

HERNÍ PLÁN PRO INTERNETOVOU ŽIVOU HRU

I. OBECNÁ ČÁST

1. Úvodní ustanovení

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

2. Provozovatel

Společnost MerkurXtip a.s., IČ: 275 83 759, se sídlem Pláničkova 442/1, Veleslavín, 162 00 Praha 6 (dále jen „Provozovatel“).

3. Druh hazardní hry

Živá hra

4. Způsob provozování

Internet prostřednictvím internetových stránek www.merkurxtip.cz

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 uchování 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 (dále jen „AML zákon“);
- a další související právní předpisy.

6. Prohlášení

1. Herní plán je přílohou základního povolení vydávaného dle ZHH a jeho znění bylo schváleno Ministerstvem financí ČR.
2. Ustanovení právních předpisů mají přednost před ustanovením herního plánu. Ustanovení tohoto herního plánu mají přednost před obchodními podmínkami provozovatele a jinými obdobnými dokumenty (např. smlouva uzavřená mezi sázejícím a provozovatelem).

7. Obecná pravidla účasti na hazardní hře

1. Obecná pravidla provozování hazardních her jsou upravena v ZHH. ZHH upravuje

zejména pravidla registrace, pravidla zřízení a zrušení uživatelského konta, informační povinnost provozovatele, základní pravidla pro vyplácení výhry sázejícímu a další.

2. Pro účely omezení míry rizikového hraní provozovatel účastníkům hazardní hry poskytuje nástroje pro zodpovědné hraní, jejichž popis je upraven v ZHH – jedná se zejména o Rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách, možnost nastavení sebeomezujících opatření a možnost využití prostředku pro zamezení účasti na hazardní hře.
3. Konkrétní pravidla jednotlivých hazardních her jsou uvedena ve zvláštní části tohoto herního plánu.
4. Registrace je dle ZHH podmínkou účasti na živé hře provozované prostřednictvím internetu. Registrace je dokončena okamžikem zřízení uživatelského konta a přidělením přístupových údajů nebo jiného přístupového prostředku k němu.
5. V důsledku registrace je účastník hazardní hry po splnění všech zákonných podmínek zřízeno jedno uživatelské konto k účasti i na dalších druhých provozovatelem provozovaných hazardních her. Účastník hazardní hry nemůže převádět peněžní nebo hrací prostředky evidované na uživatelském kontu mezi dalšími jemu zřízenými uživatelský konty pro provozování jiných hazardních her provozovatelem.
6. Uživatelské konto eviduje společný účet pro peněžní a hrací prostředky sázejícího určené k účasti na internetové živé hře a na ostatních druhých provozovatelem provozovaných hazardních her.

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 a je přímo obsluhována krupiérem. V živé hře, kde sázející hrají proti krupiérovi, je výhra určena konkrétním pevně daným výplatním poměrem pro každý typ sázky, kterým bude v případě dosažení výherní kombinace násobena výše sázky sázejícího.

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

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

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

V Praze 11. 12. 2024
Thorsten Wächter
Člen představenstva

Stanislav Sopko
Člen představenstva

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

PRAVIDLA INTERNETOVÝCH ŽIVÝCH HER

BLACKJACK INFINITE BLACKJACK ROULETTE

BLACKJACK

BLACKJACK je karetní hra provozovaná jako přenášená živá hra a je určena až pro sedm hráčů.

PRAVIDLA HRÝ

Cílem hry **Blackjack** je dosáhnout co nevyššího součtu karet, aniž by součet překročil hodnotu 21 a zároveň, aby součet karet hráče byl vyšší, než je součet karet krupiéra. Hraje se pouze proti krupiérovi, nikoli proti ostatním hráčům. Hru vede krupiér a u hracího stolu může sedět až sedm hráčů.

Hra se hraje s osmi balíčky karet (každý balíček obsahuje 52 karet). Karty od hodnoty 2 až 10, mají své nominální hodnoty, vyšší karty (J, Q, K) mají hodnotu 10 a esa (A) mají hodnotu 1 nebo 11 podle toho, co se pro daný list více hodí (tzv. „soft hand“ je list obsahující eso (A) s hodnotou 11).

Krupiér si automaticky dobírá karty až do součtu 16 a při součtu 17 (včetně „soft hand“) nebo více musí vždy stát. Při kterýchkoliv dvou počátečních kartách může hráč svou sázku zdvojnásobit. Počáteční karty stejné hodnoty může hráč rozdělit, přičemž rozdělit lze jen jednou za hru. Ke každému z rozdělených es (A) se rozdává už jen jedna karta. Po rozdělení nelze již svou sázku zdvojnásobit. Bude-li první karta krupiéra eso (A), je hráči nabídnuto pojištění. Pokud má hráč s krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a sázka se vrací (remíza).

Nejlepší list je Blackjack, tj. když je součet hodnot prvních dvou karet rozdaných hráči roven přesně 21, což může nastat v situaci, kdy hráč dostane eso (A) a kartu s hodnotou 10. Hráč prohrává svou sázku, pokud je jeho součet karet vyšší než 21, nebo nižší než krupiérova hodnota do maximálního součtu 21. Blackjack je možné složit jedině ze dvou původně rozdaných karet. Součet 21 z rozděleného páru se nepovažuje za Blackjack, proto Blackjack poráží každý list se součtem 21, který vznikne z rozděleného páru.

V rámci hry lze uzavřít hlavní nebo vedlejší sázku. Každý typ sázky má svůj vlastní výherní poměr. Výherní poměr určuje výši výhry, kterou hráč vyhraje nad rámec své původní sázky v případě, že je jeho sázka výherní. Výše výhry tedy bude stanovena jako součet (i) příslušné

sázky na výherní hlavní nebo vedlejší sázku a (ii) násobku výherního poměru a výše sázky na hlavní nebo vedlejší sázku.

PRŮBĚH HRY

- Hráč si nejdříve musí přisednout k hracímu stolu na volné místo. Kliknutím/poklepáním na volné místo na hracím stole si hráč ke stolu přisedne. Následně se vybrané místo barevně zvýrazní a zobrazí se přezdívka hráče. K opuštění hracího stolu slouží tlačítko **X**.
- Hráč si následně vybere žeton (žetony) a uzavře hlavní sázku umístěním žetonu (žetonů) v požadované hodnotě na hrací stůl a následným kliknutím/poklepáním na tlačítko **ROZDAT NYNÍ** nebo uplynutím časového limitu pro příjem sázek.
- Po uzavření hlavní sázky je možné uzavřít vedlejší sázky (Perfect Pairs a 21+3), pokud ještě neuplynul čas určený pro sázení.
- Po uplynutí času určeného pro sázení rozdává krupiér hráčům po jedné kartě lícem nahoru s tím, že sobě rozdává naposledy. Krupiér začíná s rozdáváním karet od prvního hráče vlevo od krupiéra, pokračuje po směru hodinových ručiček a krupiérem končí. Krupiér dále rozdává všem hráčům druhou kartu lícem nahoru, sobě ale rozdává druhou kartu lícem dolů. Hodnota počátečního listu hráče se zobrazuje vedle karet.

V průběhu jedné hry hazardní hry budou karty po celou dobu na hracím stole a nebudou z hracího stolu odklizeny.

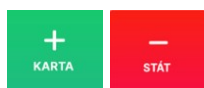
- Po ukončení sázkového kola se objeví tlačítka **ZDVOJNÁSOBIT**, **KARTA**, **STÁT**, případně **ROZDĚLIT** (pokud má hráč dvě stejné karty) a **POJISTIT** (pokud je první kartou krupiéra eso).
- Pokud hráč neprovede žádnou volbu v daném časovém úseku, uplatní se následující automatická rozhodnutí:
 - pokud je celková hodnota listu 11 a menší, potom následuje rozhodnutí **KARTA**,
 - pokud je celková hodnota listu větší než 11, potom následuje rozhodnutí **STÁT**.
- Pokud hráč zvolí možnost **ZDVOJNÁSOBIT**, bude z jeho uživatelského konta odečtena částka odpovídající hlavní sázce a hlavní sázka se zdvojnásobí, poté hráč dostane pouze jednu kartu.
- Poté, co všichni hráči provedou své rozhodnutí, odhalí svou druhou kartu krupiér a případně dobírá karty dle stanovených pravidel.

POJIŠTĚNÍ

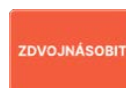
Pokud je krupiérova odkrytá karta eso (A), může hráč vsadit polovinu hodnoty své původní sázky (tzv. pojištění) a obdrží výhru 2:1, pokud krupiér bude mít Blackjack. Pojištění se vypořádává nezávisle na hlavní sázce. Krupiér se následně podívá na hodnotu své obrácené karty, aby zjistil, jestli nemá Blackjack. Pokud krupiér Blackjack nemá, hráč pojištění prohrává a hra hazardní hry pokračuje. Pokud má krupiér Blackjack a hráč nikoli, hra končí a krupiérův list vyhrává.

ZDVOJNÁSOBIT, KARTA, STÁT

Pokud hodnota počátečního listu hráče není 21, může se rozhodnout svou sázku zdvojnásobit prostřednictvím volby **ZDVOJNÁSOBIT** (tlačítko s nápisem



ZDVOJNÁSOBIT). V takovém případě se sázka hráče zdvojnásobí a ke svému listu dostane již jen jednu další kartu.



Nebo se hráč může rozhodnout pro další kartu, kterou dostane a přidá k hodnotě svého listu. Další kartu může hráč dostat několikrát do té doby, než bude spokojen s hodnotou svého listu a rozhodne se **STÁT**. Hráči nebude nabídnuta možnost rozhodnutí, pokud se bude jeho kombinace rovnat 21.

ROZDĚLENÍ

Pokud počáteční list hráče tvoří pár karet o stejné hodnotě, může se rozhodnout volbou **ROZDĚLIT** tento pár rozdělit do dvou samostatných listů, každý se samostatnou sázkou rovnou hlavní sázce hráče. Po rozdání druhé karty do obou listů si může hráč jejich hodnoty vylepšit další kartou. Jestliže je hráč s hodnotou obou svých listů spokojen, může se opět rozhodnout **STÁT**. Pokud však hráč rozdělí počáteční pár es (A), do každého listu se rozdá jen jedna karta a hráč již nemá možnost vzít si další kartu.



VEDLEJŠÍ SÁZKY

Součástí hry jsou rovněž volitelné vedlejší sázky *Perfect Pairs* a *21+3*. Vedlejší sázky mohou být podávány pouze v kombinaci s hlavní sázkou. Hráč má možnost vyhrát kteroukoli vedlejší sázku, bez ohledu na to, jestli později svoji hlavní sázku vyhraje.

PERFECT PAIRS

Vedlejší sázka **Perfect Pairs** umožňuje sázku na kombinaci dvou prvních karet v listu hráče. Vítěznou kombinací jsou v tomto případě libovolné dvě karty stejné hodnoty: např. dvě dámy (Q), dvě esa (A), dvě 10 atd. U vedlejší sázky Perfect Pairs existují tři druhy kombinací, každá s jiným výherním poměrem:

- **Dokonalý pár** – stejná barva, stejné symboly např. dvě piková esa (A).
- **Stejně barevný pár** – různé symboly jedné barvy (červená/černá), např. kárová 2 a srdcová 2.
- **Směšený pár** – různé symboly rozdílné barvy, např. srdcová 10 a křížová 10.

21+3

Sázku **21+3** lze vyhrát, pokud první dvě karty hráče plus odkrytá karta krupiéra tvoří některou z následujících výherních kombinací, které se liší výší výhry:

- **Trojice v barvě** – trojice stejných karet, např. tři srdcové dámy (Q).
- **Čistá postupka** – postupná číselná řada a stejná barva a symboly, např. kárová 10, kárový kluk (J) a kárová dáma (Q).
- **Trojice** – stejná hodnota karet, ale různé barvy a symboly, např. libovolní tři různé králové (K) se symboly srdce, káry, kříže.
- **Postupka** – postupná číselná řada, ale různé barvy a symboly, např. piková 2 + křížová 3 + srdcová 4.
- **Flush** – karty stejné barvy a stejných symbolů, které netvoří postupku, např. křížová 2, křížová 6 a křížová 10.

TABULKY VÝHERNÍCH POMĚRŮ

Výplata hlavní sázky

SÁZKA	VÝHERNÍ POMĚR
VÝHERNÍ KOMBINACE	1:1
POJIŠTĚNÍ	2:1
BLACKJACK	3:2

Výplata vedlejších sázek

SÁZKA	VÝSLEDEK	VÝHERNÍ POMĚR
PERFECT PAIRS	DOKONALÝ PÁR	25:1
	STEJNĚ BAREVNÝ PÁR	12:1
	SMÍŠENÝ PÁR	6:1

SÁZKA	VÝSLEDEK	VÝHERNÍ POMĚR
21+3	TROJICE V BARVĚ	100:1
	ČISTÁ POSTUPKA	40:1
	TROJICE	30:1


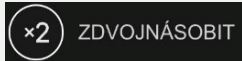
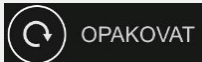


	POSTUPKA	10:1
	FLUSH	5:1

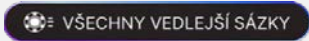





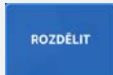








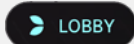
ROZSAHY LIMITŮ

Maximální sázky a maximální výhry pro hru Blackjack jsou následující:

TYP SÁZKY	MAXIMÁLNÍ SÁZKA V Kč	MAXIMÁLNÍ ČISTÁ VÝHRA V Kč
Hlavní sázka	1 000 000	1 500 000
Vedlejší sázky	10 000	1 000 000

VYBRANÉ OVLÁDACÍ PRVKY

OVLÁDACÍ PRVEK	POPIS
	Tlačítko ROZDAT NYNÍ je aktivní, pokud hráč sedí u konkrétního hracího stolu s hrou Blackjack a podal sázku, která se rovná minimální sázce daného hracího stolu. Vaši sázku uvidí ostatní hráči. Jestliže všichni hráči již klikli/klepli na tlačítko ROZDAT NYNÍ , může hra hazardní hry začít ještě před uplynutím času pro podání sázek. Kliknutím/klepnutím na toto tlačítko hráč podanou sázku dokončí.
	Tlačítko x2 ZDVOJNÁSOBIT se zpřístupní po zadání hlavní sázky (do vypršení času určeného pro podávání sázek). Každé kliknutí/klepnutí zdvojnásobí všechny sázky až do maximálního limitu, pokud hráč má dostatek prostředků. Tato funkcionality je odlišná od funkcionality ZDVOJNÁSOBIT (oranžové tlačítko), jejíž význam je popsán níže.
	Tlačítkem OPAKOVAT lze zopakovat všechny sázky z předchozího herního kola. Toto tlačítko je dostupné jen do umístění prvního žetonu.
	Tlačítkem ZPĚT lze odebrat poslední podanou sázku. Opakovaným klikáním/klepáním na tlačítko ZPĚT lze sázky postupně odebírat v opačném pořadí, než byly podány. Všechny své sázky může hráč odebrat podržením tlačítka ZPĚT .
OVLÁDACÍ PRVEK	POPIS
	Ukazatel CELKOVÁ SÁZKA zobrazuje celkovou výši všech sázek podaných hráčem v aktuální hře hazardní hry.

	Tlačítko VŠECHNY VEDLEJŠÍ SÁZKY umožňuje podávat všechny vedlejší sázky současně. Toto tlačítko je k dispozici po podání hlavní sázky.
	V případě dotazů souvisejících se hrou lze prostřednictvím tohoto tlačítka kontaktovat živou podporu.
POJIŠTĚNÍ  	V případě, že první karta krupiéra bude eso (A), bude nabídnuta možnost POJIŠTĚNÍ s volbou ANO (zelené tlačítko) a volbou NE (červené tlačítko).
	Požádá krupiéra o jednu kartu navíc (zelené tlačítko +KARTA).
	Tlačítko STÁT znamená, že hráč v dané hře hazardní hry nechce další kartu.
	Tlačítko ROZDĚLIT umožňuje rozdělit dvě karty stejné hodnoty a požádat o jednu další kartu a pokračovat ve hře se dvěma dvojicemi karet na jedné pozici.
	Tlačítko ZDVOJNÁSOBIT zdvojnásobí aktuální sázku a požádá o jednu další kartu popsanych pravidel.
	Časovač informuje hráče o času určeném pro podávání sázek a pro učinění rozhodnutí.
	Tlačítko SOUSTŘEDĚNÝ REŽIM slouží ke skrytí aktivity ostatních hráčů u daného hracího stolu, pokud hráč nechce, aby se tyto informace zobrazovaly.
	Prostřednictvím tohoto tlačítka lze chatovat s ostatními hráči a/nebo krupiérem.
	Každá jednotlivá hra hazardní hry je označena unikátním číslem hry (viz příklad na obrázku). Toto číslo slouží rovněž pro komunikaci se zákaznickou linkou ohledně konkrétní hry hazardní hry.
	Tlačítko pro nastavení všech herních zvuků.
	Tlačítko Historie hry, pod kterým se zobrazují odehrané hry hazardní hry.
	Tlačítko Nastavení umožňuje si přizpůsobit uživatelské předvolby, které se uloží v profilu hráče.
	Načte další hry v nabídce.

Vizualizace jednotlivých ovládacích prvků může být na jednotlivých zařízeních drobně odlišná, jejich význam však zůstává zachován.

MÍCHÁNÍ KARET

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

LIMITY SÁZEK

Panel LIMITY SÁZEK zobrazuje minimální a maximální povolené limity u hracího stolu, které se můžou čas od času měnit. Otevřením Limitů sázek je možné zkontrolovat aktuální limity daného hracího stolu. Maximální výše sázky a maximální výše výhry je dána nastavenými limity hracího stolu s tím, že tyto limity nepřesáhnou nevyšší sázku stanovenou tímto herním plánem.

ŘEŠENÍ CHYB A ZÁSADY ODPOJENÍ

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra hazardní hry se dočasně pozastaví a krupiér upozorní vedoucího technika. Prostřednictvím chatu nebo vyskakovací zprávy na obrazovce budou hráči upozorněni, že se problém řeší. Pokud technik dokáže chybu okamžitě vyřešit, pokračuje hra hazardní hry obvyklým způsobem. Pokud problém okamžitě vyřešit nelze, hra hazardní hry se zruší a všem hráčům, kteří se jej zúčastnili, se vrátí počáteční sázky.

Pokud bude hráč odpojen z hry hazardní hry v době, kdy stále poběží čas sázek, všechny podané sázky hráče se zneplatní a vrátí se. Pokud bude hráč odpojen až po uzavření sázek, podané sázky zůstanou platné a vypořádají se v nepřítomnosti hráče. Po opětovném připojení si výsledky sázek může hráč zobrazit v okně Historie.

INFINITE BLACKJACK

INFINITE BLACKJACK je karetní hra provozovaná jako přenášená živá hra a je určena pro neomezený počet hráčů.

PRAVIDLA HRY

Cílem hry **Infinite Blackjack** je dosáhnout co nevyššího součtu karet, aniž by součet překročil hodnotu 21 a zároveň, aby součet karet hráče byl vyšší, než je součet karet krupiéra. Hraje se pouze proti krupiérovi, nikoli proti ostatním hráčům. Hry se může zúčastnit neomezený počet hráčů.

Hra se hraje s osmi balíčky karet (každý balíček obsahuje 52 karet). Karty od hodnoty 2 až 10, mají své nominální hodnoty, vyšší karty (J, Q, K) mají hodnotu 10 a esa (A) mají hodnotu 1 nebo 11 podle toho, co se pro daný list více hodí (tzv. „soft hand“ je list obsahující eso (A) s hodnotou 11). S ohledem na povahu této hry může dojít k situaci, že hráč zvolí volbu stát a krupiér pro jiné hráče, kteří zvolili volbu karta, rozdává další karty. V takovém případě mají tyto další karty pro hráče, který zvolil volbu stát, hodnotu 0. Rovněž také v případě, že hráč nevyužije možnosti rozdělit, avšak jiný hráč tuto možnost využije, jsou pro vyhodnocení hry hráče, který možnosti rozdělit nevyužil, rozhodující karty v takovém pořadí, jak je krupiér hráči rozdává. Pro účely vyhodnocení hry je rozhodující úkon hráče, který bude zaznamenán v systému provozovatele.

Krupiér si automaticky dobírá karty až do součtu 16 a při součtu 17 (včetně „soft hand“) nebo více musí vždy stát. Při kterýchkoliv dvou počátečních kartách může hráč svou sázku zdvojnásobit.

Počáteční karty stejné hodnoty může hráč rozdělit, přičemž rozdělit lze jen jednou za hru. Ke každému z rozdělených es (A) se rozdává už jen jedna karta. Po rozdělení nelze již svou sázku zdvojnásobit. Bude-li první karta krupiéra eso (A), je hráči nabídnuto pojištění. Pokud má hráč s krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a sázka se vrací (remíza). Ve hře se použije pravidlo „Six Card Charlie“, tj. hráč automaticky vyhrává, pokud jeho ruka obsahuje šest karet s celkovou hodnotou 21 a méně, a to i když krupiér bude mít Blackjack (v případě rozdělení karet se každá ruka posuzuje individuálně).

Nejlepší list je Blackjack, tj. když je součet hodnot prvních dvou rozdaných karet hráči roven přesně 21, což může nastat v situaci, kdy hráč dostane eso (A) a kartu s hodnotou 10. Hráč prohrává svou sázku, pokud je jeho součet karet vyšší než 21, nebo nižší než krupiérova hodnota do maximálního součtu 21. Blackjack je možné složit jedinečně ze dvou původně rozdaných karet. Součet 21 z rozděleného páru se nepovažuje za Blackjack, proto Blackjack poráží každý list se součtem 21, který vznikne z rozděleného páru.

V rámci hry lze uzavřít hlavní nebo vedlejší sázku. Každý typ sázky má svůj vlastní výherní poměr. Výherní poměr určuje výši výhry, kterou hráč vyhraje nad rámec své původní sázky v případě, že je jeho sázka výherní. Výše výhry tedy bude stanovena jako součet (i) příslušné sázky na výherní hlavní nebo vedlejší sázku a (ii) násobku výherního poměru a výše sázky na hlavní nebo vedlejší sázku.

PRŮBĚH HRY

- Hráč si nejdříve vybere žeton (žetony) a uzavře hlavní sázku umístěním žetonu (žetonů) v požadované hodnotě na hrací stůl.
- Po uzavření hlavní sázky je možné uzavřít vedlejší sázky (Perfect Pairs, 21+3, Hot 3, Bust It), pokud ještě neuplynul čas určený pro sázení.
- Po uplynutí času určeného pro sázení rozdává krupiér hráčům po jedné kartě lícem nahoru s tím, že sobě rozdává naposledy. Krupiér poté rozdává všem hráčům druhou kartu lícem nahoru, sobě ale rozdává druhou kartu lícem dolů. Hodnota počátečního listu hráče se zobrazuje vedle karet. V průběhu jedné hry

hazardní hry budou karty po celou dobu na hracím stole s tím, že budou viditelné také jejich hodnoty, a nebudou z hracího stolu odklizeny.

- Po ukončení sázkového kola se objeví tlačítka **ZDVOJNÁSOBIT**, **KARTA**, **STÁT**, případně **ROZDĚLIT** (pokud má hráč dvě stejné karty) a **POJISTIT** (pokud je první kartou krupiéra eso).
- Pokud hráč neprovede žádnou volbu v daném časovém úseku, uplatní se následující automatická rozhodnutí:
 - pokud je celková hodnota listu 11 a menší, potom následuje rozhodnutí **KARTA**,
 - pokud je celková hodnota listu větší než 11, potom následuje rozhodnutí **STÁT**.
- Pokud hráč zvolí možnost **ZDVOJNÁSOBIT**, bude z jeho uživatelského konta odečtena částka odpovídající hlavní sázce a hlavní sázka se zdvojnásobí, poté hráč dostane pouze jednu kartu.
- Poté, co všichni hráči provedou své rozhodnutí, odhalí svou druhou kartu krupiér a případně dobírá karty.

POJIŠTĚNÍ

Pokud je krupiérova odkrytá karta eso (A), může hráč vsadit polovinu hodnoty své původní sázky (tzv. pojištění) a obdrží výhru 2:1, pokud krupiér bude mít Blackjack. Pojištění se vypořádává nezávisle na hlavní sázce. Krupiér se následně podívá na hodnotu své obrácené karty, aby zjistil, jestli nemá Blackjack. Pokud krupiér Blackjack nemá, hráč pojištění prohrává a hra hazardní hry pokračuje. Pokud má krupiér Blackjack a hráč nikoli, hra končí a krupiérův list vyhrává.

ZDVOJNÁSOBIT, KARTA, STÁT

Pokud hodnota počátečního listu hráče není 21, může se rozhodnout svou sázku zdvojnásobit prostřednictvím volby **ZDVOJNÁSOBIT** (tlačítko s nápisem

ZDVOJNÁSOBIT). V takovém případě se sázka hráče zdvojnásobí a ke svému listu dostane již jen jednu další kartu.

Nebo se hráč může rozhodnout pro další kartu, kterou dostane a přidá k hodnotě svého listu. Další kartu může hráč dostat několikrát do té doby, než bude spokojen s hodnotou svého listu a rozhodne se **STÁT**. Hráči nebude nabídnuta možnost rozhodnutí, pokud se bude jeho kombinace rovnat 21.

ROZDĚLENÍ

Pokud počáteční list hráče tvoří pár karet o stejné hodnotě, může se rozhodnout volbou **ROZDĚLIT** tento pár rozdělit do dvou samostatných listů, každý se samostatnou sázkou rovnou hlavní sázce hráče. Po rozdání druhé karty do obou listů si může hráč jejich hodnoty vylepšit další kartou. Jestliže je hráč s hodnotou obou svých listů spokojen, může se opět rozhodnout **STÁT**. Pokud však hráč rozdělí počáteční pár es (A), do každého listu se rozdá jen jedna karta a hráč již nemá možnost vzít si další kartu.

VEDLEJŠÍ SÁZKY

Součástí hry jsou rovněž volitelné vedlejší sázky *Perfect Pairs*, *21+3*, *Hot 3* a *Bust It*. Vedlejší sázky mohou být podávány pouze v kombinaci s hlavní sázkou. Hráč má možnost vyhrát kteroukoli vedlejší sázku, bez ohledu na to, jestli později svoji hlavní sázku vyhraje.

PERFECT PAIRS

Vedlejší sázka **Perfect Pairs** umožňuje sázku na kombinaci dvou prvních karet v listu hráče. Vítěznou kombinací jsou v tomto případě libovolné dvě karty stejné hodnoty: např. dvě dámy (Q), dvě esa (A), dvě 10 atd. U vedlejší sázky Perfect Pairs existují tři druhy kombinací, každá s jiným výherním poměrem:

- **Dokonalý pár** – stejná barva, např. dvě piková esa (A).
- **Stejně barevný pár** – různé tvary jedné barvy (červená/černá), např. kárová 2 a srdcová 2.
- **Smíšený pár** – různé symboly rozdílné barvy, např. srdcová 10 a křížová 10.

21+3

Sázku **21+3** lze vyhrát, pokud první dvě karty hráče plus odkrytá karta krupiéra tvoří některou z následujících výherních kombinací, které se liší výší výhry:

- **Trojice v barvě** – trojice stejných karet, např. tři srdcové dámy (Q).
- **Čistá postupka** – postupná číselná řada a stejná barva, např. kárová 10, kárový kluk (J) a kárová dáma (Q).
- **Trojice** – stejná hodnota, ale různé barvy, např. libovolní tři různí králové (K).
- **Postupka** – postupná číselná řada, ale různé barvy, např. piková 2 + křížová 3 + srdcová 4.
- **Flush** – karty stejné barvy, které netvoří postupku, např. křížová 2, křížová 6 a křížová 10.

HOT 3

Vedlejší sázka **Hot 3** umožňuje sázet na kombinaci třech karet složenou z prvních dvou karet hráče a odkryté karty z krupiérova listu. U vedlejší sázky Hot 3 existuje několik kombinací, každá s jiným výherním poměrem:

- Součet 19, například: srdcová 8, kárová 2 a piková 9.
- Součet 20, například: srdcová 8, kárová 2 a piková 10.
- Součet 21 karet v barvě, například: kárová 9, kárová 2 a kárová 10.
- Součet 21 karet různé barvy, například: srdcová 9, kárová 2 a piková 10.
- 7-7-7, například: srdcová 7, křížová 7 a kárová 7.

BUST IT

Vedlejší sázka **Bust It** umožňuje sázet na to, že celková hodnota krupiérova listu překročí hodnotu 21, tj. že prohraje. Vedlejší sázka Bust It se vrací, pokud má hráč Blackjack. U vedlejší sázky Bust It existuje několik kombinací, každá s jiným výherním poměrem: přes limit se 3 kartami, přes limit se 4 kartami, přes limit se 5 kartami, přes limit se 6 kartami, přes limit se 7 kartami a přes limit se 8 a více kartami.

TABULKY VÝHERNÍCH POMĚRŮ

Výplata hlavní sázky

SÁZKA	VÝHERNÍ POMĚR
VÝHERNÍ KOMBINACE	1:1
POJIŠTĚNÍ	2:1
BLACKJACK	3:2

Výplata vedlejších sázek

--	--	--


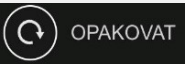

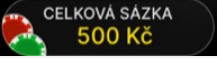










SÁZKA	VÝSLEDEK	VÝHERNÍ POMĚR
PERFECT PAIRS	DOKONALÝ PÁR	25:1
	STEJNĚ BAREVNÝ PÁR	12:1
	SMÍŠENÝ PÁR	6:1
21+3	TROJICE V BARVĚ	100:1
	ČISTÁ POSTUPKA	40:1
	TROJICE	30:1
	POSTUPKA	10:1
	FLUSH	5:1
HOT 3	7-7-7	100:1
	SOUČET 21 KARET V BARVĚ	20:1
	SOUČET 21 KARET RŮZNÉ BARVY	4:1
	SOUČET 20	2:1
	SOUČET 19	1:1
BUST IT	PŘES LIMIT S 8 A VÍCE KARTAMI	250:1
	PŘES LIMIT SE 7 KARTAMI	100:1
	PŘES LIMIT SE 6 KARTAMI	50:1
	PŘES LIMIT S 5 KARTAMI	9:1
	PŘES LIMIT SE 4 KARTAMI	2:1
	PŘES LIMIT SE 3 KARTAMI	1:1





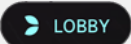
ROZSAHY LIMITŮ

Maximální sázky a maximální výhry pro hru Infinite Blackjack jsou následující:

TYP SÁZKY	MAXIMÁLNÍ SÁZKA V Kč	MAXIMÁLNÍ ČISTÁ VÝHRA V Kč
HLAVNÍ SÁZKA	1 000 000	1 500 000
VEDLEJŠÍ SÁZKY	10 000	2 500 000

VYBRANÉ OVLÁDACÍ PRVKY

OVLÁDACÍ PRVEK	POPIS
	Tlačítko x2 ZDVOJNÁSOBIT se zpřístupní po zadání hlavní sázky (do vypršení času určeného pro podávání sázek). Každé kliknutí/klepnutí zdvojnásobí všechny sázky až do maximálního limitu, pokud hráč má dostatek prostředků. Tato funkcionality je odlišná od funkcionality ZDVOJNÁSOBIT (oranžové tlačítko), jejíž význam je popsán níže.
	Tlačítkem OPAKOVAT lze zopakovat všechny sázky z předchozího herního kola. Toto tlačítko je dostupné jen do umístění prvního žetonu.
	Tlačítkem ZPĚT lze odebrat poslední podanou sázku. Opakovaným klikáním/klepáním na tlačítko ZPĚT lze sázky postupně odebírat v opačném pořadí, než byly podány. Všechny své sázky může hráč odebrat podržením tlačítka ZPĚT .
	Ukazatel CELKOVÁ SÁZKA zobrazuje celkovou výši všech sázek podaných hráčem v aktuální hře hazardní hry.
	Tlačítko VŠECHNY VEDLEJŠÍ SÁZKY umožňuje podávat všechny vedlejší sázky současně. Toto tlačítko je k dispozici po podání hlavní sázky.
	V případě dotazů souvisejících se hrou lze prostřednictvím tohoto tlačítka kontaktovat živou podporu.
POJIŠTĚNÍ  	V případě, že první karta krupiéra bude eso (A), bude nabídnuta možnost POJIŠTĚNÍ s volbou ANO (zelené tlačítko) a volbou NE (červené tlačítko).
	Požádá krupiéra o jednu kartu navíc (zelené tlačítko +KARTA).
	Tlačítko STÁT znamená, že hráč v dané hře hazardní hry nechce další kartu.
	Tlačítko ROZDĚLIT umožňuje rozdělit dvě karty stejné hodnoty a požádat o jednu další kartu a pokračovat ve hře se dvěma dvojicemi karet na jedné pozici.
OVLÁDACÍ PRVEK	POPIS
	Tlačítko ZDVOJNÁSOBIT zdvojnásobí aktuální sázku a požádá o jednu další kartu dle popsaných pravidel.
	Časovač informuje hráče o času určeném pro podávání sázek a pro učinění rozhodnutí.
	Prostřednictvím tohoto tlačítka lze chatovat s ostatními hráči a/nebo krupiérem.

	Každá hra hazardní hry je označena unikátním číslem hry (viz příklad na obrázku). Toto číslo slouží rovněž pro komunikaci se zákaznickou linkou ohledně konkrétní hry hazardní hry.
	Tlačítko pro nastavení všech herních zvuků.
	Tlačítko Historie hry, pod kterým se zobrazují odehrané hry hazardní hry.
	Tlačítko Nastavení umožňuje si přizpůsobit uživatelské předvolby, které se uloží v profilu hráče.
	Načte další hry v nabídce.

Vizualizace jednotlivých ovládacích prvků může být na jednotlivých zařízeních drobně odlišná, jejich význam však zůstává zachován.

MÍCHÁNÍ KARET

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

LIMITY SÁZEK

Panel LIMITY SÁZEK zobrazuje minimální a maximální povolené limity u hracího stolu, které se mohou čas od času měnit. Otevřením Limitů sázek je možné zkontrolovat aktuální limity daného hracího stolu. Maximální výše sázky a maximální výše výhry je dána nastavenými limity hracího stolu s tím, že tyto limity nepřesáhnou nevyšší sázku stanovenou tímto herním plánem.

ŘEŠENÍ CHYB A ZÁSADY ODPOJENÍ

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra hazardní hry se dočasně pozastaví a krupiér upozorní vedoucího technika. Prostřednictvím chatu nebo vyskakovací zprávy na obrazovce budou hráči upozorněni, že se problém řeší. Pokud technik dokáže chybu okamžitě vyřešit, pokračuje hra hazardní hry obvyklým způsobem. Pokud problém okamžitě vyřešit nelze, hra hazardní hry se zruší a všem hráčům, kteří se jej zúčastnili, se vrátí počáteční sázky.

Pokud bude hráč odpojen z hry hazardní hry v době, kdy stále poběží čas sázek, všechny podané sázky hráče se zneplatní a vrátí se. Pokud bude hráč odpojen až po uzavření sázek, podané sázky zůstanou platné a vypořádají se v nepřítomnosti hráče. Po opětovném připojení si výsledky sázek může hráč zobrazit v okně Historie.

ROULETTE

ROULETTE je přenášená živá hra, tj. živá hra provozovaná jako internetová hra.

PRAVIDLA HRY

Cílem hry **Roulette** je správně tipnout číslo, na němž se zastaví kulička, a vložit jednu nebo více sázek, které jej pokrývají. Na kole rulety jsou čísla od 1 do 36 a jedna 0 (nula).

Jakmile vyprší čas pro vložení sázek, krupiéř roztočí kuličku v ruletovém kole. Kulička se nakonec zastaví v jedné z číslovaných drážek ruletového kola. Hráč vyhrává, pokud vložil sázku zahrnující toto výherní číslo.

PRŮBĚH HRY

- Hráč si nejdříve vybere hodnotu zvoleného žetonu dle zobrazené nabídky, což může učinit v intervalu pro příjem sázek. Povoleny budou pouze takové hodnoty žetonů, které lze pokrýt z aktuálního zůstatku na uživatelském kontě.
- Následně hráč může přistoupit v rámci časového intervalu k vložení sázky, a to položením žetonu na požadovanou sázkovou pozici. Na hracím stole lze umístit více žetonů současně na různé sázkové pozice.
- Každým kliknutím/klepnutím na zvolenou sázkovou pozici vzroste výše sázky o hodnotu vybraného žetonu, a to až do dosažení maximálního limitu pro příslušný druh zvolené sázky. Jakmile je vsazen maximální limit, nelze sázku již navyšovat.
- Časovač v okně zobrazuje, kolik času zbývá do ukončení příjmu sázek na aktuální hru hazardní hry. Jakmile časovač klesne na nulu, sázení bude uzavřeno a žádné další sázky už nebudou přijaty. Ukončením příjmu sázek herní hra hazardní hry začíná.
- Po stanovení výherního čísla dojde k vyhodnocení sázek. Výherní číslo je zobrazeno v okně **VÝHERNÍ ČÍSLA**. Výhry za vítězné sázky se vyplácejí na konci každého herního kola.
- Po vyhodnocení předchozí hry hazardní hry začíná nový interval pro příjem sázek na následující hru hazardní hry. Sázky z minulého herního kola lze zopakovat stisknutím tlačítka **OPAKOVAT**.

TYPY SÁZEK

Na hracím stole je možné uzavřít řadu různých sázek umístěním žetonů na hrací plátno rulety. Sázky mohou zahrnovat jedno číslo nebo určitý rozsah čísel a každý typ sázky má svůj vlastní výherní poměr. Výherní poměr určuje výši výhry, kterou hráč vyhraje nad rámec své původní sázky v případě, že je jeho sázka výherní. Výše výhry tedy bude stanovena jako součet (i) příslušné sázky na výherní sázkovou pozici a (ii) násobku výherního poměru a výše sázky na výherní sázkovou pozici. Sázky na číslovaná políčka hracího plátna nebo na čáry mezi nimi se nazývají vnitřní sázky, zatímco sázky na speciální políčka pod hlavním plátnem s čísly a vedle něj se nazývají vnější sázky.

VNITŘNÍ SÁZKY

TYP SÁZKY	POPIS SÁZKY	VÝHERNÍ POMĚR
SÁZKA NA JEDNO ČÍSLO	umístění žetonu na střed libovolného čísla včetně nuly (0)	35:1

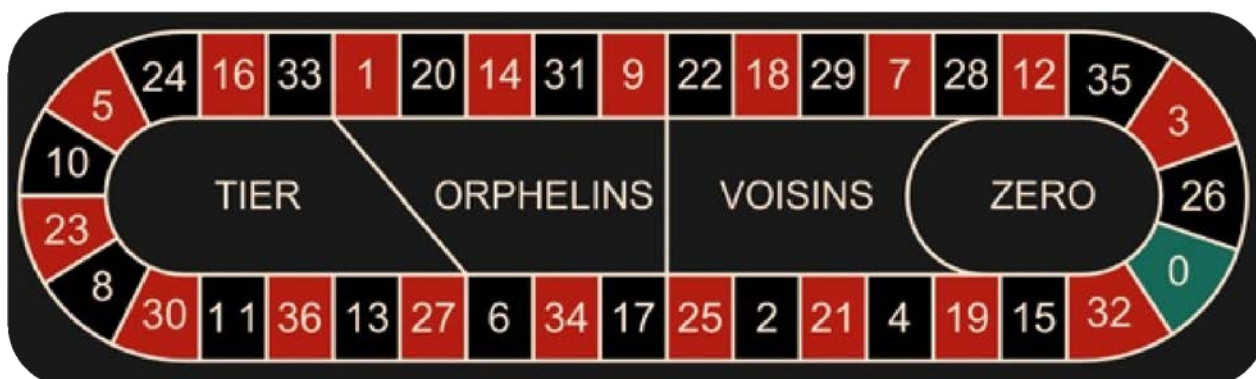
SÁZKA NA DVĚ ČÍSLA	umístění žetonu na dělicí čáru mezi dvěma čísly, která tato dvě čísla rozděluje (vertikální nebo horizontální)	17:1
SÁZKA NA ULÍČKU	umístění žetonu na konec některé řady čísel (sázka na uličku zahrnuje tři čísla)	11:1
ROHOVÁ SÁZKA	umístění žetonu na společný roh (středový průsečík) čtyř čísel (rohová sázka zahrnuje čtyři čísla)	8:1
SÁZKA NA ŠESTICI	umístění žetonu na koncový průsečík dvou řad čísel (sázka na šestici zahrnuje čísla v obou řadách, celkem tedy šest čísel)	5:1

VNĚJŠÍ SÁZKY

TYP SÁZKY	POPIS SÁZKY	VÝHERNÍ POMĚR
SÁZKA NA SLOUPEC	umístění žetonu do jednoho z políček označených „2 to 1“ na konci sloupce (sázka zahrnuje všech 12 čísel ve sloupci, přičemž nula (0) do sázky na sloupec nespadá) <i>1. sloupec zahrnuje čísla: 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34</i> <i>2. sloupec zahrnuje čísla: 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35</i> <i>3. sloupec zahrnuje čísla: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36</i>	2:1
SÁZKA NA TUCET	umístění žetonu do jednoho ze tří políček označených „1st 12“ (čísla od 1 do 12), „2nd 12“ (čísla od 13 do 24) nebo „3rd 12“ (čísla od 25 do 36) – sázka zahrnuje všech 12 čísel vedle daného políčka)	2:1
ČERVENÁ/ČERNÁ	umístění žetonu do políčka s červenou nebo s černou barvou (sázka zahrnuje všech 18 červených nebo 18 černých čísel; nula (0) do těchto sázek nespadá)	1:1
SUDÁ/LICHÁ (EVEN/ODD)	umístění žetonu do políčka sudá (nápis „Even“) nebo lichá (nápis „Odd“) (sázka zahrnuje všech 18 sudých nebo 18 lichých čísel; nula (0) do těchto sázek nespadá)	1:1
1-18/19-36	umístění žetonu do políčka označeného „1-18“ nebo „19-36“ (sázka zahrnuje první nebo druhou skupinu 18 čísel dle volby; nula (0) do těchto sázek nespadá)	1:1

SOUSEDNÍ SÁZKY A SÁZKY NA NÁHLED RULETY (RACETRACK)

Kromě oblasti vnitřních a vnějších sázek lze sázet rovněž na sousední a další speciální sázky, a to na speciální oválné části hracího stolu označované jako „Racetrack“ (viz obrázek níže). Každý typ sousední sázky zahrnuje jinou sadu čísel a má svůj vlastní výherní poměr. Oblasti pro podávání sázek se na Racetracku vždy zvýrazní.



SPECIÁLNÍ TYPY SÁZEK

Racetrack může být využit pro vsazení následujících čtyř speciálních sázek, z nichž každá umístí na hracím stole automaticky několik žetonů ve stanovené hodnotě.

TIERS DU CYLINDRE (TZV. MALÁ SÉRIE)

Tato sázka zahrnuje celkem 12 čísel mezi čísly 27 a 33. Konkrétně se jedná o čísla 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33. Při sázce se používá šest žetonů, které se rozmístí na hrací plochu následovně (každý žeton je sázka na dvě čísla): 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36. Celková sázka představuje 6 x hodnotu vybraného žetonu.

VOISINS DU ZERO (TZV. VELKÁ SÉRIE)

Tato sázka zahrnuje celkem 17 čísel mezi čísly 22 a 25. Při sázce se používá devět žetonů, které se rozmístí na hrací plochu následovně: dva žetony na uličku 0/2/3; po jednom žetonu na dvě čísla 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 a 32/35; dva žetony na rohovou sázku na čísla 25/26/28/29. Celková sázka představuje 9 x hodnotu vybraného žetonu.

ORPHELINS A CHEVAL

Tato sázka zahrnuje celkem 8 čísel v obou segmentech ruletového kola, které nejsou pokryty sázkami *Voisins du Zero* a *Tiers du Cylindre*. Při sázce se používá pět žetonů, které se rozmístí na hrací plochu následovně: jeden žeton se umístí jako sázka na číslo 1 a po jednom žetonu se umístí na dvě čísla 6/9, 14/17, 17/20 a 31/34. Celková sázka představuje 5 x hodnotu vybraného žetonu.

JEU ZERO

Tato sázka zahrnuje celkem 7 čísel mezi čísly 12 a 15. Konkrétně se jedná o čísla 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15. Při sázce se používají čtyři žetony, které se rozmístí na hrací plochu následovně: jeden žeton se umístí jako sázka na číslo 26 a po jednom žetonu se umístí na dvě čísla 0/3, 12/15 a 32/35. Celková sázka představuje 4 x hodnotu vybraného žetonu.

SOUSEDNÍ SÁZKY

Sousední sázky zahrnují konkrétní číslo a také další čísla, která jsou mu na ruletovém kole nejbliže. K vložení sázky dochází kliknutím/poklepáním na konkrétní číslo na Racetracku. Žetony budou umístěny na zvolené číslo a na sousední čísla vpravo i vlevo. Počet sousedních čísel zprava i zleva lze nastavit tlačítky plus (+) a mínus (-). Pokud výherní číslo bude ve skupině čísel, na které byla vložena sázka, vyplácí se výhra na konkrétní výherní číslo v poměru 35:1 jako sázka na jedno číslo.

OBLÍBENÉ A SPECIÁLNÍ SÁZKY



Nabídka pro oblíbené a speciální sázky je k dispozici pod Racetrackem a zobrazí se kliknutím na obrázek hvězdy.

OBLÍBENÉ SÁZKY

Volitelná funkce „Oblíbené sázky“ umožňuje uložit si až 30 preferovaných sázek nebo kombinací různých typů sázek, aby v dalších hrách hazardní hry u libovolného hracího stolu bylo možné sázky snáze vsadit. Sázky jsou v seznamu řazeny chronologicky – na prvním místě se zobrazuje sázka, která byla uložena nejdříve.

SPECIÁLNÍ SÁZKY

Druhá záložka nabídky Oblíbené sázky umožňuje jednoduše podávat sázky *Finale en plein* a *Finale a cheval*.

FINALE EN PLEIN

TYP SÁZKY	POPIS SÁZKY
FINALE EN PLEIN 0	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 0 + 10 + 20 + 30, vždy po 1 žetonu
FINALE EN PLEIN 1	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 1 + 11 + 21 + 31, vždy po 1 žetonu
FINALE EN PLEIN 2	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 2 + 12 + 22 + 32, vždy po 1 žetonu
FINALE EN PLEIN 3	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 3 + 13 + 23 + 33, vždy po 1 žetonu
FINALE EN PLEIN 4	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 4 + 14 + 24 + 34, vždy po 1 žetonu
FINALE EN PLEIN 5	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 5 + 15 + 25 + 35, vždy po 1 žetonu
FINALE EN PLEIN 6	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 6 + 16 + 26 + 36, vždy po 1 žetonu
FINALE EN PLEIN 7	sázka 3 žetonů zahrnující čísla 7 + 17 + 27, vždy po 1 žetonu
FINALE EN PLEIN 8	sázka 3 žetonů zahrnující čísla 8 + 18 + 28, vždy po 1 žetonu
FINALE EN PLEIN 9	sázka 3 žetonů zahrnující čísla 9 + 19 + 29, vždy po 1 žetonu

FINALE A CHEVAL

TYP SÁZKY	POPIS SÁZKY
FINALE A CHEVAL 0/3	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 0/3 + 10/13 + 20/23 + 30/33, vždy po 1 žetonu
TYP SÁZKY	POPIS SÁZKY
FINALE A CHEVAL 1/4	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 1/4 + 11/14 + 21/24 + 31/34, vždy po 1 žetonu

FINALE A CHEVAL 2/5	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 2/5 + 12/15 + 22/25 + 32/35, vždy po 1 žetonu
FINALE A CHEVAL 3/6	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 3/6 + 13/16 + 23/26 + 33/36, vždy po 1 žetonu
FINALE A CHEVAL 4/7	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 4/7 + 14/17 + 24/27 + 34, vždy po 1 žetonu
FINALE A CHEVAL 5/8	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 5/8 + 15/18 + 25/28 + 35, vždy po 1 žetonu
FINALE A CHEVAL 6/9	sázka 4 žetonů zahrnující čísla 6/9 + 16/19 + 26/29 + 36, vždy po 1 žetonu
FINALE A CHEVAL 7/10	sázka 3 žetonů zahrnující čísla 7/10 + 17/20 + 27/30, vždy po 1 žetonu
FINALE A CHEVAL 8/11	sázka 3 žetonů zahrnující čísla 8/11 + 18/21 + 28/31, vždy po 1 žetonu
FINALE A CHEVAL 9/12	sázka 3 žetonů zahrnující čísla 9/12 + 19/22 + 29/32, vždy po 1 žetonu

PLNÉ SÁZKY

Při plné sázce se podávají všechny vnitřní sázky na určité číslo. Například při plné sázce na číslo 36 se rozmístí 18 žetonů tak, aby sázku plně pokryly: 1 žeton na přesné číslo 36, po jednom žetonu na dvě čísla 33/36 a 35/36, tři žetony na uličku čísel 34/35/36, čtyři žetony na roh čísel 32/33/35/36 a šest žetonů na šestici čísel 31/32/33/34/35/36.

SÁZKY NA JEDNO ČÍSLO (VYBRANÝ TYP SÁZEK)

V rámci nabídky jsou rovněž sázky na jedno číslo vedoucí k podání sázek vybraného typu (červená, černá, lichá, sudá atd.) a pokrytí všech příslušných čísel jedním žetonem. Například ČERVENÁ sázka na jedno číslo vede k umístění 18 žetonů na všechna červená čísla.

ROZSAHY LIMITŮ












Maximální sázky a maximální výhry pro hru Roulette jsou následující:




TYP SÁZKY	MAXIMÁLNÍ SÁZKA V Kč	MAXIMÁLNÍ ČISTÁ VÝHRA V Kč
SÁZKA NA JEDNO ČÍSLO	100 000	3 500 000
SÁZKA NA DVĚ ČÍSLA	40 000	680 000
SÁZKA NA ULÍČKU	60 000	660 000
ROHOVÁ SÁZKA	80 000	640 000
SÁZKA NA ŠESTICI	120 000	600 000
SÁZKA NA SLOUPEC	240 000	480 000
SÁZKA NA TUCET	240 000	480 000

TYP SÁZKY	MAXIMÁLNÍ SÁZKA V Kč	MAXIMÁLNÍ ČISTÁ VÝHRA V Kč
ČERVENÁ/ČERNÁ	400 000	400 000
SUDÁ/LICHÁ (EVEN/ODD)	400 000	400 000
1-18/19-36	400 000	400 000

Maximální celková sázka na jednu hru hazardní hry Roulette je 1 000 000 Kč.

VYBRANÉ OVLÁDACÍ PRVKY

OVLÁDACÍ PRVEK	POPIS
	Tlačítko ZDOVNÁSOBIT se zpřístupní po zadání libovolné sázky. Každé kliknutí/klepnutí zdvojnásobí všechny sázky až do maximálního limitu, pokud hráč má dostatek prostředků.
	Tlačítkem OPAKOVAT lze zopakovat všechny sázky z předchozího herního kola. Toto tlačítko je dostupné jen do umístění prvního žetonu.
	Tlačítkem ZPĚT lze odebrat poslední podanou sázku. Opakovaným klikáním/klepáním na tlačítko ZPĚT lze sázky postupně odebírat v opačném pořadí, než byly podány. Všechny své sázky může hráč odebrat podržením tlačítka ZPĚT .
	Ukazatel CELKOVÁ SÁZKA zobrazuje celkovou výši všech sázek podaných hráčem v aktuální hře hazardní hry.
	Časovač informuje hráče o času určeném pro příjem sázek na aktuální hru hazardní hry.
	V případě dotazů souvisejících se hrou lze prostřednictvím tohoto tlačítka kontaktovat živou podporu.
	Tímto tlačítkem lze zobrazit nabídku pro oblíbené sázky a další speciální sázky.
	Tlačítko STATISTIKA zobrazuje tabulku s výherními čísly za posledních až 500 her hazardní hry. Pomocí posuvníku lze počet her hazardní hry upravit.
	Prostřednictvím tohoto tlačítka lze chatovat s krupiérem, popř. s ostatními hráči.
	Každá hra hazardní hry je označena unikátním číslem hry (viz příklad na uvedeném obrázku). Toto číslo slouží rovněž pro komunikaci se zákaznickou linkou ohledně konkrétní hry hazardní hry.
	Tlačítko pro nastavení všech herních zvuků.

	Tlačítko Historie hry, pod kterým se zobrazují odehrané hry hazardní hry.
OVLÁDACÍ PRVEK	POPIS
	Tlačítko Nastavení umožňuje si přizpůsobit uživatelské předvolby, které se uloží v profilu hráče.
	Tlačítko LOBBY načte další hry v nabídce.

Vizualizace jednotlivých ovládacích prvků může být na jednotlivých zařízeních drobně odlišná, jejich význam však zůstává zachován.

LIMITY SÁZEK

Panel LIMITY SÁZEK zobrazuje minimální a maximální povolené limity u hracího stolu, které se mohou čas od času měnit. Otevřením Limitů sázek je možné zkontrolovat aktuální limity daného hracího stolu. Maximální výše sázky a maximální výše výhry je dána nastavenými limity hracího stolu s tím, že tyto limity nepřesáhnou nevyšší sázku stanovenou tímto herním plánem.

ŘEŠENÍ CHYB A ZÁSADY ODPOJENÍ

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra hazardní hry se dočasně pozastaví a krupiér upozorní vedoucího technika. Prostřednictvím chatu nebo vyskakovací zprávy na obrazovce budete vy i ostatní hráči upozorněni, že se problém řeší. Pokud technik dokáže chybu okamžitě vyřešit, pokračuje hra hazardní hry obvyklým způsobem. Pokud problém okamžitě vyřešit nelze, hra hazardní hry se zruší a všem hráčům, kteří se jej zúčastnili, se vrátí počáteční sázky.

Pokud hráč bude odpojen z hry hazardní hry, všechny podané sázky zůstanou platné a vypořádají se v jeho nepřítomnosti. Po opětovném připojení lze výsledky sázek zobrazit v okně Historie.

PRAVIDLO PLATNÉHO ROZTOČENÍ RULETY

Výherní číslo je platné pouze v případě, že je za platné považováno i příslušné roztočení. V případě neplatného roztočení provede krupiér opakované roztočení.

V následujících případech bude roztočení považováno za neplatné:

- Kulička oběhla celé kolo méně než 3x.
- Kulička byla vhozena ve směru otáčení kola.
- Kolo se přestalo otáčet, zatímco kulička obíhala kolo.
- Kulička během roztočení vypadla z kola.
- Do kola se během roztočení dostal cizí objekt.

V Praze dne 11. 12. 2024

Thorsten Wächter
Člen představenstva

Stanislav Sopko
Člen představenstva