hře žádný význam. Karty 2–9 mají právě tuto hodnotu, desítky a karty J, Q, K (kluk, dáma, král) mají hodnotu 0 bodů a esa (karta A) 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 (*Natural*), třetí karta se již netáhne a výsledek hry se okamžitě vyhodnotí. Například bude-li mít Hráč $J + 9 = 9$ a bankéř (hrací box Banker) $5 + 2 = 7$, Krupiér oznámí: „Vyhrává hráč 9 proti 7.“ Při Baccaratu je přesně stanoveno, kdy hráč i bankéř musí táhnout třetí kartu a kdy naopak musí stát. Je jasné, že po dobrání třetí karty se může původní kombinace nejen zlepšit, ale i zhoršit. Například: máte-li součet $2 + 3 = 5$ a přiberete-li 5, výsledný součet bude $5 + 5 = 10 = 0$, tedy nejnižší možný. Nejprve se rozdají dvě karty lícem dolů (nelze vidět, kdo má jaké karty), první hráči, pak bankéři, potom znova hráči a znova bankéři. Poté se obě karty hráče a bankéře otočí a krupiér oznámí součet (např. hráč 5, bankéř 4). Dále se podle pravidel hracího stolu určí, zdali je nutné táhnout třetí kartu. - Podle původních dvou karet se rozhodne, zdali (jak hráč, tak bankéř) 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 bankéřem rozhoduje jako vždy vyšší konečný součet bodů. - Pokud hráč nebo bankéř (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 (hráče, či bankéře) určuje vyšší součet bodů. 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 bankéře

Součet 1. dvou karet	Táhne 3. kartu když hráčova 3. karta je	Netáhne 3. kartu když hráčova 3. karta je
0,1,2	Vždy táhne kartu	
3	0,1,2,3,4,5,6,7,9	8
4	2,3,4,5,6,7	0,1,8,9
5	4,5,6,7	0,1,2,3,8,9
6	6,7	0,1,2,3,4,5,8,9
7		Nikdy
8,9		Nikdy

Vyhodnocení hry

- Krupiér oznámí vítěze, například „Vyhrává hráč 6 proti 4“. Nejprve se seberou prohrávající sázky, poté se podle níže uvedených poměrů vyplatí sázky vyhrávající.

Hráč - 1 : 1

Bankéř - 0,95 : 1 (při hře bez komise je výplatní poměr 1:1 a výhra bankéře při součtu karet 6 se vyplácí 1:2)

Komise na sázku Bankéř je ve výši 5 %. Příklad: Hráč vsadí 10 000 Kč na Sázku Bankéř a kombinace karet na této pozici bude lepší než na pozici Hráč. V případě výhry obdrží 9 500 Kč a hodnotu ve výši své původní Sázky, dohromady tedy 19 500 Kč.

Remíza (égalité) - 8 : 1

Pokud mají hráč a bankéř po rozdání stejný počet bodů, nastává remíza a sázky na hráče ani na bankéře nejsou výherní ani proherní, hráč obdrží žetony ve výši jeho sázky - vrací se. Výherní jsou pouze sázky na remízu.

Sázka Pair (Player pair / Banker pair)

- Min. sázka 50 Kč / 2 € Max. sázka 25 000 Kč / 1 000 €
- Max. výhra na jeden hrací box je 275 000 Kč / 11 000€. Příklad: Hráč vsadí 25 000 Kč na Sázku Pair a kombinace karet na daném boxu bude pár. V případě výhry obdrží 275 000 Kč a hodnotu ve výši své původní Sázky, dohromady tedy 300 000 Kč.

Sázka na to, že první dvě karty rozdané na box budou stejné hodnoty (např. dvě 3).

Sázka musí být vsazena před rozdáním první karty.

Sázku lze vsadit na box Hráče i na box Bankéře.

V případě výhry se sázka vyplácí v poměru 11:1.

V případě, že první dvě karty nejsou stejné hodnoty, Hráč tuto Sázku prohrává.

C. ZVLÁŠTNÍ ČÁST – PRAVIDLA INTERNETOVÝCH ŽIVÝCH HER

internetová živá hra hry výrobce Absolute Live Games S.L.

PRAVIDLA HRY – ROULETTE

Hra **ROULETTE** je hazardní hra s prvkem živého krupiéra (live dealer) provozovaná a probíhající ve standardním (kamenném) kasinu ve studiu, přičemž hráč se účastní této hry v reálném čase prostřednictvím hráčského rozhraní na internetové stránce ecasino.cz dostupné v českém jazyce.

Cílem této hry je uhodnout, na kterém čísle (resp. Odpovídající barvě, pozici) se kulička zastaví.

Ovládací a informační prvky

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

Popis hráčského rozhraní

V horní části herního okna se nachází lišta s poli:

ZŮSTATEK – zobrazuje peněžní prostředky hráče v hrací měně

Pole s názvem hry – zobrazuje název hry

Pole s intervalem sázek prodaný stůl – zobrazuje minimální a maximální hodnotu sázek v hrací měně prodaný stůl. Konkrétní hodnoty min. a max. sázky pro různé sázkové pozice i výherní tabulka se zobrazí po kliknutí na symbol ⓘ vedle pole s intervalem sázek **SÁZKA/VÝHRA** – zobrazuje výši celkové sázky v hrací měně, resp. v případě výhry zobrazuje výši celkové výhry v hrací měně.

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

Ve spodní části herního okna se nacházejí pole:

Pole s názvem stolu – identifikátor stolu

Pole se jménem krupiéra (live dealera) – zobrazuje jméno krupiéra, který aktuálně řídí hru

ID HRY – zobrazuje identifikátor aktuální hry

Pole s časem – zobrazuje zkratku časového pásma a aktuální čas

Ve střední dolní části herního okna se nachází hlavní hrací plátno, které slouží k umístění vnitřních / vnějších sázek a vedle něj vpravo je speciální hrací plátno – race track – pro umístění ohlášených sázek. Hlavní hrací plátno je dynamické a může se zmenšit za účelem

viditelnosti ruletového kola. Vlevo od hlavního hracího plátna se nachází statistické kolo zobrazující statistiku padlých čísel a pás 5 horkých a 5 chladných čísel (může být dynamicky překryto hlavním hracím plátnem). Horká (ikona slunce) a chladná (ikona vločky) čísla jsou generována automaticky podle výsledků posledních 100 her. Horká čísla padala nejčastěji a chladná padala nejméně často. Pod hlavním hracím plátnem se nacházejí žetony, pomocí kterých se realizují sázky do hry. **Dostupné jsou**

žetony s hodnotami 10 Kč, 50 Kč, 100 Kč, 500 Kč, 1000 Kč, 5000 Kč, 25000 Kč.

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

Tlačítka hráčského rozhraní:

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

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

Zatočená šipka doprava ↻ - zopakuje sázku a rozložení z poslední hry

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

⊗ - zruší všechny sázky na hracím plátně

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

Na pravé straně herního okna se nacházejí tlačítka:

① **(Limity stolu)** - zobrazí limity hracího stolu a výherní tabulku

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

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

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

Graf – zobrazí herní statistiky

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

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

Kamera (Kvalita videa) - umožňuje nastavit kvalitu obrazu

Reproduktor – umožňuje nastavit hlasitost jednotlivých zvukových kanálů

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

CZ (Jazyk) - umožňuje výběr jazyka hráčského rozhraní

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

↖ ↗ - umožňuje zmenšit/zvětšit hrací plátno

Nastavení hodnoty sázky

Hráč si nejdříve vybere hodnotu zvoleného žetonu a tyto žetony pak umístí na zvolené pozice hlavního hracího plátna, výběrem ohlášených sázek prostřednictvím race tracku, výběrem z horkých/chladných čísel, výběrem čísel z pásu padlých čísel, nebo s využitím uložených oblíbených sázek. Hráč může v jedné hře současně umístit více sázek, dokud nedosáhne limitu konkrétní pozice. Sázku lze provést pouze v určitém časovém limitu po výzvě krupiéra k uskutečnění sázek, zároveň je hráč informován o této možnosti i vizuálně v hráčském rozhraní informační lištou s textem **USKUTEČNĚTE SÁZKY**. Sázky lze provádět i během výzvy krupiéra o posledních sázkách – informační řádek s textem **POSLEDNÍ SÁZKY**.

Sázka je uzavřena v momentu, kdy je krupiérem oznámeno „**ŽÁDNÉ DALŠÍ SÁZKY**“ a je zároveň zobrazen text „**ŽÁDNÉ DALŠÍ SÁZKY**“ v informační liště. Sázení je v tento

okamžik uzavřeno a žádné další sázky již není možno přijmout. Do okamžiku tohoto oznámení

lze ještě sázky i odstraňovat, jak je uvedeno výše. Sázky na konkrétní čísla a herní pozice jsou zobrazeny na hracím plátně. Ukončením příjmu sázek hra hazardní hry začíná.

Průběh hry

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

Výhry

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

MINIMÁLNÍ A MAXIMÁLNÍ SÁZKY, MAXIMÁLNÍ VÝHRA (v Kč)

Sázka na	min.sázka	max.sázka	Výplatní poměr	max.výhra(výhra+sázka)
Jednotlivé číslo (Straight Up)	10	10000	35:1	360000
Dvojice (Split)	10	20000	17:1	360000
Trojice (Street)	10	30000	11:1	360000
Čtveřice (Corner)	10	40000	8:1	360000
Šestice (Six Line)	10	60000	5:1	360000
Tucty a sloupce (Column, dozen)	10	120000	2:1	360000
Tucet				
Sloupec	10	120000	2:1	360000
Jednoduché sázky (Even Chance)				
1-18/19-36	10	200000	1:1	400000
Lichá/Sudá	10	200000	1:1	400000
Červená/Černá	10	200000	1:1	400000

Herní limity zde uvedené představují rozhraní, ve kterém se provozovatel může pohybovat při stanovování limitů pro konkrétní stůl v provozu. Limity konkrétního stolu, minimální a maximální sázka na jednotlivé herní pozice jsou uvedeny ve výherní tabulce pro konkrétní stůl, s tím že tyto limity nepřesáhnou nejvyšší sázku stanovenou tímto herním plánem.

Výherní tabulka

Výherní pozice pro vnější sázky (outside bets):

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

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

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

- First Dozen /1st 12/ sázka na 12 čísel - 1.tucet (čísla 1-12)
- Second Dozen /2nd 12/ sázka na 12 čísel - 2. tucet (čísla 13-24)
- Third Dozen /3rd 12/ sázka na 12 čísel - 3.tucet (čísla 25-36)
- Collone /Column/ 2to1/sázka na 12 čísel ve sloupci

Výherní pozice pro vnitřní sázky (inside bets):

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

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

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

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

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

Race track (ohlášené sázky)

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

Voisins: kombinace sázek na čísla podle skutečného uspořádání na výseči kola rulety od Čísla 22 po číslo 25 včetně obou těchto čísel. Tato sázka zahrnuje čísla: 22, 18, 29, 7, 28,

12, 35, 3, 26, 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25. Celkem se vsadí 9 žetonů zvolené hodnoty následovně: 2 žetony (nebo 1 žeton dvojnásobné hodnoty) se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 0/ 2/ 3, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 4/7, 1 žeton se vsadí jako

Rozdělená sázka na čísla 12/15, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 18/21, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 19/22, 2 žetony (nebo 1 žeton dvojnásobné hodnoty) se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 25/26/28/29, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 32/35. Výhra závisí na výherní pozici sázky.

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

Tier: kombinace sázek na čísla podle skutečného uspořádání na třetinové výseči kola rulety od čísla 27 po číslo 33 včetně obou těchto čísel. Tato sázka zahrnuje čísla:

27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33. Celkově se vsadí 6 žetonů zvolené hodnoty následovně: 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 5/8, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 10/11, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 13/16, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 23/24, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 27/30, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 33/36. Výhra závisí od výherní pozice sázky.

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

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

Řešení problémů / chyb

Pokud se v živé hře vyskytne nějaká chyba (chyba krupiéra, chyba zařízení...), aktuální hra bude přerušena a provede se pokus o opravu. Hráčům to bude oznámeno prostřednictvím krupiéra nebo pitbosse (dohledový pracovník kasina). Po úspěšné opravě bude hra

obnovena. Pokud nelze hru opravit, hra bude zrušena a hráči obdrží žetony ve výši své původní sázky. Hra může být zrušena i z technických nebo síťových důvodů a stůl může být uzavřen bez předchozího oznámení. V takovém případě hráči obdrží žetony ve výši své původní sázky.

Přerušeni hry

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

PRAVIDLA HRY BLACKJACK-ENDLESS

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

Na herním stole se nachází jeden hrací box společný pro všechny hráče. U stolu se může hry účastnit neomezený počet hráčů. Krupiér rozdává karty zúčastněným hráčům, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry fyzicky na herním stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Žádná další karta nebude tažena, dokud všichni hráči neučiní své rozhodnutí o hře.

Herní měna je Kč.

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

Ovládací a informační prvky

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

Popis hráčského rozhraní

V horní části herního okna se nachází lišta s poli:

ZŮSTATEK–zobrazuje finanční prostředky hráče v hrací měně

Pole s názvem hry–zobrazuje název hry

Pole s intervalem sázek pro daný stůl – zobrazuje minimální a maximální hodnotu sázek v hrací měně pro daný stůl. Konkrétní hodnoty min. a max. sázky pro různé druhy sázek i výherní tabulka se zobrazí po kliknutí na symbol ⓘ vedle pole s intervalem sázek

SÁZKA/VÝHRA–zobrazuje výši celkové sázky v hrací měně, resp. V případě výhry zobrazuje výši celkové výhry v hrací měně.

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

Ve spodní části herního okna se nacházejí pole:

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

ID STOLU–zobrazuje identifikátor aktuální hry

Pole s časem –zobrazuje zkratku časového pásma a aktuální čas

Na pravé straně herního stolu se nacházejí tlačítka:

① **(Limity stolu)** – zobrazí limity hracího stolu a výherní tabulku

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

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

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

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

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

Ozubené kolo (nastavení) – umožňuje změnit nastavení funkce Double (zdvojnásobení), povolit znásobení sázky přes Split, nebo hrát jen s kartami na pravém handu

Kamera (Kvalita videa) – umožňuje nastavit kvalitu obrazu

Reproduktor – umožňuje nastavit hlasitost jednotlivých zvukových kanálů

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

CZ (Jazyk) – umožňuje výběr jazyka hráčského rozhraní

Šipky – umožňuje roztáhnout obraz na celou obrazovku, resp. Vrátit zpět do původní velikosti

Tlačítka pro ovládání hry:

Žetony různé hodnoty – zobrazují se ve středu herního okna před zahájením aktuální hry a hra umožňuje výběr žetonu v konkrétní hodnotě pro položení sázek na herní pozici.

Dostupné jsou žetony s hodnotami 1 Kč, 5 Kč, 10 Kč, 25 Kč, 50 Kč, 100 Kč, 200 Kč, 500 Kč, 1000 Kč,

5000 Kč, 10 000 Kč, 25 000 Kč (podle nastavení limitů sázek provozovatele).

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

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

☒ - zruší všechny hráčovy sázky

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

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

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

Rozdělit (Split) - slouží k rozdělení karet na hrací pozici na dvě hry. Rozdělit lze jakékoli dvě karty se stejnou hodnotou (např. K/Q, 7/7, ...). Hráč se může rozhodnout rozdělit je a hrát se dvěma handy (dvě hry) formou umístění další sázky, která bude totožná s hlavní sázkou. V případě Splitu dvou es krupiér vyloží na každé eso pouze jednu kartu a hráč nemá k dispozici žádné další akce. Ve hře je možný jeden split.

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

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

Nastavení hodnoty sázky

Sázka se uzavírá výběrem žetonu dané hodnoty a jeho umístěním na pozici (box) určenou pro hru na hracím stole. Sázka je uzavřena v momentu, kdy je krupiérem oznámeno „ŽÁDNÉ DALŠÍ SÁZKY“ a je zároveň zobrazen text „ŽÁDNÉ DALŠÍ SÁZKY“ v informační liště.

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

Průběh hry

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

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

Split: pokud má hráč dvě počáteční karty stejné hodnoty, může se rozhodnout, že je rozdělí a bude hrát se dvěma handy, a to tak, že uzavře dodatečnou sázku ve výši hlavní sázky. Je možný jen jeden split.

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

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

Po shromáždění všech rozhodnutí hráčů krupiér odhalí s krytou kartu a dobírá další karty, dokud nedosáhne celkové hodnoty 17, nebo více. Hráč může táhnout další karty, dokud součet hodnot karet na handu hráče nedosáhne nebo nepřesáhne hodnoty 21. Po dosažení hodnoty 17, nebo více krupiér skončí s tažením karet a hra se vyhodnotí. Každá kombinace hráčových karet se porovná s krupiérovou kombinací karet. Pokud je hodnota hráčovy kombinace karet vyšší než krupiéra a není vyšší než 21, je hráčova kombinace karet výherní. Pokud hodnota kombinace karet hráče dosáhne 22 a více, automaticky prohrává. Má-li hráč s krupiérem stejnou hodnotu karet, nastává remíza a hráči se vrátí sázka.

Hodnota karet odpovídá jejich označení od 2 do 10 (dvojka, trojka ,atd.) Všechny figury (K,Q,J) se počítají za 10, A – eso je podle potřeby buď 1, nebo 11 podle toho, co bude pro hráče výhodnější. Eso na handu s hodnotou 11 se nazývá „soft“ (měkký hand), což znamená, že pokud hráč vezme další kartu, nepřekročí limit 21. Pokud by se překročila hodnota 21, eso by nabylo hodnoty 1 za účelem zabránění přesáhnutí hodnoty 21. V opačném případě se karty na handu nazývají "hard" (tvrdý hand). Hráči s kombinací Blackjacku krupiér již nenabídne další karty. Pokud Blackjacku dosáhne hráč a zároveň i krupiér, nastane remíza. Po Splitu (rozdělení) se kombinace esa a některé karty s hodnotou 10 bude považovat za tzv. "non-blackjack 21" a vyhodnocena bude jako normální kombinace. Aktuální hodnoty kombinace karet může hráč vidět jak ve vyložených kartách, tak v poli s virtuálními kartami, které zobrazují karty hráče a krupiéra.

Vedlejší sázky

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

Výhry

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

Minimální sázka, maximální sázka, maximální výhra (jeden split)

Minimální sázka do hry: 1 Kč

Maximální sázka do hry: 1020000Kč

Maximální čistá výhra z hry:

3.250.000,-Kč

Limity pro jednotlivé druhy sázek

Typ sázky	Minimální sázka	Maximální sázka
Sázka na hlavní pozici	1Kč	1000000Kč
Vedlejší sázky (P.PAIR,21+3)	1Kč	10000Kč

Limity konkrétního stolu, minimální a maximální sázka jsou uvedeny ve výherní tabulce pro konkrétní stůl. V tabulce limitů pro jednotlivé druhy sázek je uvedené rozhraní, ve

Kterém se provozovatel může pohybovat při stanovování limitů pro konkrétní stůl v provozu.

Výherní tabulka:

Hlavní sázka:

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

P.PAIR (dokonalé páry) vedlejší sázky:

Výherní kombinace	Výplatní poměr	Násobek vedlejší sázky
2 úplně identické karty (dokonalý pár)	25:1	26x
Červený nebo černý pár- 2 karty se stejnou hodnotou, červená kombinace (srdce, kára) nebo černá Kombinace (kříže, piky)	12:1	13x
smíchaný pár - 2 karty se stejnou hodnotou, kombinace červeného a černého symbolu (srdce a piky, srdce a kříže, kára a piky, nebo kára a kříže)	6:1	7x

21+3 vedlejší sázky:

Výsledek	Výplatní poměr	Násobek vedlejší sázky
Trojice (3 úplně identické karty)	100:1	101x
Postupka v jedné barvě (3karty s po sobě následující hodnotou a stejným symbolem)	40:1	41x
Tři karty stejné hodnoty	25:1	26x
Postupka (3 karty s po sobě následující hodnotou)	10:1	11X
Flush (3 karty ve stejné barvě)	5:1	6x

Řešení problémů/chyb

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

Přerušení hry

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

V Praze dne 17. 6. 2025

Ondřej Šmejkal
předseda představenstva