

Paradise Casino Admiral,a.s., Komořany 146, PSČ 683 01, IČ: 253 36 991
zapsaná v OR, který je veden Krajským soudem v Brně
oddíl B, vložka 2294, bankovní spojení 2000121012/2700

Společnost Paradise Casino Admiral,a.s. vydává pro všechna ji provozovaná Kasina

HERNÍ PLÁN

Tento Herní plán je jako příloha základního povolení ve smyslu ustanovení § 86 zákona č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách schválen Ministerstvem financí ČR a upravuje provoz v Kasinu.

Tento Herní plán upravuje právní vztah mezi Provozovatelem Živé hry v Kasinu a Hráčem.

Tento Herní plán podléhá schválení Ministerstvem financí ČR, stejně tak všechny jeho následné změny.

Tento Herní plán je vykládán v souladu s ochranou hráčů dle ustanovení § 7 odst. 2 písm. c) zákona č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách.

Společnost Paradise Casino Admiral,a.s. Hráče upozorňuje, že účast na hazardních hrách může být škodlivá.

Jednotlivé nadpisy jsou v tomto Herním plánu vloženy toliko za účelem orientace v textu Herního plánu a nikterak neslouží za účelem výkladu obsahu jednotlivých ustanovení.

Herní plán vychází z ustanovení § 8 zákona č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách a je tvořen dvěma částmi, a to:

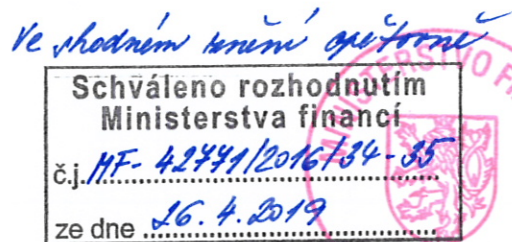
- **VŠEOBECNÁ ČÁST**, která obsahuje společná pravidla pro všechny Živé hry v Kasinu, a
- **ZVLÁŠTNÍ ČÁST**, která obsahuje pravidla jednotlivých her.

Nebude-li ve **ZVLÁŠTNÍ ČÁSTI** uvedeno jinak, použijí se ustanovení **VŠEOBECNÉ ČÁSTI**.

VŠEOBECNÁ ČÁST

Článek 1

Definice pojmů



Všechny pojmy a zkratky definované v tomto článku mají stejnou platnost, ať již jsou v textu uvedeny s velkým počátečním písmenem, nebo s malým počátečním písmenem, ať již jsou uvedeny v jakémkoliv pádě a čísle.

Provozovatel	Paradise Casino Admiral,a.s. se sídlem Komořany 146, PSČ 683 01, IČ: 253 36 991;
Zákon	zákon č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách;
NOZ	zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník ve znění pozdějších změn a doplňků;
Herní plán	herní plán schválený rozhodnutím Ministerstva financí;
Kasino	kasinem se rozumí herní prostor, tj. samostatný, stavebně oddělený prostor, ve kterém Provozovatel provozuje Živou hru, popř. další druhy hazardních her na základě příslušného povolení;

Živá hra	hazardní hra ve smyslu ustanovení § 3 odst. 2 písm. f) Zákona. Při Živé hře Sázející hrají proti Krupiérovi, nebo jeden proti druhému u hracích stolů, aniž by byl předem určen počet Sázejících a výše Sázky do jedné hry. Živou hrou se rozumí zejména ruleta, karetní hra, a to i provozovaná formou turnaje, a hra v kostky.;
Krupiér	obsluha hracího stolu;
Inspektor	kontrolor hracího stolu;
Vedení kasina	osoba/-y pověřené Provozovatelem k řízení a organizaci chodu Kasina;
Hodnotové žetony	žetony s vyznačením hodnoty a oficiální zkratkou měny;
Hrací žetony	žetony, které zastupují hrací prostředek a mají imaginární hodnotu;
Hráč	účastník Živé hry, tj. fyzická osoba, která zaplatila vklad;
Sázející	Hráč, který zaplatil Sázku;
Registrovaný prst	Jeden z nejméně dvou prstů Hráče, jejichž otisky jsou zaregistrovány během první identifikace Hráče;
Účastnická karta	Elektronická karta zaregistrovaná během první identifikace Hráče, která prostřednictvím bezdrátové komunikace částečně nahradí funkci Registrovaného prstu. Byl-li již v okamžiku první identifikace Účastnické karty registrován Registrovaný prst, je tento Registrovaný prst aktivací Účastnické karty deaktivován. V textu tohoto Herního plánu má sousloví „přiložení Registrovaného prstu“ stejný význam a stejné důsledky jako sousloví „přiložení Účastnické karty“.;
Vklad	vkladem je jakékoliv plnění opravňující k účasti na Živé hře, které představuje zejména jednu nebo více Sázek;
Sázka	Sázejícím dobrovolně určené nevratné plnění, které bude porovnáváno s výsledkem Živé hry;
Výhra	plnění, na které vzniká Sázejícímu nárok v případě splnění všech podmínek stanovených tímto Herním plánem; předmětem Výhry mohou být v souladu se Zákonem pouze peněžní prostředky;
Identifikace	prokázání totožnosti, které slouží za účelem vedení evidence, přičemž způsob jejího provádění a uchovávání identifikačních údajů stanoví AML zákon;
ZoOOÚ	zákon č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů, ve znění pozdějších změn a doplňků;
AML zákon	zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších změn a doplňků.

Článek 2

Podmínky účasti na Živé hře

Živé hry se mohou účastnit pouze fyzické osoby, které:

- nejsou mladší 18 let,
- nejsou nikterak omezeny ve svéprávnosti,
- nejsou zaměstnanci, členy statutárního orgánu nebo akcionáři Provozovatele ani nejsou jejich rodinnými příslušníky či osobami blízkými.

Tento Herní plán je k dispozici v Kasinu v papírové podobě (na nástěnce, u obsluhy Kasina) nebo v elektronické podobě v zařízení k tomu určeném. Hráč je povinen seznámit se s Herním plánem, který je k dispozici ve všech Kasinech Provozovatele. Neznalost tohoto Herního plánu, či jeho nesprávný výklad, nezpůsobují neplatnost Živé hry. K neznalosti obsahu tohoto Herního se plánu se nepřihlíží, je povinností Hráče se s tímto Herním plánem řádně seznámit.

Podmínkou účasti na Živé hře a vstupu do kasina je Identifikace při vstupu do Kasina v souladu s ustanovením § 71 Zákona. Identifikaci (prokázání totožnosti, ověření věku) provádí Provozovatel. Rozsah Identifikace je stanoven příslušnými ustanoveními AML zákona. V rámci procesu Identifikace je osoba, která má v úmyslu se účastnit Živé hry, povinna Provozovateli poskytnout identifikační údaje ve smyslu ustanovení § 5 odst. 1 písm. a) a § 8 odst. 2 písm. a) a odst. 3 AML zákona. Osoba, která má v úmyslu se účastnit Živé hry, je povinna poskytnout Provozovateli pro účely Identifikace podle tohoto odstavce veškeré informace, které jsou k provedení Identifikace nezbytné, a předložit příslušné doklady. Provozovatel může pro účely tohoto zákona pořizovat kopie nebo výpisy z předložených dokladů a zpracovávat takto získané informace. Identifikační údaje získané podle tohoto odstavce, kopie dokladů předložených k Identifikaci, byly-li pořizovány, údaj o tom, kdo a kdy provedl první identifikaci účastníka hazardní hry, je Provozovatel povinen uchovávat po dobu 10 let. Vedle Identifikace návštěvníka je ověřen i jeho věk.

Osoba se svým svolením Provozovateli poskytne otisk nejméně dvou svých prstů a otiskem Registrovaného prstu se bude nadále identifikovat se při vstupu do/odchodu z Kasina.

V případě, že z jakéhokoli důvodu nebude možno osobě žádající o Registraci zaregistrovat Registrovaný prst, či v případě, že bude Hráči používání Registrovaného prstu činit potíže (např. opakovaně neúspěšný vstup do/odchod z Kasina), bude takovéto osobě, případně takovémuto Hráči, vydána Účastnická karta, která funkci Registrovaného prstu částečně nahradí. Přiložením Účastnické karty na čtečku otisků prstů bude Hráč nadále vstupovat do/odcházet z Kasina. Aktivací Účastnické karty je deaktivována funkce Registrovaného prstu.

Článek 3

Herní měna, nákup a výměna Hodnotových a Hracích žetonů

Herní měnou v Kasinu je česká koruna (Kč) nebo euro (€).

Nákup nebo výměnu Hodnotových žetonů je možné provádět pouze na pokladně Kasina nebo u hracího stolu.

Pro nákup Hodnotových žetonů jsou v Kasinu přijímány všechny konvertibilní měny, které jsou pro účely hry přepočítávány aktuálním platným kurzem ČNB podle hodnoty měny kupovaných Hodnotových žetonů. Nákup Hodnotových žetonů za konvertibilní měny je možný pouze na pokladně Kasina.

Hrací žetony lze získat výměnou za Hodnotové žetony u hracího stolu. Hodnotu Hracího žetonu si určuje každý Hráč sám. Po ukončení hry vymění obsluha hracího stolu Hráči Hrací žetony za Hodnotové žetony.

Vynášení Hodnotových a Hracích žetonů z Kasina je nepřipustné. Dále je nepřipustné používat Hodnotové žetony k úhradě jakýchkoli jiných závazků, které nevznikly z hazardní hry.

V kasinu je zakázáno používat Hodnotové nebo Hrací žetony jiných provozovatelů.

Článek 4

Sázky, kontrola a výměna hracích karet

Sázky lze uskutečňovat na hracích stolech Hodnotovými nebo Hracími žetony dle pravidel příslušné Živé hry.

Hlášené Sázky přijímá Krupiér do té doby, než vyhlásí konec Sázek, je však na zodpovědnosti Hráče, aby si zajistil u Krupiéra, že jeho hlášené Sázky budou přijaty a řádně umístěny. O nepřijetí hlášených Sázek rozhoduje na daném stole Inspektor a dále vedení Kasina.

Sázky budou přijímány pouze do té doby, aby Krupiér měl dostatek času rozměnit peníze za Hodnotové žetony a tyto rozmístit na požadované Sázky. Pokud nebude mít Krupiér dostatek času přijmout Sázku Hráče během hry, Sázka nebude akceptována a Krupiér tyto peníze vymění po hře na Hodnotové žetony jako normální výměnu. Každý Hráč je odpovědný za své Sázky, tzn. je povinen osobně dávat pozor na to, aby jeho Sázka byla na hracím stole umístěna na odpovídajícím místě, i když požádá o umístění Sázky Krupiéra. Sázka platí vždy tak, jak je umístěna.

Provozovatel určuje minimální a maximální Sázky na jednotlivých hracích stolech, maximální částku pro výplatu Výhry nebo Výher na jednotlivou hru na jednotlivých hracích stolech, a to i bez ohledu na výši Výhry dle poměru výplat. Tyto částky jsou uvedeny na jednotlivých hracích stolech.

Každý hrací stůl je označený minimální a maximální výší Sázek.

Na hracím stole, na kterém je provozována karetní hra, může Inspektor nebo vedení Kasina nechat po ukončení kola hry zkontrolovat počet karet, s kterými se hraje, anebo tyto karty vyměnit za nové, a to v případě, kdy karta nebo karty jsou znečištěny či mechanicky nebo jinak poškozeny.

Článek 5

Výplata Výhry

Výplata Výhry oproti Hodnotovým žetonům je prováděna na pokladně Kasina.

Výhry jsou vypláceny ihned, avšak Provozovatel může v případě důvodného podezření pozastavit výplatu Výhry v hotovosti dle ustanovení § 10 odst. 5 Zákona až na dobu 60 dnů ode dne uplatnění nároku na Výhru. V takovém případě obdrží Hráč potvrzení o výhře.

Hotovostní výplata částek přesahujících hodnotu 270 000 Kč, případně odpovídající ekvivalent v eurech, může dle zákona č. 254/2004 Sb., o omezení plateb v hotovosti, ve znění pozdějších předpisů, proběhnout pouze bezhotovostně. Za tímto účelem Hráč poskytne Provozovateli číslo účtu, na který Provozovatel peněžní prostředky převede. Hráč obdrží potvrzení o Výhře přesahující uvedenou částku.

Hráči může být převedena na účet i nižší částka, než je uvedena v předchozím odstavci, a to na jeho žádost.

V případě, že na pokladně Kasina není hotovost ve výši dosažené Výhry, je Hráči vyplacena část výhry, na zbývající nevyplacenou část Výhry je Hráči vystaveno potvrzení.

V případě vyplacení Výhry bezhotovostním převodem je Provozovatel povinen vystavit sázejícímu potvrzení o Výhře.

Článek 6

Spory - reklamace

Spory – reklamace řeší bezodkladně Inspektor, následně pak Vedení kasina.

Reklamací Hráč uplatňuje okamžitě po vzniku reklamované události na místě, nejpozději však ve lhůtě do 6 měsíců od jejího vzniku. Tím není dotčeno právo Hráče uplatnit právo dle ustanovení § 10 odst. 6 Zákona. O uplatněné reklamaci je Hráči vydáno potvrzení o reklamaci.

Každý vznesený podnět k reklamaci ze strany Hráče je vždy řádně a zodpovědně prošetřen a následně je vydáno rozhodnutí, které je Hráči oznámeno. V případě závažnějšího či složitějšího podnětu, který nelze vyřešit bezodkladně, je reklamace řešena v nejkratším možném termínu, maximálně však do 30 dnů od uplatnění reklamace ze strany Hráče.

Reklamace, které uplatní hráč z titulu neznalosti tohoto Herního plánu, jsou bezpředmětné, o tom musí být Hráč vyrozuměn.

Pokud Hráč nesouhlasí s rozhodnutím Provozovatele ve věci uplatňované reklamace, má možnost uplatnit svá práva v souladu s platnými právními předpisy ČR, tzn. obrátit se na Českou obchodní inspekci, případně na věcně a místně příslušný soud.

Článek 7

Pravidla návštěvy Kasina

1. Návštěvníci Kasina jsou povinni řídit se pokyny pracovníků Kasina a dodržovat Herní plán.
2. Návštěvníci, kteří prokazatelně porušují Herní plán, nebo porušují pravidla slušného chování, mohou být vyloučeni ze hry a vykázáni z Kasina.
3. Vstup do Kasina je povolen pouze ve vhodném oděvu. Návštěvníci nesmí jevit známky požití alkoholických nápojů nebo omamných prostředků. O vhodnosti vstupu rozhodují pracovníci pověřeni Vedením kasina.
4. Vstup se zbraněmi jakéhokoli druhu či povahy je zakázán. Návštěvníci Kasina jsou povinni podrobit se případné kontrole, zda nevnášejí do Kasina zbraně.
5. Provozovatel má možnost zakázat vstup návštěvníkovi Kasina, pokud je jeho chování v rozporu body 2. až 4. tohoto článku.
6. Zaměstnancům Kasina je zakázáno účastnit se hazardních her v Kasinu, půjčovat Hráčům peníze, anebo přijímat osobní dary od návštěvníků Kasina.
7. Všechny osoby, které jsou v pracovně právním nebo obdobném poměru k Provozovateli, jsou povinny zachovávat mlčenlivost o sázejících a jejich účasti na hře včetně jejich výhry či prohry, s výjimkou určenou podle § 11 Zákona.
8. Veškerá ustanovení uveřejněná v tomto herním plánu jsou závazná pro všechny návštěvníky i osoby, které jsou v pracovně právním nebo obdobném poměru k Provozovateli.

Článek 8

Společná a závěrečná ustanovení

Pro účast na jiné hazardní hře v Kasinu se postupuje dle příslušného herního plánu pro danou hazardní hru.

Tento Herní plán je schválený Ministerstvem financí ČR a jako takový je závazný pro všechny Hráče.

Právní vztah mezi Provozovatelem a Hráčem se řídí právním řádem ČR, případné spory vzniklé z tohoto právního vztahu mezi Provozovatelem a Hráčem bude řešit věcně a místně příslušný soud soudní soustavy České republiky dle příslušného právního předpisu ČR.

Hráč je povinen dodržovat nejen ustanovení tohoto Herního plánu, ale také právní řád České republiky.

Hráč bere na vědomí, že v případech stanovených AML zákonem, případně Zákonem je Provozovatel povinen zjišťovat a evidovat jeho osobní údaje.

Ohledně situací, které tento Herní plán neupravuje, případně při řešení sporů týkajících se výkladu jednotlivých ustanovení tohoto Herního plánu je Hráč povinen se podrobit rozhodnutí Provozovatele, které je pro Hráče závazné.

Všechny skutečnosti, které se Provozovatel dozví na základě právního vztahu s Hráčem, podléhají povinnosti mlčenlivosti s výjimkou případů stanovených právním řádem ČR, případně na základě písemného souhlasu Účastníka se zveřejněním konkrétních informací. Povinnosti mlčenlivosti nelze Provozovatele zprostit dříve, než je známo, zda Sázející získal výhru v souladu s Herním plánem.

Tento Herní plán nabývá platnosti a účinnosti právní mocí rozhodnutí Ministerstva financí ČR, kterým byl tento Herní plán schválen.

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

Živé hry provozované v Kasinu:

Admiral Kolo štěstí

Nejvyšší sázka: 15 000 Kč nebo 600 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 390 000 Kč nebo 15 600 €

Admiral Hold'em Poker cash game

Nejvyšší sázka: ----

Nejvyšší výhra včetně sázky: ----

Admiral Hold'em Poker turnaj

Nejvyšší sázka: ----

Nejvyšší výhra včetně sázky: ----

Admiral Ride Poker

Nejvyšší sázka: 15.000 Kč nebo 600 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 2 530 000 Kč nebo 101 200 €

Admiral Ruleta

Nejvyšší sázka: 36 000 Kč nebo 3 600 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 72 000 Kč nebo 7 200 €

Admiral Ruleta Plus

Nejvyšší sázka: 36 000 Kč nebo 3 600 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 72 000 Kč nebo 7 200 €

Black Jack

Nejvyšší sázka: 10 000 Kč nebo 500 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 25 000 Kč nebo 1 250 €

Black Jack Perfect Pair

Nejvyšší sázka: 10 000 Kč nebo 500 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 310 000 Kč nebo 15 500 €

Black Jack split plus

Nejvyšší sázka: 10 000 Kč nebo 500 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 25 000 Kč nebo 1 250 €

Black Jack - split plus Perfect Pairs

Nejvyšší sázka: 10 000 Kč nebo 500 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 310 000 Kč nebo 15 500 €

Black Jack SWITCH Super Match

Nejvyšší sázka: 10 000 Kč nebo 500 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 410 000 Kč / 20 500 €

Oasis Stud Jackpot Poker

Nejvyšší sázka: 10 000 Kč nebo 400 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: -----

Oasis Stud Poker

Nejvyšší sázka: 10 000 Kč nebo 400 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 1 010 000 Kč nebo 40 400 €

Pontoon

Nejvyšší sázka: 10 000 Kč nebo 500 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 30 000 Kč nebo 1 500 €

Punto Banco

Nejvyšší sázka: 50 000 Kč nebo 2 000 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 450 000 Kč nebo 18 000 €

Russian Poker Bonus plus

Nejvyšší sázka: 5 000 Kč nebo 200 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: ----

Ultimate Texas Hold'em poker Bad Beat

Nejvyšší sázka: 8 000 Kč nebo 400 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 2 000 200 Kč nebo 100 010 €

Ultimate Texas Hold'em poker

Nejvyšší sázka: 8 000 Kč nebo 400 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 1 002 000 Kč nebo 50 100 €

ADMIRAL KOLO ŠTĚSTÍ

/ pravidla hry /

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.

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, není omezen.

Hra ADMIRAL KOLO ŠTĚSTÍ začíná tím, že Hráč, po výzvě Krupiéra, „Vaše Sázky“, umístí své žetony do prostoru určenému pro Sázky na symbol/-y vyobrazené na hracím plátně.

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 vlastníkově Sázky. V případě, že uplatňuje výhru na Sázku Hodnotovým žetonem více Hráčů, postupuje se dle Herního plánu, Všeobecná část, čl. Spory–Reklamace.)

V okamžiku, kdy jsou všechny Sázky prostřednictvím 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 Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Hráči peněžní 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.

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

Symboly výherních polí a poměry výplat

Třešně

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

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

Zvonek

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

Hroznové víno

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

Meloun

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

Hvězda

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

Sedmička „7“

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

X

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

Admiral Hold'em Poker

cash game

/pravidla hry/

Tato karetní hra se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Tato hra se hraje na hracím stole, u kterého může hrát maximálně 10 Hráčů. Na Hracím plátně je vyobrazen (vyčleněn) prostor pro Hodnotové žetony Hráčů a prostor pro Sázky Hráčů. Dále zde může být vyobrazen prostor pro společné karty, které rozdává Krupiér.

Minimální počet Hráčů, aby mohla začít hra, jsou dva Hráči.

(Pozn.: Hrací stůl - stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/)

Všechny Sázky ve hře Admiral Hold'em Poker – cash game jsou realizovány Hodnotovými žetony.

Základní popis hry

Při této hře hrají Hráči proti sobě.

Na začátku hry Admiral Hold'em Poker obdrží Hráči 2 zavřené karty, karty otočené hodnotou dolů (downcards), jako jejich osobní karty (holecards) a následuje první kolo sázek. Karty jsou rozdány pouze Hráčům, kteří sedí u stolu. Karty jsou rozdávány po směru hodinových ručiček vždy po jedné. Po ukončení prvního sázkového kola vyloží Krupiér na hrací stůl, na určené místo, tři karty hodnotou nahoru (boardcards), nazývané FLOP a následuje další kolo sázek. Po ukončení sázek vyloží Krupiér další, čtvrtou, kartu na hrací stůl, jenž se nazývá TURN a následuje další kolo sázek. Po ukončení kola sázek vyloží Krupiér poslední pátou kartu na hrací stůl, karta se nazývá RIVER a následuje další kolo sázek.

Těchto pět karet vyložených na stůl (board cards) jsou karty společné (community cards), a Hráč může použít jakoukoliv kombinaci pěti karet z karet vyložených Krupiérem na hrací stůl a jeho osobních karet. Hráč může dokonce použít na vytvoření kombinace všechny společné karty a žádnou vlastní (play the board). Nejlepší možná kombinace pěti karet složená z jakýchkoliv vlastních či společných karet, vyhrává bank („POT“).

Značky a povinné Sázky (Dealer Buttons a Blinds)

Ve hře je skutečné rozdávání karet prováděno nehrajícím Krupiérem. Při hře se používá značka Krupiéra, kulatý žeton, zvaný Dealer button. Používá jako označení Hráče, který je momentálně v pozici „Krupiéra“. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí (jde primárně o správné placení SMALL BLIND a BIG BLIND), značka Krupiéra se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči. Pro zahájení hry se používají dvě povinné Sázky naslepo (Blinds). První Hráč nalevo od značky Krupiéra umísťuje prostřednictvím žetonů malou povinnou Sázku (SMALL BLIND), druhý Hráč nalevo od značky Krupiéra umísťuje prostřednictvím žetonů velkou povinnou Sázku (BIG BLIND).

Tyto Sázky se sází před tím, než se Hráči podívají na své karty. Povinné Sázky jsou součástí Hráčových Sázek. První sázkové kolo zahajuje první Hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní Hráč vlevo od značky Krupiéra.

Minimální Sázka, poplatky (Rake)

Minimální Sázka pro malou a velkou povinnou Sázku (SMALL BLIND a BIG BLIND) je vždy určena Vedením Kasina a její výše je vždy Hráči známa-oznámena před vstupem do hry (zahájením hry) na příslušném hracím stole.

Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek (Rake) z konečného herního banku (potu) každé hry.

Výši Rake určuje Vedení kasina a Hráč je o jeho výši vždy informován před vstupem do hry (zahájením hry). Rake je vypočítáván buď, stanovením procentuální hodnoty z celkové částky banku (potu) nebo je určena pevná výše poplatku z banku (potu) z každé hry. Toto neplatí v případě, kdy již nebyl rozdán FLOP, protože Hráči položili karty a hra byla ukončena.

Příklady vybírání Rake z Potu

Při vybírání Rake z každé hry stanovením procentuální hodnoty z celkové částky banku (potu) je stanoveno na 5% z Potu od částky 10 Euro nebo 200 Kč v Potu. Maximální vybíraná částka pro Rake je 12 Euro nebo 300 Kč.

Pevně stanovené částky Rake v závislosti na výši Potu

Výše banku (POTU) v Euro	Vybíraný RAKE v Euro	Výše banku (POTU) v Kč	Vybíraný RAKE v Kč
1 - 9	0	10 - 199	0
10 - 19	1	200 - 449	25
20 - 29	2	450 - 699	50
30 - 39	3	700 - 899	75
40 - 49	4	900 - 1199	100
50 - 89	5	1200 - 2199	125
90 - 129	6	2200 - 3199	150
130 - 169	7	3200 - 4199	175
170 - 209	8	4200 - 5199	200
210 - 249	9	5200 - 6199	225
250 - 289	10	6200 - 7199	250
290 - 329	11	7200 - 8199	275
330 a více	12	8200 a více	300

Průběh hry

1. kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že dva Hráči zaplatí první, povinné Sázky – tzv. „SMALL BLIND“ a „BIG BLIND“. Pozice „SMALL BLIND“ i „BIG BLIND“ se po každé hře posune o jednoho Hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně Krupiér rozdává každému Hráči (po jedné kartě) 2 vlastní zavřené karty, které jsou jen toho Hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu sázek. Začíná Hráč nalevo od „BIG BLINDU“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole Hráč na „BIG BLINDU“. Možnosti každého Hráče jsou:

1. položit (FOLD) karty a ukončit tak hru
2. dorovnat (CALL) Sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „BIG BLIND“ – např., jestliže je Hráč ve hře a malá povinná Sázka je 5 EUR nebo Kč a velká povinná Sázka je 10 EUR nebo Kč, pak musí dorovnat alespoň 10 EUR nebo Kč).
3. zvýšit (RAISE) Sázku. Zvýšit může minimálně na dvojnásobek předchozí Sázky (v případě prvního Hráče je předchozí Sázka „BIG BLIND“, což je základní Sázka).
4. Hráč na BIG BLIND má možnost CHECK (neprovede žádnou akci) pokud před ním nikdo nenavýšil Sázku.

Kolo Sázek končí ve chvíli, kdy všichni Hráči buď dorovnali poslední zvýšení nebo položili karty.

2. kolo – FLOP

Krupiér první vrchní kartu z balíčku karet odloží-spálí (tato karta nehraje) a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny Hráče, tzn., že momentálně má každý Hráč celkem 5 karet – 2 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na hracím stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, jedinou změnou je, že tentokrát začíná jako první sázet Hráč na „SMALL BLIND“, pokračuje „BIG BLIND“, a končí Hráč napravo od „SMALL BLIND“, označený značkou Krupiéra. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, kdy všichni Hráči dorovnají nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí Sázku (BET), tudíž přibude možnost CHECK neboli čekat a nedělat nic (neprovádět žádnou akci) a předat možnost sázení následujícímu Hráči. Pokud Hráč zahlásí „CHECK“ a za ním někdo uskuteční Sázku, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí karty (ukončí hru), dorovná nebo ještě zvýší Sázku.

3. kolo – TURN

Krupiér první vrchní kartu z balíčku karet odloží-spálí (tato karta nehraje) a vyloží jednu další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Proběhne beze změn další kolo sázek (viz. předešlé kolo sázek).

4. kolo – RIVER

Krupiér první vrchní kartu z balíčku karet odloží-spálí (tato karta nehraje) a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (RIVER nebo 5th Street). Společně se dvěma kartami v ruce má tedy teď každý Hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 7 karet. Z těchto 7 se mu automaticky počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn (viz. předešlá kola sázek).

Závěrečné ukázání karet SHOWDOWN – jako první ukazuje své karty Hráč, který provedl poslední agresivní akci (Bet, Raise) a následně ukazují své karty Hráči po směru hodinových ručiček.

Všichni Hráči, kteří jsou ve hře a mají zájem hrát o bank („POT“) ukáží své karty a Hráč s nejvyšší kombinací bere-vyhrává bank („POT“).

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet jednu z následujících možností:

dvě vlastní karty a 3 společné
jednu vlastní kartu a 4 společné, nebo

žádnou vlastní kartu a 5 společných (tzv. „playing the board”) či položit karty (FOLD).

Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦)

Straight Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 8♥, 7♥, 6♥, 5♥, 4♥)

Four of Kind - 4 karty stejné hodnoty (např. Q, Q, Q, Q, 3)

Full House - 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. K, K, 3, 3, 3)

Flush - 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥)

Straight - 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♣8♥ 9♦ 10♠ J♠)

Three of a kind - 3 karty stejné hodnoty (např. 6, 6, 6 + 4 + 7)

Two pair - dvě dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 3, 3, 7)

Pair - jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 10, 10, 6, 9, 3)

High Card - nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso

Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdávaná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty (misdeal). Krupiér znovu zamíchá a rozdá karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta Krupiérovou chybou odkryta, rozdávaní pokračuje. Odkrytou kartu si Hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávaní nahradí Krupiér tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty (misdeal) a musí se znovu rozdávat.

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, nebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Pokud Krupiér rozdá flop předčasně, měl by zůstat zachovaný TURN A RIVER tak jak měli přijít. Po zamíchání, Krupiér rozdá nový FLOP bez spálení karty. Pokud flop obsahuje čtyři karty (měly by být 3), ať už otočené či neotočené, Krupiér za asistence Floormana (zajišťuje řádný průběh Cash Game a řeší s Hráči případné spory) nebo zástupce Vedení kasina, zamíchá tyto 4 karty obrázkem dolů, Floorman nebo zástupce Vedení kasina náhodně jednu z těchto karet označí za spálenou a zbývajících tři karty vytvoří flop. Pokud Krupiér vyloží TURN před ukončením sázkového kola, spálí kartu a rozdá zavřený RIVER. Potom vezme turnovou kartu, zamíchá jí se zbytkem balíčku a bez spálení karty vyloží TURN. Po proběhnutí sázkového kola otočí RIVER.

Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem.

Pokud Krupiér mylně rozdá prvnímu Hráči kartu navíc (poté, co všichni Hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí navrch balíčku a použije se jako spálená karta. (samozřejmě jen pokud je jasně identifikovaná, pokud ne jde o MISDEAL). Jestliže Krupiér mylně rozdá navíc více než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat.

Pokud bude Hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí všichni Hráči (minimálně dva), kteří zůstali ve hře ukázat karty. (pozn. Pokud Hráč hraje board tak buď prohrál nebo se pot bude dělit mezi 2 a více Hráčů, kteří zůstali ve hře.)

Lichý žeton – v případě split potu, lichý žeton obdrží Hráč v horší pozici (Hráč, který sedí z pohledu hry blíže k Dealer buttonu).

Raise (navyšování Sázky) – Pokud Hráč vsadí alespoň 50% anebo více minimálního raise, bude donucen udělat právě minimální raise. V no-limit a pot-limit hrách musí all-in být

alespoň minimální raise, aby se Hráči, který již měl akci, otevřela možnost na re-raise. Raise pro každé sázecí kolo je vždy dvojnásobkem předchozí Sázky.

Pravidlo jednoho žetonu – Pokud Hráč vsadí jeden žeton, a nenahlásí raise, bude to vždy CALL. Pokud Hráč nahlásí raise a poté vsadí jeden žeton, bude raise právě hodnota tohoto žetonu. Pokud Hráč vsadí jeden žeton po flopu, je jeho hodnota zároveň velikostí Sázky. Pokud Hráč chce udělat raise s použitím jednoho žetonu, musí tento raise nahlásit před tím než se žeton dotkne hracího stolu v prostoru určeném pro sázení.

Sázení žetony stejných hodnot – Není-li slovně nahlášen raise a Hráč čelí sázce, která je tvořena více žetony stejné hodnoty, je tato akce call, jestliže po odebrání jednoho žetonu bude celková hodnota menší než částka na call. Příklad, kdy je situace call: preflop, blindy jsou 200/400: Hráč A provede raise na 1200 (navýší o 800), Hráč B vloží dva 1000 žetony bez slovního nahlášení raise. V tomto případě Hráč B provedl call, protože po odebrání jednoho 1000 žetonu zbyde hodnota menší než je potřebná na call Sázky 1200. Umístění smíšených nominálních hodnot do banku se řídí 50% v pravidle.

Dead Button – Ve hře se bude používat dead button, tzn., že button může být umístěn před židlí (místem pro Hráče), na které nesedí Hráč.

Oficiální jazyky u stolu jsou Čeština, Němčina a Angličtina.

Standardní elektronická zařízení jako mobilní telefony, tablety, přehrávače hudby nebo videa jsou u stolu povolena. Pokud bude toto zařízení prokazatelně napomáhat podvodnému nebo neetickému jednání (čtení karet, předávání informací o kartách jiným Hráčům, apod.) bude Hráči znemožněna hra (nebudou přijímány jeho Sázky) a bude vykázán od hracího stolu. Hráči jsou před vykázáním od hracího stolu (ze hry) vyplaceni, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost.

Misdeal – Pokud Krupiér otočí první nebo druhou kartu je to misdeal. Pokud Krupiér kdykoliv během jednoho rozdání otočí dvě karty, nebo jsou-li v balíčku karty obráceně, je to misdeal. Pokud je první karta rozdána na špatné místo (ne na small blind, popřípadě pouze big blind), je to misdeal. Pokud Krupiér rozdá kartu na místo, které není oprávněno ke hře, je to misdeal. Pokud místo, které je oprávněno ke hře nedostane kartu, je to misdeal. Hráč na buttonu může obdržet dvě karty za sebou.

Main Pot – pot, o který hrají všichni Hráči, kteří zůstali ve hře.

Side pot – Je pot, o který nehraje minimálně jeden Hráč zůstávající ve hře (Hraje pouze o main pot. Počet jeho žetonů nedosahuje hodnoty žetonů použitých pro další akci mezi zbývajících Hráči).

Každý side pot bude rozdělen zvlášť.

Otáčení dalších karet na boardu po skončení hry je povoleno.

Otočení karet Hráčem před SHOW DOWN: Pokud Hráč otočí karty během kteréhokoli Sázkového kola je mu zamezena jakákoli agresivní akce (bet, raise). Tzn., může hrát pouze pasivní akci check, call nebo fold.

Chyba při určování výherních kombinací – Pokud Krupiér omylem vezme (spálí) výherní kombinaci, která byla viditelná na stole, jsou Hráči žádáni aby, pokud zaregistrují tuto chybu,

ihned upozornili Krupiéra. Tuto situaci řeší Vedení kasina, které může následně zkontrolovat hru na kamerovém záznamu pro příslušný hrací stůl. Pokud Hráč nesouhlasí s vyřešením vzniklé situace má právo dále postupovat dle Herního plánu, Všeobecná část, Spory - Reklamace.

Výměna balíčků karet – Hráči nemohou žádat o výměnu balíčku karet. Výměna karet probíhá dle Herního plánu, Všeobecná část, čl. 4.

Etiketa a penalizace

Hráč může být penalizován na základě prokázaného podvodného jednání, porušení pravidel či důvodného podezření v situacích, viz. níže - Etiketa hry.

Hráč může obdržet penalizaci, pokud v průběhu hry otočí své karty, hodí své karty ze stolu, bude porušovat pravidlo „jeden Hráč jedny karty“ a podobné incidenty. Hráč může obdržet penalizaci za; „soft play“ (tzn. s neporazitelnou kombinací po RIVER musí poslední Hráč provést agresivní akci jinak se jedná o soft play), nadávky, nevhodné chování nebo pokus o podvodné jednání. Možná penalizace je ústní varování Krupiérem, Floormanem nebo Vedením kasina nebo vykázání od hracího stolu. V případě vykázání od hracího stolu, tzv. sit out, může Hráč obdržet sit out na určitý počet kol rozdání karet (handů) nebo minut. V průběhu sit out Hráč musí opustit hrací stůl a prostory, kde hra probíhá. V tomto případě zůstávají Hráčovi Hodnotové žetony na jeho místě u hracího stolu. Nikomu nenapovídat, nikomu neradit – V průběhu hry je povinností všech Hráčů dodržovat tyto pravidla. Není také možné jakkoliv komentovat hru předtím než je dohrána, říkat Hráčům výherní kombinace předtím než budou vyloženy na stůl a hovořit o svých kartách. Při opakovaném porušení pravidel může být Hráč vykázán bez možnosti návratu k hracímu stolu a do prostoru, kde hra probíhá.

Etiketa hry – Poker je individuální hra. Pokus o společné hraní („Přátelská hra“) může vyvolat penalizaci, přesouvání žetonů mezi Hráči, (chip dumping) a/nebo jiné formy porušování pravidel (collusion play) mohou vést na základě důvodného podezření až k vykázání ze hry. Hráči jsou před vykázáním ze hry vyplaceni, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost.

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, s jakým hru před tím opustil. Toto platí stejně tak při přesednutí na jiný hrací stůl.

Porušování pravidel – Opakované porušování pokerové etikety povede k penalizaci.

Missed Blind - pokud Hráč odejde od stolu a přejdou přes něj blindy (v době kdy je Hráč mimo stůl má povinnost vsadit Small / Big blind) Hráč musí vsadit do hry hodnotu Big blind. Sázka je aktivní a Hráč má možnost další akce. Pokud se Hráč vrátí na Big Blind, platí sumu pouze jednou. Pokud se Hráč vrátí na Small Blind, pak platí Big Blind i Small Blind. Small Blind je v tomto případě součástí potu. Pokud se Hráč vrátí na Dealer button je Dealer button posunut o jednu pozici ve směru hry (důvodem je zachování korektnosti-posloupnosti placení Small Blind/Big Blind, Hráč nemůže platit dvakrát za sebou stejnou povinnou Sázku) a Hráč vkládá Big Blind podle první věty. V každé hře musí být zaplacen Small Blind i Big Blind. Není možno hrát pouze se vsazeným Big Blind.

BUY IN - minimální a maximální buy in určuje Vedení kasina a je Hráči oznámen před započítáním jeho hry na daném hracím stole.

Losování DEALER BUTTON: před prvním rozdáním karet se vylosuje Dealer Button a tím se určí Hráči, kteří jako první zaplatí Small a Big Blind. Dealer Button se losuje tak, že všem Hráčů u hracího stolu bude Krupiérem rozdána jedna FACE UP karta (hodnotou nahoru). Před Hráče z nejvyšší kartou se dá Dealer Button. V případě shodné hodnoty rozhoduje barva v pořadí (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣).

Povinnosti Hráče: Hráč má povinnost si chránit své karty. Karty musí být po celou dobu hry na hracím stole a viditelné z pozice Krupiéra a všech ostatních Hráčů. Hráč má povinnost mít rozloženy (umístěny) své žetony na hracím stole tak, aby žetony jeho nejvyšších hodnot byly po celou dobu hry viditelné z pozice Krupiér a všech ostatních Hráčů. Všechny vložené i vyhrané žetony musí po celou dobu hry zůstat na stole. Není možno část žetonů odebrat ze hry.

Admiral Hold'em Poker

turnaj

/pravidla hry/

Tato karetní hra se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Tato hra se hraje na hracím stole, u kterého může hrát maximálně 10 Hráčů. Na Hracím plátně je vyobrazen (výčleněn) prostor pro žetony Hráčů a prostor pro Sázky Hráčů. Dále zde může být vyobrazen prostor pro společné karty, které rozdává Krupiér.

(Pozn.: Hrací stůl - stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/)

Všechny Sázky ve hře Admiral Hold'em Poker turnaj jsou realizovány Hracími žetony.

Používané pojmy a jejich definice

Všechny pojmy a zkratky definované v tomto článku mají stejnou platnost, ať již jsou v textu uvedeny s velkým počátečním písmenem, nebo s malým počátečním písmenem, a ať již jsou uvedeny v jakémkoliv pádě a čísle.

Ante - povinná Sázka u pokeru, většinou hodnoty nižší než malý a velký blind, kterou do potu povinně vkládají všichni účastníci hazardní hry (Hráči) před jejím začátkem. Účastník hazardní hry (Hráč) musí vsadit ante před začátkem každé jednotlivé hry;

Box - prostor na Hracím stole určený k pokládání Sázek;

Add-on - dodatečná Sázka v podobě nákupu Hracích žetonů v turnajích typu Add-on;

Add on turnaj- druh turnaje, u kterého je možno provádět Add on;

Blind - Sázka na slepo;

Small blind / Big blind – malá / velká povinná Sázka

Bounty- předem určená odměna za vyřazení Hráče z turnaje tipu Bounty. Bounty je součástí Buy in, ale není součástí Prize poolu;

Button - značka určující formálního Krupiéra konkrétní jedné hry, od které se odvíjí pořadí hry jednotlivých účastníků hry;

Buy-in - vklad, který musí účastník turnaje předem uhradit, aby se mohl účastnit turnajové hry; skládá se ze dvou částí:

- a) částky, která se stane součástí Prize poolu daného turnaje, a
- b) provize (Fee), kterou si ponechá Provozovatel;

Floorman - Zaměstnanec provozovatele, který dohlíží na dodržování pravidel hazardních her na hracích stolech, zvláště na Admiral Hold'em Poker cash game, Admiral Hold'em Poker turnaj. Zajišťuje řádný chod pokerových turnajů a cash games, řeší případné spory u hracích stolů;

Hand- karetní sestava (kombinace) skládající se pouze z Hráčových karet, nebo z Hráčových a společných karet, nebo jen ze společných karet.

Pot - součet všech Hracích žetonů představující všechny Ante, Blindy, Sázky, dorovnání a navýšení učiněná jednotlivými Hráči, kteří hrají u konkrétního hracího stolu v konkrétní hře Pokeru;

Main Pot – pot, o který hrají všichni Hráči, kteří zůstali ve hře.

Side pot/-y – Je pot, o který nehraje minimálně jeden Hráč zůstávající ve hře (Hraje pouze o main pot. Počet jeho žetonů nedosahuje hodnoty žetonů použitých pro další akci mezi zbývajících Hráči).

Každý Side pot bude rozdělen zvlášť.

Prize pool - celková částka výher, které jsou pro konkrétní turnaj určeny k rozdělení určitému počtu nejlépe umístěných Hráčů;

Provize (Fee) - část Sázek učiněných Hráči hrajícími Poker, kterou si Provozovatel ponechává bez ohledu na výsledek hry. Jedná se o podíl na Buy-inu, který si ponechá Provozovatel a který tedy není součástí Prize poolu (tento podíl je minimálně 5%);

Freeze out turnaj- Turnaj, v němž si Hráči nemohou dokupovat Hrací žetony a ve kterém vyhraje Hráč, který získá od ostatních Hráčů všechny Hrací žetony.

Rebuy - dodatečná Sázka v podobě nákupu Hracích žetonů během Rebuy turnaje;

Rebuy turnaj - turnaj, u kterého je na rozdíl od jiných, standardních turnajů, umožněno v jeho průběhu provést Rebuy;

Základní popis hry

Při této hře hrají Hráči proti sobě.

Na začátku hry Admiral Hold'em Poker turnaj obdrží Hráči 2 zavřené karty, karty otočené hodnotou dolů (downcards), jako jejich osobní karty (holecards) a následuje první kolo sázek. Karty jsou rozdávány pouze Hráčům, kteří sedí u stolu. Karty jsou rozdávány po směru hodinových ručiček vždy po jedné. Po ukončení prvního sázkového kola vyloží Krupier na hrací stůl, na určené místo, tři karty hodnotou nahoru (boardcards), nazývané FLOP a následuje další kolo sázek. Po ukončení sázek vyloží Krupier další, čtvrtou, kartu na hrací stůl, jenž se nazývá TURN a následuje další kolo sázek. Po ukončení kola sázek vyloží Krupier poslední pátou kartu na hrací stůl, karta se nazývá RIVER a následuje další kolo sázek.

Těchto pět karet vyložených na stůl (board cards) jsou karty společné (community cards), a Hráč může použít jakoukoliv kombinaci pěti karet z karet vyložených Krupierem na hrací stůl a jeho osobních karet. Hráč může dokonce použít na vytvoření kombinace všechny společné karty a žádnou vlastní (play the board). Nejlepší možná kombinace pěti karet složená z jakýchkoliv vlastních či společných karet, vyhrává bank („POT“).

Značky a povinné Sázky (Dealer Buttons a Blinds)

Ve hře je skutečné rozdávání karet prováděno nehrajícím Krupierem. Při hře se používá značka Krupiera, kulatý žeton, zvaný Dealer button. Používá jako označení Hráče, který je momentálně v pozici „Krupiera“. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí (jde primárně o správné placení SMALL BLIND a BIG BLIND), značka Krupiera se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči. Pro zahájení hry se používají dvě povinné Sázky naslepo (Blinds). První Hráč nalevo od značky Krupiera umisťuje prostřednictvím Hracích žetonů malou povinnou Sázku (SMALL BLIND), druhý Hráč nalevo od značky Krupiera umisťuje prostřednictvím Hracích žetonů velkou povinnou Sázku (BIG BLIND).

Tyto Sázky se sází před tím, než se Hráči podívají na své karty. Povinné Sázky jsou součástí Hráčových Sázek. První sázkové kolo zahajuje první Hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní Hráč vlevo od značky Krupiera.

Průběh turnaje, hry a typy turnajů

Hráč zaplatí vklad do turnaje - Buy in (například 20,- EUR nebo 500,- Kč). Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek, zvaný „Fee“, ve výši minimálně 5% a maximálně 15% z konečného herního banku (garance, nebo souhrnu všech vybraných Buy in).

Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro 10 sedících Hráčů a Krupiera.

Všichni zúčastnění Hráči začínají se stejným množstvím Hracích žetonů, které nelze směnit za peněžní hotovost. Tyto žetony pouze zastupují hrací prostředek, který slouží k určení vítěze a mají imaginární hodnotu.

U jednoho stolu sedí maximálně 10 Hráčů.

Způsob organizace turnaje je závislý na počtu Hráčů.

Výhra se vždy skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in) po odečtení poplatku (Fee). Pokud se jedná o Rebuy turnaj (turnaj, u kterého je na rozdíl od jiných, standardních turnajů, umožněno v jeho průběhu provést rebuy či případně i add on) se výhra skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in a rebuy) nebo (Buy in, rebuy a add on).

Vysvětlení jednotlivých akcí, které je možné provádět v průběhu hry:

Fold - složit karty (Hráč nepokračuje ve hře);

Check - možnost, kdy Hráč nečelí sázce a může pokračovat ve hře, aniž by musel vložit Sázku do hry;

Call - dorovnání Sázky;

Bet - Sázka do hry;

Raise - navýšení Sázky (raise daného kola musí být vždy dvojnásobek poslední vložené Sázky)

Průběh hry

Button deal - Dealer provede první velké míchání lícem karet nahoru a vylosuje pozici pro Button. Losování probíhá tím způsobem, že dealer vyloží před každou hrací pozici (Hráče) jednu kartu. Značka Dealer Button se umístí na pozici s nejvyšší vyloženou kartou (nejvyšší kartou je Eso, nejnižší je 2). V případě shody hodnot karet rozhoduje, v tomto případě, jejich barva a to v pořadí: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣).

První kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že 2 Hráči zaplatí první, povinné Sázky – tzv. „SMALL BLIND“ a „BIG BLIND, pozice „SMALL BLIND“ i „BIG BLIND“ se po každé hře posune o jednoho Hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně Krupiér rozdává každému Hráči (po jedné kartě) 2 vlastní zavřené karty, které jsou jen tohoto Hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu Sázek. Začíná Hráč nalevo od „BIG BLINDU“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole Hráč na „BIG BLINDU“.

Možnosti každého Hráče jsou:

1. položit (FOLD) karty a ukončit tak hru
2. dorovnat (CALL) Sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „BIG BLIND“ – např., jestliže je Hráč ve hře a malá povinná Sázka je 50 a velká povinná Sázka je 100, pak musí dorovnat alespoň na 100).
3. zvýšit (RAISE) Sázku. Zvýšit může minimálně na dvojnásobek předchozí Sázky (v případě prvního Hráče je předchozí Sázka „BIG BLIND“, což je základní Sázka).
4. Hráč na „BIG BLIND“ má možnost CHECK pokud před ním nikdo nenavýšil Sázku.

Kolo končí ve chvíli, kdy všichni Hráči buď dorovnali poslední zvýšení Sázky, nebo položili karty.

Druhé kolo – FLOP

Krupiér první vrchní kartu z balíčku karet odloží – spálí (tato karta nehraje) a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny Hráče, tzn., že momentálně má každý Hráč celkem 5 karet – 2 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na hracím stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, jedinou změnou je, že tentokrát začíná jako první sázet Hráč na „SMALL BLINDu“, pokračuje „BIG BLIND“, a končí Hráč napravo od „SMALL BLINDu“, označený značkou Krupiéra. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, kdy všichni dorovnají nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí Sázku (BET), tudíž přibude možnost CHECK neboli čekat a nedělat nic (neprovádět žádnou akci) a předat možnost sázení následujícímu Hráči. Pokud Hráč zahlásí „CHECK“ a za ním někdo uskuteční Sázku, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí (ukončí hru), dorovná nebo ještě zvýší Sázku.

Třetí kolo – TURN

Krupiér první vrchní kartu z balíčku karet odloží – spálí (tato karta nehraje) a vyloží jednu další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Proběhne beze změn další kolo sázek.

Čtvrté kolo – RIVER

Krupiér první vrchní kartu z balíčku karet odloží – spálí (tato karta nehraje) a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (RIVER nebo 5th Street). Společně se dvěma kartami v ruce má tedy teď každý Hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 7 karet. Z těchto 7 se mu automaticky počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn.

Závěrečné ukázání karet – SHOWDOWN

Jako první ukazuje své karty Hráč, který provedl poslední agresivní akci (BET, RAISE) a následně ukazují své karty Hráči ve směru hodinových ručiček.

Všichni Hráči, kteří jsou ve hře a mají zájem hrát o bank („POT“) ukazují své karty a Hráč s nejvyšší kombinací vyhrává bank („POT“).

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet jednu z následujících možností:

dvě vlastní karty a 3 společné;

jednu vlastní kartu a 4 společné, nebo;

žádnou vlastní kartu a 5 společných (tzv. „playing the board“);

či položit karty (FOLD).

Začátek a konec turnaje

Turnaj začíná, jakmile jsou usazeni všichni Hráči, nebo v určenou dobu (viz., pravidla jednotlivých turnajů níže);

Turnaj probíhá až do okamžiku, kdy má vítěze. Na rozdíl od cash game (Admiral Hold'em Poker cash game) je Hráč při turnaji usazen u Hracího stolu a hraje, dokud nepřijde o všechny své Hrací žetony (a je tedy vyřazen z turnaje) nebo dokud nevyhraje (tedy jsou vyřazeni všichni ostatní Hráči). Během turnaje může docházet k přesazování Hráčů mezi jednotlivými hracími stoly daného turnaje. Přesazování Hráčů organizuje Floorman, a to v závislosti na typech turnaje, které jsou popsány níže. V turnajové hře může být Hráči umožněno dokupovat si Hrací žetony, pokud je to umožněno. Pravidla pro dokupování Hracích žetonů jsou pro každý takový turnaj předem uvedena-známa.

Zda má Hráč nárok na výhru (a její eventuální výši) závisí na umístění daného Hráče v turnaji. Umístění v turnaji se stanovuje podle toho, v jakém pořadí byl Hráč turnaje vyřazen (případně podle toho, že zbyl jako jediný - poslední účastník turnaje). Hrací žetony, které Hráč vyhrál v turnaji nelze vyměnit za peněžní prostředky, které by mu byly vyplaceny na pokladně Kasina ani jinak. Hrací žetony slouží pouze ke stanovení umístění Hráče v turnaji.

Zbývající Hráči v turnaji mají možnost dohodnout se na přerozdělení zbývajících prize poolu dle vlastních požadavků, či na základě množství Hracích žetonů každého z nich (tzv. DEAL) a turnaj předčasně ukončit. Deal je možné provést po souhlasu všech zbývajících Hráčů v turnaji (Např. v turnaji jsou poslední čtyři Hráči a zbývající prize pool je 1.000 €. Kasinem stanovená výplatní struktura je: 1. místo - 400 €, 2. místo - 300 €, 3. místo - 200 €, 4. místo - 100 €; všichni Hráči však drží podobné množství žetonů a dohodnou se daný prize pool rozdělit rovným dílem, tj. pro každého 250 €.).

Typy turnajů

Multi-table turnaj

V multi-table turnajích (MTT) začínají Hráči se stejným, daným počtem Hracích žetonů, na mnoha hracích stolech (počet stolů se odvíjí od počtu účastníků turnaje) a vzájemně soupeří o své Hrací žetony. Jakmile Hráč přijde o své Hrací žetony, je vyřazen z turnaje. Jak jsou Hráči postupně vyřazováni z turnaje, hrací stoly se ruší a zbývající Hráči jsou přesazeni k jiným hracím stolům tak, aby byl zachován plný počet Hráčů u všech hracích stolů a hra byla „vyrovnaná“. Nakonec se poslední zbývající Hráči sejdou, se všemi Hracími žetony, u finálového hracího stolu, kde se konečným vítězem stane ten Hráč, kterému se podaří shromáždit všechny Hrací žetony svých soupeřů (ostatních Hráčů). Nárok na výhru má předem daný počet nejlépe umístěných (nejpozději vyřazených) Hráčů; tento počet Hráčů, kteří obdrží výhru, závisí na celkovém počtu účastníků daného turnaje; výše jednotlivých výher je předem určená a závisí na počtu účastníků a na výši Buy-inu, sníženého o provizi (Fee) Provozovatele, za účast na daném turnaji.

Satelit turnaj

Je typ turnaje, ve kterém výhru představuje částka ve výši Buy-inu do předem stanoveného, jiného, většího turnaje. Hráč může výhru použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího turnaje. Hráči je vždy výhra vyplacena a Hráč ji může použít pro zaplacení Buy-inu do předem stanoveného, jiného, většího 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.

Rebuy turnaj

Je turnaj, kde si v jeho průběhu lze dokupovat Hrací žetony. Ve standardních turnajích Hráč vypadává ze hry, a tedy prohrává, jakmile mu dojdou (prohraje) všechny jeho Hrací žetony. V případě Rebuy turnajů je Hráči umožněno v průběhu turnaje, za předem daných pravidel, Hrací žetony dokoupit.

Průběh Rebuy turnaje

Na začátku turnaje je tzv. „rebuy fáze“. Rebuy fáze začíná se začátkem turnaje a končí po předem určeném časovém úseku nebo na konci předem určeného blind levelu.

Během rebuy fáze může být k dispozici pevný nebo neomezený počet Rebuy.

Pokud Hráč prohraje všechny Hrací žetony, bude mu rebuy nabídnut Krupiérem. Hráč může rebuy uskutečnit pokud nevyčerpal všechny předem stanovené možnosti pro rebuy nebo pokud neskončila rebuy fáze.

V turnaji je možno provést tzv. Add-on tzn. poslední možný a nepovinný dokup Hracích žetonů v turnaji. Pro každého Hráče je povolen pouze jeden Add-on, nehledě na velikost jeho stacku (počtu hracích žetonů). Nabízí se na konci rebuy fáze.

Pokud Hráč prohrál všechny své Hrací žetony a vyčerpal všechny možnosti pro rebuy a add-on může v některých turnajích znovu zaplatit vstup do turnaje (tzv. Re-Entry). Za příslušný Buy in obdrží příslušný počet Hracích žetonů a opětovnou možnost provádět Rebuy a add-on. Možnosti a omezení Re-Entry jsou vždy oznámeny před zahájením příslušného turnaje.

Garantovaný turnaj

U tohoto turnaje je fond výher garantován určitou pevnou minimální částkou při zachování požadavků uvedených v § 59 ZHH, tj. že před zahájením turnaje dojde k uhrazení vkladů účastníků hazardní hry odpovídajícím nejméně 50% předem stanovené minimální výše výhry, a v případě, že souhrn vkladů bude vyšší než předem stanovená výše výhry, Provozovatel nevyplatí na výhrách více než 95% z úhrnné výše všech vkladů. V případě, že buy-iny účastníků hazardní hry, kteří se chtějí účastnit takového turnaje a registrovali se do něj, nestačí na pokrytí celého prize poolu, Provozovatel tento prize pool dorovná. Výhry Hráčů z takového turnaje potom sestávají jak z peněžních prostředků vložených účastníky turnaje, tak z částky představující dorovnání financované Provozovatelem. Vždy je postupováno v souladu s § 59 zákona o hazardních hrách.

Sit & Go turnaj

Je turnaj, který nemá předem stanovený čas zahájení - tedy začne, jakmile jsou zaplněna všechna stanovená místa. Počet účastníků tohoto turnaje je předem stanovený a pohybuje se v rozmezí od 2 až po 270 Hráčů.

Bounty turnaj

Turnaj označený jako „Bounty turnaj“ znamená, že každý Hráč, po uhrazení předem stanovené částky (Buy-in), dostane ke svému počátečnímu množství Hracích žetonů i jeden speciální Hrací žeton (viditelně odlišný od Hracích žetonů turnaje) nebo kartu. Tento žeton nebo karta má nominální hodnotu, která je předem stanovená v ohlášení daného Bounty turnaje. Hodnota tohoto žetonu/karty je součástí Buy-inu, nicméně v ohlášení turnajů je Buy-in rozdělen pro větší přehlednost na dvě části a to: Buy-in turnaj (ve smyslu vkladu do turnaje) a Bounty (hodnota speciálního žetonu nebo karty). Každý Hráč si ponechává tento svůj Bounty žeton do té doby, než je z turnaje vyřazen jiným Hráčem nebo než je turnaj ukončen. V praxi toto znamená, že pokud jeden Hráč turnaje vyřadí z turnaje jiného Hráče, dostane veškeré jeho Hrací žetony a zároveň tento Bounty žeton (nebo kartu), který může kdykoliv vyměnit zpět na peníze na pokladně Kasina.

Věrnostní série a Finálový turnaj

Způsob registrace: Kasino může pořádat pro registrované Hráče v pokerové hře Texas Hold'em poker speciální soutěžní akce, tzv. „Věrnostní sérii s Finálovým turnajem“, do kterých se hráči budou registrovat v příslušném Kasinu pověřeným pracovníkem. Řádně zaregistrovaný Hráč se bude moci zúčastnit turnajů zapojených do těchto věrnostních sérií. V Kasinu mohou probíhat pravidelné turnaje v určených dnech v týdnu s určeným Buy-in a případným Re-entry. Jednotlivé dny, jejich počet a výše Buy-in budou individuální dle Kasina.

Hráči mají možnost za účast v turnajích, které jsou součástí věrnostní série nebo za umístění v těchto turnajích sbírat body do žebříčku, podle kterého se budou moci Hráči, kteří nasbírali potřebný počet bodů, zúčastnit Finálového turnaje věrnostní série. Body jsou do žebříčku sbírány pouze pro účely konkrétního Finálového turnaje. Postup do Finálového turnaje bude možný pouze nasbíráním bodů za období věrnostní série předcházející Finálovému turnaji a nelze je jinak koupit. Body se sbírají do každého Finálového turnaje odděleně. Po každém Finálovém turnaji jsou body smazány a další série začíná od nulového počtu bodů pro všechny hráče. Nasbírané body není možné směnit za hotovost nebo Hodnotové žetony. Prize pool Finálového turnaje tvoří částka pravidelně odebírána z prize pool jednotlivých turnajů (po odečtení Fee) za určité období (např. 5% z konečného prize poolu turnajů konaných v měsících září a říjnu). Informace o, období, za které je možné sbírat body do žebříčku, maximálním počtu účastníků, startovním stacku (počtu Hracích žetonů pro každého Hráče), možnosti Rebuy a Add-on a datu konání Finálového turnaje budou vždy zveřejněny nejpozději před začátkem prvního turnaje věrnostní série. Bonusového turnaje se zúčastní Provozovatelem určený počet Hráčů, kteří nasbírají nejvíce bodů z turnajů věrnostní série. Body se budou počítat ze všech turnajů věrnostní série.

Dle pořadí ve věrnostní sérii turnajů je k základnímu počtu startovních hracích žetonů, který je stejný pro všechny účastníky Finálového turnaje, přidělen tzv. bonusový počet hracích žetonů.

Příklad: pro Finálový turnaj je stanoven základní počet startovních hracích žetonů účastníka turnaje, bez ohledu na pořadí ve věrnostní sérii, 10000 žetonů. Účastník Finálového turnaje, který se umístil první v pořadí věrnostní série, obdrží k základnímu počtu hracích žetonů

navíc 50% základního počtu startovních hracích žetonů, jako bonus, tj. 5000 žetonů. Jeho celkový počet startovních hracích žetonů je tedy 15000.

Přesné rozdělení bonusových žetonů je uvedeno v tabulce níže.

Určení počtu bonusových hracích žetonů pro Finálový turnaj na základě umístění ve věrnostní sérii turnajů:

Pořadí (umístění) ve věrnostní sérii turnajů	Bonusový počet hracích žetonů za umístění v sérii (v %)
1.	200%
2.	180%
3.	170%
4.	160%
5. - 10.	150%
11.-20.	110%
21.-30.	90%
31.-40.	50%
41.-50.	20%
51. a výše	0%

Typ, pravidla a možnosti (Rebuy a Add-on) konkrétního turnaje, stejně jako velikost Small Blind/Big Blind a frekvence jejich zvyšování jsou předem známá všem Hráčům účastnících se daného turnaje. Všichni účastníci turnaje mají stejnou šanci na výhru. O daném turnaji bude vždy vyhotoven zápis, který zaznamenává průběh turnaje (zejména konkrétní údaje o výši vstupného, výše procent poplatku (Fee), celkovém vybraném poplatku, počtu Hráčů, způsobu organizace, výši výhry, způsobu rozdělení výhry atd.

Vzniklé situace a jejich řešení

Misdeal nastane:

Pokud Krupiér otočí lícem (hodnotou) nahoru první nebo druhou vlastní rozdávanou kartu.

Pokud Krupiér kdykoliv během jednoho rozdání otočí lícem nahoru dvě karty, nebo jsou-li v balíčku karty obráceně (Hráči vidí hodnotu karty).

Pokud je první karta rozdána na špatné místo (ne na Small blind, popřípadě pouze Big blind)

Pokud Krupiér rozdá kartu na místo, které není oprávněno ke hře.

Pokud místo, které je oprávněno ke hře nedostane kartu.

Při výše nastalých situacích Krupiér znovu zamíchá a rozdá karty.

Pokud je jakákoliv další vlastní karta Krupiérovou chybou odkryta, rozdávaní pokračuje. Odkrytou kartu si Hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávaní nahradí Krupiér tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako první spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu zamíchat a rozdat karty.

Hráč na Buttonu může obdržet dvě karty za sebou.

Pokud je třeba znovu rozdat karty FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, nebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Pokud dealer rozdává Flop předčasně, měl by zůstat zachovaný TURN A RIVER tak jak měli přijít. Po zamíchání Krupiér rozdává nový FLOP bez spálení karty. Pokud Flop obsahuje čtyři karty (měly by být 3), ať už otočené či neotočené, dealer za asistence Floormana nebo zástupce vedení Kasina, zamíchá tyto 4 karty obrázkem (lícem) dolů, Floorman nebo zástupce vedení Kasina náhodně jednu z těchto karet označí za spálenou (s kterou se nehraje) a zbývající tři karty vytvoří Flop. Pokud Krupiér vyloží TURN před ukončením Sázkového kola, spálí kartu a rozdává zavřený River. Potom vezme turnovou kartu, zamíchá ji se zbytkem balíčku a bez spálení karty vyloží TURN. Po proběhnutí Sázkového kola otočí RIVER. Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem.

Pokud Krupiér mylně rozdává prvnímu Hráči kartu navíc (poté, co všichni Hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí navrch balíčku a použije se jako spálená karta. (jen pokud je jasně identifikovaná, pokud ne jde o MISDEAL). Jestliže Krupiér mylně rozdává navíc více než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu zamíchat a rozdat.

Pravidlo jednoho žetonu (One Chip Rule) – Pokud Hráč vsadí jeden Hrací žeton, a nenahlásí raise, bude to vždy CALL. Pokud Hráč nahlásí raise a poté vsadí jeden žeton, bude raise právě hodnota tohoto Hracího žetonu. Pokud Hráč vsadí jeden žeton po flopu, je jeho hodnota zároveň velikostí Sázky. Pokud Hráč chce udělat raise s použitím jednoho žetonu, musí tento raise nahlásit před tím než se žeton dotkne stolu v prostoru určeném pro sázení.

Sázení žetony stejných hodnot (Multi chip Rule) – Není-li slovně nahlášen raise a Hráč čelí sázce, která je tvořena více žetony stejné hodnoty, je tato akce call, jestliže po odebrání jednoho žetonu bude celková hodnota menší než částka na call. Příklad kdy je situace call: preflop, blindy jsou 200/400: Hráč „A“ provede rais na 1200 (navýší o 800), Hráč „B“ vloží dva 1000 Hrací žetony bez slovního nahlášení rais. V tomto případě Hráč „B“ provedl call, protože po odebrání jednoho 1000 žetonu zbyde hodnota menší než je potřebná na call Sázky 1200. Umístění smíšených nominálních hodnot do banku se řídí 50% v pravidle pro Raisování.

Raisování – Pokud Hráč vsadí alespoň 50% anebo více minimálního raisu, bude donucen udělat právě minimální raise. V no-limit a pot-limit hrách musí all-in být alespoň minimální raise, aby se Hráči, který již měl akci, otevřela možnost na re-raise. Raise pro každé sázecí kolo je vždy dvojnásobkem předchozí Sázky.

Lichý žeton – V pokerových hrách s flopem, v případě split potu, lichý žeton obdrží Hráč v horší pozici (Hráč, který sedí z pohledu hry blíže k buttonu).

Dead Button – Ve hře se bude používat dead button, tzn., že button může být umístěn před židlí (místo pro Hráče), na které nesedí Hráč.

Oficiální jazyky u hracího stolu jsou ČESKÝ, NĚMECKÝ a ANGLICKÝ jazyk.

Otáčení dalších karet na boardu po skončení hry není povoleno.

Otočení karet Hráčem před SHOW DOWN - Pokud Hráč otočí karty během kteréhokoli Sázkového kola je mu zamezena jakákoli agresivní akce (bet, raise). Tzn., může hrát pouze pasivní akci check, call nebo fold.

Chyba při určování výherních kombinací – Pokud Krupiér omylem spálí (vezme) výherní kombinaci, která byla viditelná na stole, jsou Hráči žádáni aby, pokud zaregistrují tuto chybu, ihned upozornili Krupiéra. Tuto situaci řeší vedení Kasína, které může následně zkontrolovat hru na kamerovém záznamu pro příslušný hrací stůl. Pokud Hráč nesouhlasí s vyřešením vzniklé situace má právo postupovat dle herního plánu, všeobecná část, spory-reklamace.

Pokud bude Hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí všichni Hráči (minimálně dva), kteří zůstali ve hře ukázat karty. pozn. Pokud Hráč hraje board tak buď prohrál nebo se pot bude dělit mezi 2 až 10 Hráčů.

Značky a povinné Sázky (Button and Blind)

Ve hře je skutečné rozdávání normálně prováděno nehrajícím profesionálním dealerem. Kulatý žeton zvaný button se používá jako označení Hráče, který je momentálně v pozici imaginárního dealera. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým Sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí, značka se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček. Pro zahájení hry a stimulaci dění se vždy používají dvě povinné Sázky naslepo (blinds). Tyto Sázky se sází před tím, než se Hráč podívá na své karty. Povinné Sázky jsou součástí Hráčových sázek. První Sázkové kolo zahajuje první Hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní Hráč vlevo od značky.

Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦)

Straight Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 8♥, 7♥, 6♥, 5♥, 4♥)

Four of Kind - 4 karty stejné hodnoty (např. Q, Q, Q, Q, 3)

Full House - 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. K, K, 3, 3, 3)

Flush - 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥)

Straight - 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♠8♥ 9♦ 10♦ J♠)

Three of a kind - 3 karty stejné hodnoty (např. 6 6 6 + 4 + 7)

Two pair - dvě dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 3, 3, 7)

Pair - jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 10, 10, 6, 9, 3)

High Card - nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A, Q, 9, 7, 2)

Kicker - Pokud se kombinace 2 či více Hráčů shodují (pokud tedy drží naprosto totožnou kombinaci, např. kdy oba či všichni drží A/4, A/4, atd., v tomto případě se jedná o remízu), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn., pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a jeden z Hráčů drží A/4 a druhý Hráč K/10, vyhrává první Hráč, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A (Eso zde slouží jako „kicker“) na rozdíl od

kombinace druhého Hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (Král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ může rozhodovat o vítězné kombinaci.

Turnaj bude uskutečňován pomocí karet, které jsou vlastnictvím Kasina.

Výměna balíčků karet – Hráči nemohou žádat výměnu balíčku karet. Výměna karet probíhá dle Herního plánu - Všeobecná část, Článek 4.

Míchání karet

Krupiér míchá karty zavřené „facedown“, připraví je ke hře. Míchání se provádí po každé hře.

Míchání probíhá stylem:

Chemmy shuffle (Krupiér míchá karty hodnotou dolů na hrací ploše)

Shuffle (Krupiér rozdělí balíček karet na dvě podobné části a tyto části zamíchá do sebe)

Strip - cut (postupné odebírání částí balíčku karet z vrchu a pokládka na stůl)

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

Standardní elektronická zařízení jako mobilní telefony, tablety, přehrávače hudby nebo videa jsou u stolu povolena. Pokud bude toto zařízení prokazatelně napomáhat podvodnému nebo neetickému jednání (čtení karet, předávání informací o kartách jiným Hráčům apod.) bude Hráči znemožněna hra (nebudou přijímány jeho Sázky) a bude vykázán od hracího stolu.

Příklad rozdělení výher dle pořadí Hráčů v turnaji (účast 3-100 hráčů)

Počet Hráčů v turnaji	3-23	24-33	34-43	44-53	54-63	64-73	74-83	84-100
Placení Hráči	3	4	5	6	7	8	9	10
Rozdělení výher v % dle umístění Hráčů v turnaji								
1. místo	50	40	36	35	34	33	30	29
2. místo	30	30	26	25	24	23	20	19
3. místo	20	20	16	15	14	13	12	11,5
4. místo		10	13	10	10	9	10	10
5. místo			9	8	8	7	8	8
6. místo				7	6	6	6,5	6,5
7. místo					4	5	5,5	5,5
8. místo						4	4,5	4,5
9. místo							3,5	3,5
10. místo								2,5

Etiketa a penalizace

Penalizace a diskvalifikace – Hráč může obdržet penalizaci, pokud v průběhu hry otočí své karty, hodí své karty ze stolu, bude porušovat pravidlo „jeden Hráč jedny karty“ a podobné incidenty. Hráč obdrží penalizaci za „soft play“ (tzn. s neporazitelnou kombinací po RIVERu, musí poslední Hráč provést agresivní akci jinak se jedná o soft play), nadávky, nevhodné chování nebo podvádění. Možná penalizace je ústní varování nebo nucené odsednutí (vykázání) od stolu. V případě odsednutí od stolu, tzv. sit out, může Hráč obdržet sit out na určitý počet handů nebo minut. V průběhu sitoutu Hráč musí opustit prostory, kde

hra probíhá. Při opakovaném porušení pravidel může být Hráč vykázán z prostoru, kde hra probíhá.

Nikomu nenapovídat, nikomu neradit – V průběhu hry je povinností všech Hráčů dodržovat tyto pravidla. Není také možné jakkoliv komentovat hru předtím než je dohrána, říkat Hráčům výherní kombinace předtím než budou vyloženy na stůl a hovořit o svých kartách.

Odkrytí karet – Pokud Hráč odkryje své karty, aniž by byla akce dokončena, může obdržet penalizaci, ale jeho hand nebude „mrtvý“. Penalizace může být aplikována od příští hry.

Etiketa hry – Poker je individuální hra. Tzv. „přátelská hra“ může vyvolat penalizaci, přesouvání žetonů mezi Hráči, chip dumping a nebo jiné formy collusion play mohou vést až k vykázání ze hry.

Porušování pravidel

Opakované porušování pokerové etikety povede k penalizaci. Příkladem může být fyzický nebo verbální kontakt s ostatními Hráči, kontakt s žetony proti Hráčů, záměrné zdržování hry, nebo jakékoliv nevhodné chování.

Povinnosti Hráče

Hráč má povinnost si chránit své karty. Karty musí být po celou dobu hry na stole a viditelné z pozice dealera a všech ostatních Hráčů.

Hráč má povinnost stackovat (rovnat) žetony tak aby žetony nejvyšších hodnot byly po celou dobu hry na stole a viditelné z pozice dealera a všech ostatních Hráčů.

Všechny vložené i vyhrané žetony musí po celou dobu hry zůstat na stole. Není možno část žetonů odebrat ze hry.

ADMIRAL Ride Poker

/ pravidla hry /

Hra Admiral Ride Poker se hraje s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2. Používá se katovací karta (plastová neprůhledná karta, jenž zakrývá spodní (poslední) kartu v balíčku karet). Všechny barvy mají stejnou hodnotu (jsou si rovny).

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 se nachází 6 pozic pro Hráče. Každá pozice má box na Sázku "€", "2" a "1". Dále jsou zde před Krupiérem dva boxy pro jeho dvě karty. U symbolů "€", "2", "1" mohou být vyobrazeny poměry výplat výherních karetních kombinací.

Karty budou zkontrolovány před začátkem hry Krupiérem.

Karty mohou být kdykoliv vyměněny nebo zkontrolovány po ukončení kola hry (viz. Herní plán).

Před začátkem hry Krupiér zamíchá řádně karty tak, aby jejich pořadí bylo zcela náhodné.

Všechny Sázky jsou prováděny Hodnotovými žetony.

Všechny Sázky musí být prostřednictvím žetonů umístěny před tím, než Krupiér zahlásí konec sázek. Hráč nemůže sázet dříve, než před každou novou hrou.

Pokud si Hráč přeje hrát, musí umístit tři rovnocenné, ale oddělené Sázky prostřednictvím žetonů na příslušné pole v oblastech označených na hracím plátnu hracího stolu symboly "€", "2" a "1" před rozdáním karty každého kola hry.

Pokud hraje pouze jeden Hráč na stole, tak může hrát se souhlasem vedení Kasina, na dva a více boxů (počet boxů určuje vedení Kasina), ale může se podívat na karty pouze na jednom hrajícím boxu. Na ostatních boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje naslepo, na těchto boxech Hráč nesmí provést žádnou akci.

Všechny karty budou rozdány lícem (hodnotou) dolů. Krupiér začíná rozdávat karty z levé strany a pokračuje po směru hodinových ručiček kolem stolu.

Karty budou rozdávány následovně: Jedna (první) karta lícem dolů na každé hrací pole se Sázkou a potom druhá a třetí karta lícem dolů na každé Hráčovo pole obsahující Sázkou; a jedna karta lícem dolů na každou z hracích ploch určených pro společné karty. (společné karty = karty, které používají všichni Hráči k vytvoření 5 karetní kombinace. Jsou to ty dvě karty, které jsou umístěny před Krupiérem).

Poté, co jsou karty rozdány, může je Hráč zvednout a prohlédnout si je. Každý Hráč musí držet (ponechat) karty tak, aby na ně Krupiér nepřetržitě viděl během hry. Hráčům není dovoleno hovořit o kartách, které mají nebo ukazovat své karty jiným Hráčům popřípadě vyměňovat si vzájemně karty. Hráč, který porušuje tento zákaz, i přes upozornění Krupiéra, Inspektora nebo Vedení kasina, může být vyloučen ze hry, tzn., není mu umožněno uskutečnit další Sázky. Hráči jsou před vyloučením ze hry vyplaceni, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost. Hráč může být vyloučen ze hry na základě prokázaného podvodného jednání nebo prokázaného porušení pravidel. V případě výměny karty mezi Hráči je hra anulována – zrušena. 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 peněžní hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

Poté, co si každý Hráč prohlédne své karty, se Krupiér začne z levé strany ptát každého Hráče, zda chce stáhnout svoji Sázkou z políčka označeného symbolem "1", nebo jestli chce Hráč dále pokračovat ve hře.

Pak Krupiér otočí první ze společných karet lícem nahoru a z levé strany se začne ptát každého Hráče, zda chce stáhnout Sázkou z políčka označeného symbolem "2", nebo jestli chce Hráč dále pokračovat ve hře. Rozhodnutí Hráče ohledně Sázky umístěné v oblasti označené symbolem "2" je nezávislé a nemá vliv na jeho rozhodnutí ohledně Sázky umístěné v oblasti označené symbolem "1".

Jestliže se Hráč rozhodne ve hře pokračovat, jeho Sázkou zůstane v příslušné oblasti hracího plátna až do konečného vyrovnání. Hráčova Sázkou v oblasti označené symbolem "€" zůstává ve hře automaticky, Hráč ji nemůže dobrovolně stáhnout ze hry.

Jestliže Hráč v kterémkoliv okamžiku během hry vyhrává v souladu s výplatní tabulkou, může umístit své karty pod svoji Sázkou ve výplatní oblasti označené symbolem "€"; což znamená, že všechny jeho Sázky hrají.

Poté, co se každý Hráč rozhodne ohledně své Sázky v oblasti označené symbolem "2", potom Krupiér otočí druhou společnou kartu lícem nahoru. Dvě společné karty a tři karty rozdané každému z Hráčů budou tvořit pět karet pro každého Hráče.

Krupiér si prohlédne karty všech Hráčů a rozhodne, zda některý z Hráčů vyhrál či nikoliv, následně posbírání Sázky, které nevyhrávají. Aby se Hráč kvalifikoval k výplatě (výhře), musí mít minimálně pár 10 a výše. V případě shodné kombinace karet nastává shoda-remíza, Sázkou

prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Poté, co Krupiér posbírá prohrávající Sázky a vyplatí vyhrávající Sázky, posbírá karty a umístí (odloží) je do odkládacího prostoru na karty umístěném na hracím stole. Následně Krupiér zamíchá karty a začne nová hra.

Poměry výplat vyhrávající Sázky:

Příklad poměru výplaty:

Pro kombinaci Dva páry je výplatní poměr 2:1 (Hráč vyhrává dvojnásobek jeho Sázky + peněžní hodnotu ve výši své původní Sázky)

Karetní kombinace	Poměr výplaty pro symbol „€“
Royal Flush Královská postupka v barvě	505 : 1
Straight Flush Postupka v barvě	200 : 1
Four of a Kind Poker	50 : 1
Full House Trojička + pár	11 : 1
Flush Barva	8 : 1
Straight Postupka	5 : 1
Three of a Kind Trojička	3 : 1
Two Pair Dva páry	2 : 1
10s or Better Pár 10 a více	1 : 1

Poměr výplaty pro symbol „1“ a symbol „2“ je 1:1.

Pořadí karetních kombinací (hodnoty karet) od nejvyššího k nejnižšímu je následující:

- Royal Flush (Královská postupka v barvě zakončená esem) obsahuje: eso, krále, královnu, kluka a 10 ve stejné barvě.
- Straight Flush (Postupka v barvě, která nekončí esem) je nepřetržitě navazující řada po sobě následujících karet ve stejné barvě.
- Four of a Kind (Poker) obsahuje čtyři karty stejné hodnoty.
- Full House (Plný dům) obsahuje, trojičku a jeden pár.
- Flush (Barva) obsahuje 5 karet stejné barvy, ale ne postupného pořadí.
- Straight (Postupka) obsahuje 5 karet následujících po sobě, které nejsou ve stejné barvě. Eso můžeme počítat, jak za nízkou, tak i za vysokou kartu.
- Three of a Kind (Trojička) obsahuje 3 karty stejné hodnoty.
- Two Pair (Dva páry) obsahují 2x dvě karty stejné hodnoty.
- Pár, obsahuje 2 karty stejné hodnoty.

Admiral Ruleta

/ pravidla hry /

Cíl hry:

Hráči tipují, pomocí pokládání Hodnotových/Hracích žetonů na hrací plátno na hracím stole, v jaké drážce s číslem se zastaví kulička, kterou hodil Krupiér.

(Pozn.: Hrací stůl - stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno (dále jen plátno), část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/)

Ruleta (ruletové kolo evropského typu s jednou nulou skládající se z pevné části-statoru a pohyblivé, otočné části-rotoru /cylindru/) je rozdělena do 37 drážek, kde každá má své číslo (0 – 36). Tato čísla nejsou uspořádána v aritmetickém pořadí. Střídají se černé a červené pozadí v každé drážce s výjimkou nuly, která má pozadí zelené.

Odpovídající sada čísel je vytištěna na hracím plátně. Tato čísla jsou v aritmetickém pořadí od 0 do 36. Dále jsou zde Sázky na čísla: sudá – lichá, červená – černá, nízká čísla (1 – 18) a vysoká čísla (19 – 36), první až třetí tucet, první až třetí sloupec (kolona). Dále je na hracím plátně místo pro umístění hlášených Sázek.

U hracího stolu je prostor pro Krupiéra a dále jsou zde místa pro sedící Hráče a ostatní Hráči u stolu stojí. Počet Hráčů, kteří mohou na hracím stole sázet, není omezen.

Průběh hry:

Krupiér ohlásí Hráčům „Vaše Sázky, prosím.“ a Hráči začnou sázet prostřednictvím Hodnotových/Hracích žetonů umísťovanými na plátno na kombinace čísel a ostatní Sázky. Krupiér uvede rotor-cylindr do pohybu a vhodí kuličku po vnitřním obvodu statoru opačným směrem, než se otáčí rotor-cylindr. V této době se stále mohou umísťovat Hodnotové/Hrací žetony na plátno až do doby než Krupiér ohlásí Hráčům „Konec sázek“. Od tohoto okamžiku už Hráči nesmí na plátno sázet žádné Hodnotové/Hrací žetony (nesmí uskutečnit žádnou Sázku). Pokud někdo z Hráčů na stůl umístí Hodnotové/Hrací žetony, nebo změni již umístěné Hodnotové/Hrací žetony po ohlášení konce sázek, bude tato Sázka považována za neplatnou. Po minimálně trojnásobném oběhnutí kuličky po obvodu statoru sjíždí kulička k rotoru-cylindru k drážkám s čísly a následně zapadá do drážky vyhrávajícího čísla. (V případě, že kulička neoběhne obvod statoru v uvedeném minimálním počtu, aby byl zaručen řádný průběh hry, zahlásí Inspektor „No game - žádná hra“ a následně vloží kuličku do posledního vyhrávajícího čísla a začne nová hra. Hráči mohou své Sázky ponechat, změnit nebo odstranit z plátna.). Jakmile se kulička dostane do drážky s číslem a zůstane v ní ležet, toto vyhrávající číslo a barva čísla jsou Krupiérem oznámeny a jasně se vyznačí na plátnu pomocí tzv. „dolly“ (označnick výherního čísla). Krupiér pak odstraní všechny prohrávající Sázky z plátna a všechny vyhrávající Sázky budou vyplaceny v pořadí, jež závisí na druhu Sázky (viz. tabulka Pořadí výplat sázek...).

Sázky se mohou uzavírat pomocí Hodnotových nebo Hracích žetonů. Hodnotu a barvu Hracího žetonu si určí Hráč při jejich nákupu, Krupiér je pak označí na stojánku na stole. S těmito Hracími žetony může hrát pouze Hráč, který je zakoupil a pouze na stole, u kterého je vyměnil.

Když Hráč, který ukončil hru, bude ihned požádán o výměnu Hracích žetonů na Hodnotové žetony a toto může provést pouze u stolu, kde tyto Hrací žetony nakoupil. Hodnotové žetony pak může u pokladního pultu vyměnit za hotovost.

S jednou sadou Hracích žetonů zvolené barvy může hrát pouze jeden Hráč, jednomu Hráči bude povolena pouze jedna sada Hracích žetonů zvolené barvy.

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

V případě, že uplatňuje výhru na Sázkou Hodnotovým žetonem více Hráčů, postupuje se dle Herního plánu, Všeobecná část, čl. Spory – Reklamace.

Nula:

Když se kulička zastaví v nule, všechny Sázky s ní nesouvisející a umístěné na sloupci, tuctu, sudá, lichá, červená, černá a na sázce na nízká čísla (1 – 18) a vysoká čísla (19 – 36) prohrávají.

Vyplácení:

Pořadí výplaty sázek a poměry výplat:

Hráči je vyplacen příslušný násobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky.

Příklad: výherní Sázka na Jednotlivé číslo (straight up) - výplatní poměr je 35:1 (Hráči je vyplacen pětatřicetnásobek násobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Jednoduché Sázky	(even chances)	1 : 1
Sloupce	(columns)	2 : 1
Tucty	(dozens)	2 : 1
Šest čísel	(sixline)	5 : 1
Čtyři čísla	(corner)	8 : 1
Tři čísla	(street)	11 : 1
Dvě čísla	(split)	17 : 1
Jednotlivé číslo	(straight up)	35 : 1

Jednoduché Sázky (even chances)

Červená čísla, černá čísla, lichá čísla, sudá čísla, nízká čísla (1-18), vysoká čísla (19-36).

Tucty a sloupce (dozens, columns)

První tucet (čísla 1-12), druhý tucet (čísla 13-24), třetí tucet (čísla 25-36), první sloupec (čísla 1-34), druhý sloupec (čísla 2-35) a třetí sloupec (čísla 3-36).

Šest čísel (sixline)

Sázky vsazené na šest čísel ve dvou řádcích zahrnují šest (6) čísel. Například 16,17,18,19,20 a 21.

Tři čísla (street)

Sázky vsazené na tři čísla v jedné řadě zahrnují tři (3) čísla. Například 0,2,3, nebo 25,26, a 27.

Čtyři čísla (corner)

Sázky vsazené na čtyři sousední čísla ve čtverci zahrnují čtyři (4) čísla. Například 0,1, 2 a 3 nebo 7,8, 10 a 11.

Dvě čísla (split)

Sázky vsazené na dvě sousední čísla zahrnují dvě (2) čísla. Například 2 a 3 nebo 2 a 5.

Jedno číslo (straight up)

Sázky vsazené na jedno číslo se týkají kteréhokoliv jednotlivého čísla. Například 0,5,19 či 32.

Ve všech případech uvedených výše Krupiér původní Sázku ponechá v jejím vyhrávajícím postavení. Hráč má na vybranou: ponechat tuto Sázku na místě pro novou hru nebo ji z plátna vzít.

Sousední Sázky (Sousedé)

Tyto Sázky zpravidla zahrnují pět (5) po sobě jdoucích čísel na ruletě (cylindru). Například 5 a sousedé hrají čísla: 5,10,16,23 a 24. Jestliže kterákoliv sousední Sázka (číslo) vyhraje, Krupiér položí na číslo Hodnotový/Hrací žeton určené hodnoty a Sázka se proplatí v příslušném poměru.

Zero hra (Zero spiel)

Tato Sázka se skládá ze čtyř (4) žetonů a zahrnuje sedm (7) po sobě jdoucích čísel na ruletě (cylindru). Jsou jimi dvě sousední čísla 0/3, dvě sousední čísla 12/15, jedno číslo 26 a dvě sousední čísla 32/35. Jestliže kterákoliv Sázka na zero hru vyhraje, Krupiér položí Hodnotový/Hrací žeton určené hodnoty na vyhrávající jedno číslo či dvě sousední čísla a Sázka se v příslušném poměru vyplátí.

Velká série

Tato Sázka je Sázkou s devíti (9) žetony a zahrnuje sedmnáct (17) po sobě jdoucích čísel na ruletě (cylindru). Jsou to tři čísla v jedné řadě 0/2/3 dvěma žetony, dvě sousední čísla 4/7, dvě sousední čísla 12/15, dvě sousední čísla 18/21, dvě sousední čísla 19/22, čtyři sousední čísla ve čtverci 25/26/28/29 dvěma žetony a dvě sousední čísla 32/35. Jestliže kterákoliv Sázka na velkou sérii vyhraje, Krupiér umístí jeden či více Hodnotových/Hracích žetonů určené hodnoty na vyhrávající dvojici, čtyři sousední čísla ve čtverci či tři čísla v jedné řadě a Sázka se v příslušném poměru vyplátí

Malá série

Tato Sázka je Sázkou šesti (6) žetony a zahrnuje dvanáct (12) po sobě jdoucích čísel na ruletě (cylindru). Jsou to dvě sousední čísla 5/8, dvě sousední čísla 10/11, dvě sousední čísla 13/16, dvě sousední čísla 23/24, dvě sousední čísla 27/30 a dvě sousední čísla 33/36. Jestliže kterákoliv Sázka na malou sérii vyhraje, Krupiér umístí Hodnotový/Hrací žeton určené hodnoty na vyhrávající dvě sousední čísla a Sázka se v příslušném poměru vyplátí.

Orphelins

Tato Sázka sestává z pěti (5) žetonů a zahrnuje osm čísel ve dvou různých úsecích ruletě (cylindru). Jsou to jedno číslo 1, dvě sousední čísla 6/9, dvě sousední čísla 14/17, dvě sousední čísla 17/ 20 a dvě sousední čísla 31/34. Jestliže kterákoliv Sázka orphelins vyhraje, Krupiér umístí Hodnotový/Hrací žeton určené hodnoty na vyhrávající jedno číslo či dvě sousední čísla (jednou či vícekrát) a Sázka se v příslušném poměru proplatí.

Admiral Ruleta Plus

/ pravidla hry /

Cíl hry:

Hráči tipují, pomocí pokládání Hodnotových/Hracích žetonů na hrací plátno na hracím stole, v jaké drážce s číslem se zastaví kulička, kterou hodil Krupiér.

(Pozn.: Hrací stůl - stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno (dále jen plátno), část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/)

Ruleta (ruletové kolo evropského typu s jednou nulou skládající se z pevné části-statoru a pohyblivé, otočné části-rotoru /cylindru/) je rozdělena do 37 drážek, kde každá má své číslo (0 – 36). Tato čísla nejsou uspořádána v aritmetickém pořadí. Střídají se černé a červené pozadí v každé drážce s výjimkou nuly, která má pozadí zelené.

Odpovídající sada čísel je vytištěna na hracím plátně. Tato čísla jsou v aritmetickém pořadí od 0 do 36. Dále jsou zde Sázky na čísla: sudá – lichá, červená – černá, nízká čísla (1 – 18) a vysoká čísla (19 – 36), první až třetí tucet, první až třetí sloupec (kolona). Dále je na hracím plátně místo pro umístění hlášených Sázek.

U hracího stolu je prostor pro Krupiéra a dále jsou zde místa pro sedící Hráče a ostatní Hráči u stolu stojí. Počet Hráčů, kteří mohou na hracím stole sázet, není omezen.

Průběh hry:

Krupiér ohlásí Hráčům „Vaše Sázky, prosím.“ a Hráči začnou sázet prostřednictvím Hodnotových/Hracích žetonů umístěvanými na plátno na kombinace čísel a ostatní Sázky. Krupiér uvede rotor-cylindr do pohybu a vhodí kuličku po vnitřním obvodu statoru opačným směrem, než se otáčí rotor-cylindr. V této době se stále mohou umísťovat Hodnotové/Hrací žetony na plátno až do doby než Krupiér ohlásí Hráčům „Konec sázek“. Od tohoto okamžiku už Hráči nesmí na plátno sázet žádné Hodnotové/Hrací žetony (nesmí uskutečnit žádnou Sázku). Pokud někdo z Hráčů na stůl umístí Hodnotové/Hrací žetony, nebo změni již umístěné Hodnotové/Hrací žetony po ohlášení konce sázek, bude tato Sázka považována za neplatnou. Po minimálně trojnásobném oběhnutí kuličky po obvodu statoru sjíždí kulička k rotoru-cylindru k drážkám s čísly a následně zapadá do drážky vyhrávajícího čísla. (V případě, že kulička neoběhne obvod statoru v uvedeném minimálním počtu, aby byl zaručen řádný průběh hry, zahlásí Inspektor „No game - žádná hra“ a následně vloží kuličku do posledního vyhrávajícího čísla a začne nová hra. Hráči mohou své Sázky ponechat, změnit nebo odstranit z plátna.). Jakmile se kulička dostane do drážky s číslem a zůstane v ní ležet, toto vyhrávající číslo a barva čísla jsou Krupiérem oznámeny a jasně se vyznačí na plátnu pomocí tzv. „dolly“ (označnický výherního čísla). Krupiér pak odstraní všechny prohrávající Sázky z plátna a všechny vyhrávající Sázky budou vyplaceny v pořadí, jež závisí na druhu Sázky (viz. tabulka Pořadí výplat sázek...).

Sázky se mohou uzavírat pomocí Hodnotových nebo Hracích žetonů. Hodnotu a barvu Hracího žetonu si určí Hráč při jejich nákupu, Krupiér je pak označí na stojánku na stole. S těmito Hracími žetony může hrát pouze Hráč, který je zakoupil a pouze na stole, u kterého je vyměnil.

Když Hráč, který ukončil hru, bude ihned požádán o výměnu Hracích žetonů na Hodnotové žetony a toto může provést pouze u stolu, kde tyto Hrací žetony nakoupil. Hodnotové žetony pak může u pokladního pultu vyměnit za hotovost.

S jednou sadou Hracích žetonů zvolené barvy může hrát pouze jeden Hráč, jednomu Hráči bude povolena pouze jedna sada Hracích žetonů zvolené barvy.

Hráčům se doporučuje hrát s Hracími žetony pro jasné určení vlastníka Sázky. V případě, že hraje více Hráčů s Hodnotovými žetony na jednom hracím stole, musí mít své Sázky pod kontrolou, aby byli schopni se se svou Sázkou ztotožnit, tzn., aby věděli, která

Sázka je jejich a bylo možné vyplatit výhru vlastníkoví Sázky.

V případě, že uplatňuje výhru na Sázku Hodnotovým žetonem více Hráčů, postupuje se dle Herního plánu, Všeobecná část, čl. Spory – Reklamace.

Nula:

Když se kulička zastaví v nule, všechny Sázky umístěné na sloupci nebo tuctu prohrávají. Sázka umístěná na sudá, lichá, červená, černá, nízká čísla 1 – 18 a vysoká čísla 19 – 36 prohrává, ale Hráč, který vsadil na některou z těchto sázek sudá, lichá, červená, černá, nízká čísla 1 – 18 a vysoká čísla 19 – 36, vyhrává částku v poloviční výši své původní Sázky.

Vyplácení:

Pořadí výplaty sázek a poměry výplat:

Hráči je vyplacen příslušný násobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky.

Příklad: výherní Sázka na Jednotlivé číslo (straight up) - výplatní poměr je 35:1 (Hráči je vyplacen pětaticetnásobek násobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Jednoduché Sázky	(even chances)	1 : 1
Sloupce	(columns)	2 : 1
Tucty	(dozens)	2 : 1
Šest čísel	(sixline)	5 : 1
Čtyři čísla	(corner)	8 : 1
Tři čísla	(street)	11 : 1
Dvě čísla	(split)	17 : 1
Jednotlivé číslo	(straight up)	35 : 1

Jednoduché Sázky (even chances)

Červená čísla, černá čísla, lichá čísla, sudá čísla, nízká čísla (1-18), vysoká čísla (19-36).

Tucty a sloupce (dozens, columns)

První tucet (čísla 1-12), druhý tucet (čísla 13-24), třetí tucet (čísla 25-36), první sloupec (čísla 1-34), druhý sloupec (čísla 2-35) a třetí sloupec (čísla 3-36).

Šest čísel (sixline)

Sázky vsazené na šest čísel ve dvou řádcích zahrnují šest (6) čísel. Například 16,17,18,19,20 a 21.

Tři čísla (street)

Sázky vsazené na tři čísla v jedné řadě zahrnují tři (3) čísla. Například 0,2,3, nebo 25,26, a 27.

Čtyři čísla (corner)

Sázky vsazené na čtyři sousední čísla ve čtverci zahrnují čtyři (4) čísla. Například 0,1, 2 a 3 nebo 7,8, 10 a 11.

Dvě čísla (split)

Sázky vsazené na dvě sousední čísla zahrnují dvě (2) čísla. Například 2 a 3 nebo 2 a 5.

Jedno číslo (straight up)

Sázky vsazené na jedno číslo se týkají kteréhokoliv jednotlivého čísla. Například 0,5,19 či 32.

Ve všech případech uvedených výše Krupiér původní Sázku ponechá v jejím vyhrávajícím postavení. Hráč má na vybranou: ponechat tuto Sázku na místě pro novou hru nebo ji z plátna vzít.

Sousední Sázky (Sousedé)

Tyto Sázky zpravidla zahrnují pět (5) po sobě jdoucích čísel na ruletě (cylindru). Například 5 a sousedé hrají čísla: 5,10,16,23 a 24. Jestliže kterákoliv sousední Sázka (číslo) vyhraje, Krupiér položí na číslo Hodnotový/Hrací žeton určené hodnoty a Sázka se propatí v příslušném poměru.

Zero hra (Zero spiel)

Tato Sázka se skládá ze čtyř (4) žetonů a zahrnuje sedm (7) po sobě jdoucích čísel na ruletě (cylindru). Jsou jimi dvě sousední čísla 0/3, dvě sousední čísla 12/15, jedno číslo 26 a dvě sousední čísla 32/35. Jestliže kterákoliv Sázka na zero hru vyhraje, Krupiér položí Hodnotový/Hrací žeton určené hodnoty na vyhrávající jedno číslo či dvě sousední čísla a Sázka se v příslušném poměru vyplatí.

Velká série

Tato Sázka je Sázkou s devíti (9) žetony a zahrnuje sedmnáct (17) po sobě jdoucích čísel na ruletě (cylindru). Jsou to tři čísla v jedné řadě 0/2/3 dvěma žetony, dvě sousední čísla 4/7, dvě sousední čísla 12/15, dvě sousední čísla 18/21, dvě sousední čísla 19/22, čtyři sousední čísla ve čtverci 25/26/28/29 dvěma žetony a dvě sousední čísla 32/35. Jestliže kterákoliv Sázka na velkou sérii vyhraje, Krupiér umístí jeden či více Hodnotových/Hracích žetonů určené hodnoty na vyhrávající dvojici, čtyři sousední čísla ve čtverci či tři čísla v jedné řadě a Sázka se v příslušném poměru vyplatí.

Malá série

Tato Sázka je Sázkou šesti (6) žetonů a zahrnuje dvanáct (12) po sobě jdoucích čísel na ruletě (cylindru). Jsou to dvě sousední čísla 5/8, dvě sousední čísla 10/11, dvě sousední čísla 13/16, dvě sousední čísla 23/24, dvě sousední čísla 27/30 a dvě sousední čísla 33/36. Jestliže kterákoliv Sázka na malou sérii vyhraje, Krupiér umístí Hodnotový/Hrací žeton určené hodnoty na vyhrávající dvě sousední čísla a Sázka se v příslušném poměru vyplatí.

Orphelins

Tato Sázka sestává z pěti (5) žetonů a zahrnuje osm čísel ve dvou různých úsecích ruletě (cylindru). Jsou to jedno číslo 1, dvě sousední čísla 6/9, dvě sousední čísla 14/17, dvě sousední čísla 17/ 20 a dvě sousední čísla 31/34. Jestliže kterákoliv Sázka orphelins vyhraje, Krupiér umístí Hodnotový/Hrací žeton určené hodnoty na vyhrávající jedno číslo či dvě sousední čísla (jednou či vícekrát) a Sázka se v příslušném poměru propatí.

Black Jack / pravidla hry /

Cíl hry:

Cílem této hry je dosáhnout součtem hodnot karet 21, nebo se tomuto součtu co nejvíce přiblížit. Pokud Hráč přesáhne součet 21, prohrává.

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 se nachází 7 boxů pro Sázky na hru Black Jack a prostor pro Sázku Pojistka (Insurance). Dále je zde před Krupiérem prostor pro jeho karty.

Hodnota karet:

Do hry se používá 6-8 balíčků karet po 52 kartách od Esa po Krále.

Esa se počítají za 1 nebo za 11 dle kombinace karet. Eso Krupiéra se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1. Eso Hráče se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1.

Karty K, Q, J se počítají za 10.

Všechny ostatní karty 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 se počítají jako jejich číselné hodnoty.

Průběh hry:

Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Sázky se prostřednictvím žetonů umísťují do boxů na hracím plátně před rozdáním karet. Vedení Kasina je oprávněno určit počet boxů, na kterých se musí hrát, nad minimální, tj. jeden box nebo maximálně hraných boxů, tj. do maximálního počtu boxů, jenž jsou vyobrazeny na hracím plátně, pro jednoho Hráče pokud hraje na stole sám. Pokud v tomto případě může Hráč hrát na dva a více boxů probíhá hra na každém boxu stejně tak, jako by hrál na jeden box.

Stanovená maximální možná Sázka na jeden box na příslušném hracím stole se na začátku hry nesmí překročit. Na jeden box mohou hrát maximálně tři Hráči, kdy první (sedící) Hráč, jehož Sázka je umístěna uprostřed boxu, sází (určuje výši své Sázky) jako první a rozhoduje o průběhu hry a druhý a třetí Hráč sází na výsledek hry prvního (sedícího) Hráče. V případě, že druhý a třetí Hráč v boxu nejsou schopni, nebo nechťejí hrát „double“ nebo „split“ s prvním sedícím Hráčem, mohou zůstat při své původní Sázce. Druhý a třetí Hráč v boxu se mohou rozhodnout při splitu prvního Hráče o umístění svojí Sázky.

Po ukončení Sázek Krupiér rozdává ke každému z obsazených boxů zleva doprava po jedné kartě, jednu dá sobě, a opět zleva doprava rozdá každému z Hráčů druhou kartu. Hráč může vzít jednu nebo více karet k původním dvěma tak, aby se přiblížil nebo dosáhl součtu 21.

Aby Hráč dostal další karty, oznámí „kartu“ a když si již nepřeje žádné další karty, oznámí „stačí“ (dost). Jako poslední vezme-tahá karty Krupiér.

Hráč, jehož součet hodnot karet je vyšší než součet karet Krupiéra, vyhrává v případě, že nepřesáhne součet 21.

Hráč, jehož součet je nižší než součet karet Krupiéra, prohrává v případě, že součet Krupiérových karet nepřesáhne 21.

Hráči, který nepřesáhne 21 a má stejnou hodnotu karet jako Krupiér, Krupiér jeho Sázku vezme a vyplátí hodnotu jeho původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Krupiér musí vzít kartu na 16 a stát na 17 nebo více.

Black Jack:

Když Hráč dostane v prvních dvou kartách Eso a 10, nebo Eso a J nebo Q nebo K, vyplácí se mu výhra v poměru 3 : 2 (Hráči je vyplacen jeden a půl násobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Pokud má, ale Krupiér, jako první kartu Eso, může Hráč, který má rozdaný Black Jack požádat o okamžité vyplacení výhry v poměru 1 : 1.

Přisazení (Double):

Po rozdání prvních dvou karet ke každému boxu, může Hráč zdvojnásobit svojí Sázku, tzn., že vsadí další Sázku ve výši své původní. Do této hry Hráč dostane už pouze jednu kartu.

Dělení (Split):

Když Hráč dostane na jeden box dvě karty stejné hodnoty, může přisadit k již umístěné základní Sázce další Sázku ve stejné výši, a Krupiér mu karty rozdělí na dvě samostatné hry (Sázky). S nimi Hráč hraje stejně jako na samostatné boxy, může vzít kartu nebo stát, podle vlastního přání. Splitovat je dovoleno celkem třikrát na jednom boxu. Na každý další split (novou Sázku) musí Hráč vždy přisadit částku rovnající se základní Sázce.

Dvě Esa lze splitovat pouze jednou, přičemž Hráč dostane pouze jednu kartu na každé Eso. V případě, že Hráč při splitování dostane na Eso kartu v hodnotě 10 nebo J nebo Q nebo K, platí součet v této hře jako 21, nikoliv jako Black Jack. Obdobně, když při splitování karet hodnoty 10 nebo J nebo Q nebo K dostane Hráč Eso, tato kombinace není Black Jack, ale 21.

Kapitulace (surrender):

Jakmile mají Hráči rozdáno po prvních dvou kartách a Krupiér má první kartu před sebou, může se Hráč rozhodnout vzdát hru. Zahlásí Krupiérovi, že kapituje (nebo surrender). Krupiér vezme na příslušném hracím boxu prohrávající Sázku i karty a vyplatí Hráči polovinu jeho původní Sázky. Kapitulovat lze pouze do té doby, kdy všichni Hráči mají již rozdané první dvě karty, ale Hráč na prvním hraném boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (neprovedl žádnou akci). Kapitulovat nelze v případě, kdy první Krupiérova karta je Eso.

Pojistka (Insurance):

Jestliže první karta Krupiéra je Eso, Hráč může pojistit svoji Sázku pro případ, že Krupiér dosáhne Black Jack. Sázku lze pojistit pouze do té doby, kdy všichni Hráči mají již rozdané první dvě karty a Krupiér má první kartu před sebou, ale Hráč na prvním hraném boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (neprovedl žádnou akci). Pojistit lze pouze hrající (aktivní) boxy. Tato Sázka na pojistku bude umístěna v prostoru vyhrazeném pro pojištění, a její výše může být maximálně do poloviny částky původní (základní) Sázky. Jestliže Krupiér má následovně Black Jack, je tato Sázka Hráči vyplacena v poměru 2 : 1. V případě, že Krupiér Black Jack nedosáhne, Hráč Sázku na pojistku prohrává.

Sázky se vyplácejí v následujících poměrech:

Příklad poměru výplaty: Pro Pojistku je výplatní poměr 2:1 (Hráči je vyplacen dvojnásobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Běžná Sázka 1 : 1

Pojistka 2 : 1

Black Jack 3 : 2

Black Jack

Perfect Pair

/ pravidla hry /

Cíl hry:

Cílem této hry je dosáhnout součtem hodnot karet 21, nebo se tomuto součtu co nejvíce přiblížit. Pokud Hráč přesáhne součet 21, prohrává.

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 se nachází 7 boxů pro Sázky na hru Black Jack a prostor pro Sázky Perfect pair a Pojistka (Insurance). Dále je zde před Krupiérem prostor pro jeho karty.

Hodnota karet:

Do hry se používá 6-8 balíčků karet po 52 kartách od Esa po Krále.

Esa se počítají za 1 nebo za 11 dle kombinace karet. Eso Krupiéra se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1. Eso Hráče se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1.

Karty K, Q, J se počítají za 10.

Všechny ostatní karty 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 se počítají jako jejich číselné hodnoty.

Průběh hry:

Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Sázky se prostřednictvím žetonů umísťují do boxů na hracím plátně před rozdáním karet. Vedení Kasina je oprávněno určit počet boxů, na kterých se musí hrát, nad minimální, tj. jeden box nebo maximálně hraných boxů, tj. do maximálního počtu boxů, jenž jsou vyobrazeny na hracím plátně, pro jednoho Hráče pokud hraje na stole sám. Pokud v tomto případě může Hráč hrát na dva a více boxů probíhá hra na každém boxu stejně tak, jako by hrál na jeden box.

Stanovená maximální možná Sázka na jeden box na příslušném hracím stole se na začátku hry nesmí překročit. Na jeden box mohou hrát maximálně tři Hráči, kdy první (sedící) Hráč, jehož Sázka je umístěna uprostřed boxu, sází (určuje výši své Sázky) jako první a rozhoduje o průběhu hry a druhý a třetí Hráč sází na výsledek hry prvního (sedícího) Hráče. V případě, že druhý a třetí Hráč v boxu nejsou schopni, nebo nechtějí hrát „double“ nebo „split“ s prvním sedícím Hráčem, mohou zůstat při své původní Sázce. Druhý a třetí Hráč v boxu se mohou rozhodnout při splitu prvního Hráče o umístění svojí Sázky.

Po ukončení Sázek Krupiér rozdává ke každému z obsazených boxů zleva doprava po jedné kartě, jednu dá sobě, a opět zleva doprava rozdá každému z Hráčů druhou kartu. Hráč může vzít jednu nebo více karet k původním dvěma tak, aby se přiblížil nebo dosáhl součtu 21.

Aby Hráč dostal další karty, oznámí „kartu“ a když si již nepřeje žádné další karty, oznámí „stačí“ (dost). Jako poslední vezme-tahá karty Krupiér.

Hráč, jehož součet hodnot karet je vyšší než součet karet Krupiéra, vyhrává v případě, že nepřesáhne součet 21.

Hráč, jehož součet je nižší než součet karet Krupiéra, prohrává v případě, že součet Krupiérových karet nepřesáhne 21.

Hráči, který nepřesáhne 21 a má stejnou hodnotu karet jako Krupiér, Krupiér jeho Sázku vezme a vyplátí hodnotu jeho původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Krupiér musí vzít kartu na 16 a stát na 17 nebo více.

Black Jack:

Když Hráč dostane v prvních dvou kartách Eso a 10, nebo Eso a J nebo Q nebo K, vyplácí se mu výhra v poměru 3 : 2 (Hráči je vyplacen jeden a půl násobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Pokud má, ale Krupiér, jako první kartu Eso, může Hráč, který má rozdaný Black Jack požádat o okamžité vyplacení výhry v poměru 1 : 1.

Přisazení (Double):

Po rozdání prvních dvou karet ke každému boxu, může Hráč zdvojnásobit svoji Sázku, tzn., že vsadí další Sázku ve výši své původní. Do této hry Hráč dostane už pouze jednu kartu.

Dělení (Split):

Když Hráč dostane na jeden box dvě karty stejné hodnoty, může přisadit k již umístěné základní Sázce další Sázku ve stejné výši, a Krupiér mu karty rozdělí na dvě samostatné hry (Sázky). S nimi Hráč hraje stejně jako na samostatné boxy, může vzít kartu nebo stát, podle

vlastního přání. Splitovat je dovoleno celkem třikrát na jednom boxu. Na každý další split (novou Sázku) musí Hráč vždy přisadit částku rovnající se základní Sázce.

Dvě Eso lze splitovat pouze jednou, přičemž Hráč dostane pouze jednu kartu na každé Eso. V případě, že Hráč při splitování dostane na Eso kartu v hodnotě 10 nebo J nebo Q nebo K, platí součet v této hře jako 21, nikoliv jako Black Jack. Obdobně, když při splitování karet hodnoty 10 nebo J nebo Q nebo K dostane Hráč Eso, tato kombinace není Black Jack, ale 21.

Kapitulace (surrender):

Jakmile mají Hráči rozdáno po prvních dvou kartách a Krupiér má první kartu před sebou, může se Hráč rozhodnout vzdát hru. Zahlásí Krupiérovi, že kapituluje (nebo surrender). Krupiér vezme na příslušném hracím boxu prohrávající Sázku i karty a vyplatí Hráči polovinu jeho původní Sázky. Kapitulovat lze pouze do té doby, kdy všichni Hráči mají již rozdané první dvě karty, ale Hráč na prvním hraném boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (neprovedl žádnou akci). Kapitulovat nelze v případě, kdy první Krupiérova karta je Eso.

Pojistka (Insurance):

Jestliže první karta Krupiéra je Eso, Hráč může pojistit svoji Sázku pro případ, že Krupiér dosáhne Black Jack. Sázku lze pojistit pouze do té doby, kdy všichni Hráči mají již rozdané první dvě karty a Krupiér má první kartu před sebou, ale Hráč na prvním hraném boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (neprovedl žádnou akci). Pojistit lze pouze hrající (aktivní) boxy. Tato Sázka na pojistku bude umístěna v prostoru vyhrazeném pro pojištění, a její výše může být maximálně do poloviny částky původní (základní) Sázky. Jestliže Krupiér má následovně Black Jack, je tato Sázka Hráči vyplacena v poměru 2 : 1. V případě, že Krupiér Black Jack nedosáhne, Hráč Sázku na pojistku prohrává.

Sázky se vyplácejí v následujících poměrech:

Příklad poměru výplaty: Pro Pojistku je výplatní poměr 2:1 (Hráči je vyplacen dvojnásobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Běžná Sázka 1 : 1

Pojistka 2 : 1

Black Jack 3 : 2

Vedlejší Sázka „Perfect Pairs“:

Podstatou této dodatkové (dobrovolné) hry je vytvoření kombinace z prvních dvou rozdaných karet dle následujících možností.

Jsou tři druhy kombinací, které se vyplácejí:

1. „Red / Black Pair“ – stejná hodnota karet, ale rozdílná barva a symbol (např. 10 - kříže + 10 srdce).
2. „Coloured Pair“ – stejná hodnota karet, symboly karet jsou rozdílné, ale barevně shodné (např. 6 – srdce + 6 – kára).
3. „Perfect Pair“ – stejná hodnota karet se stejným typem symbolu (např. král – piky a král – piky).

Podmínkou účasti Hráče v této dodatkové hře je vsazená vedlejší (dobrovolná) Sázka na „Perfect Pair“.

Hráč může tuto vedlejší Sázku hrát, jen pokud má současně vsazeno na box pro hru Black Jack.

Vedlejší (dobrovolná) Sázka „Perfect Pairs“ se vsází do speciálního políčka na hracím plátně k tomu určenému.

Pokud Hráč hraje Sázku „Perfect Pairs“ a z prvních dvou rozdaných karet nemá některou z uvedených kombinací, tak tato Sázka prohrává.

Výhry se vyplácejí při splnění všech podmínek hned po prvním rozdání karet.

Tabulka výplat Perfect Pair:

PERFECT PAIR 30 : 1

COLOURED PAIR 10 : 1

RED / BLACK PAIR 5 : 1

Black Jack split plus

/ pravidla hry /

Cíl hry:

Cílem této hry je dosáhnout součtem hodnot karet 21, nebo se tomuto součtu co nejvíce přiblížit. Pokud Hráč přesáhne součet 21, prohrává.

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 se nachází 7 boxů pro Sázky na hru Black Jack a prostor pro Sázku Pojistka (Insurance). Dále je zde před Krupiérem prostor pro jeho karty.

Hodnota karet:

Do hry se používá 6-8 balíčků karet po 52 kartách od Esa po Krále.

Esa se počítají za 1 nebo za 11 dle kombinace karet. Eso Krupiéra se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1. Eso Hráče se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1.

Karty K, Q, J se počítají za 10.

Všechny ostatní karty 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 se počítají jako jejich číselné hodnoty.

Průběh hry:

Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Sázky se prostřednictvím žetonů umísťují do boxů na hracím plátně před rozdáním karet. Vedení Kasina je oprávněno určit počet boxů, na kterých se musí hrát, nad minimální, tj. jeden box nebo maximálně hraných boxů, tj. do maximálního počtu boxů, jenž jsou vyobrazeny na hracím plátně, pro jednoho Hráče pokud hraje na stole sám. Pokud v tomto případě může Hráč hrát na dva a více boxů probíhá hra na každém boxu stejně tak, jako by hrál na jeden box.

Stanovená maximální možná Sázka na jeden box na příslušném hracím stole se na začátku hry nesmí překročit. Na jeden box mohou hrát maximálně tři Hráči, kdy první (sedící) Hráč, jehož Sázka je umístěna uprostřed boxu, sází (určuje výši své Sázky) jako první a rozhoduje o průběhu hry a druhý a třetí Hráč sází na výsledek hry prvního (sedícího) Hráče. V případě, že druhý a třetí Hráč v boxu nejsou schopni, nebo nechtějí hrát „double“ nebo „split“ s prvním sedícím Hráčem, mohou zůstat při své původní Sázce. Druhý a třetí Hráč v boxu se mohou rozhodnout při splitu prvního Hráče o umístění svojí Sázky.

Po ukončení Sázek Krupiér rozdává ke každému z obsazených boxů zleva doprava po jedné kartě, jednu dá sobě, a opět zleva doprava rozdává každému z Hráčů druhou kartu. Hráč může vzít jednu nebo více karet k původním dvěma tak, aby se přiblížil nebo dosáhl součtu 21.

Aby Hráč dostal další karty, oznámí „kartu“ a když si již nepřeje žádné další karty, oznámí „stačí“ (dost). Jako poslední vezme-tahá karty Krupiér.

Hráč, jehož součet hodnot karet je vyšší než součet karet Krupiéra, vyhrává v případě, že nepřesáhne součet 21.

Hráč, jehož součet je nižší než součet karet Krupiéra, prohrává v případě, že součet Krupiérových karet nepřesáhne 21.

Hráči, který nepřesáhne 21 a má stejnou hodnotu karet jako Krupiér, Krupiér jeho Sázku vezme a vyplátí hodnotu jeho původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Krupiér musí vzít kartu na 16 a stát na 17 nebo více.

Black Jack:

Hráč dostane v prvních dvou kartách Eso a 10, nebo Eso a J nebo Q nebo K, vyplácí se mu výhra v poměru 3 : 2 (Hráči je vyplacen jeden a půl násobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Pokud má, ale Krupiér, jako první kartu Eso, může Hráč, který má rozdaný Black Jack požádat o okamžité vyplacení výhry v poměru 1 : 1.

Přisazení (Double):

Po rozdaní prvních dvou karet ke každému boxu, může Hráč zdvojnásobit svoji Sázku, tzn., že vsadí další Sázku ve výši své původní. Do této hry Hráč dostane už pouze jednu kartu.

Dělení – Split plus:

Když Hráč dostane na jeden box dvě karty stejné hodnoty, může přisadit k již umístěné základní sázce další Sázku ve stejné výši a Krupiér mu karty rozdělí na dvě samostatné hry (Sázky). S nimi Hráč hraje stejně jako na samostatné boxy, může vzít kartu nebo stát, podle vlastního přání. Splitovat je dovoleno neomezeně dle uvážení Hráče na hrajícím boxu. Na každý další split (novou Sázku) musí Hráč vždy přisadit částku rovnající se základní Sázce. Pokud Hráč splituje dvě Esa, dostane pouze jednu kartu na každé Eso. Eso je dovoleno splitovat neomezeně dle uvážení Hráče na hrajícím boxu. V případě, že Hráč při splitování dostane na Eso kartu v hodnotě 10 nebo J nebo Q nebo K, platí součet v této hře jako 21, nikoliv jako Black Jack. Obdobně, když při splitování karet hodnoty 10 nebo J nebo Q nebo K dostane Hráč Eso, tato kombinace není Black Jack, ale 21.

Kapitulace (surrender):

Jakmile mají Hráči rozdáno po prvních dvou kartách a Krupiér má první kartu před sebou, může se Hráč rozhodnout vzdát hru a to do chvíle než provede akci na svém hracím boxu.

Poté již nemůže Hráč na tomto boxu vzdát hru (kapitulovat).

Zahlásí Krupiérovi, že kapituje (nebo surrender). Krupiér vezme na příslušném hracím boxu prohrávající Sázku i karty a vyplátí Hráči polovinu jeho původní Sázky. Kapitulovat nelze v případě, kdy první Krupiérova karta je Eso.

Pojistka (Insurance):

Jestliže první karta Krupiéra je Eso, Hráč může pojistit svoji Sázku pro případ, že Krupiér dosáhne Black Jack. Sázku na Pojistku lze vsadit: když všichni Hráči mají již rozdané první dvě karty a Krupiér má první kartu před sebou, ale Hráč na prvním hraném boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (neprovedl žádnou akci) a nebo po ukončení akce na posledním hrajícím boxu než Krupiér otočí (natáhne) svoji druhou kartu. Pojistit lze pouze hrající (aktivní) boxy.

Tato Sázka na pojistku bude umístěna v prostoru vyhrazeném pro pojištění, a její výše může být maximálně do poloviny částky původní (základní) Sázky. Jestliže Krupiér má následovně

Black Jack, je tato Sázka Hráči vyplacena v poměru 2 : 1. V případě, že Krupiér Black Jack nedosáhne, Hráč Sázku na pojistku prohrává.

Sázky se vyplácejí v následujících poměrech:

Příklad poměru výplaty: Pro Pojistku je výplatní poměr 2:1 (Hráči je vyplacen dvojnásobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Běžná Sázka 1 : 1

Pojistka 2 : 1

Black Jack 3 : 2

Black Jack split plus

Perfect Pair

/ pravidla hry /

Cíl hry:

Cílem této hry je dosáhnout součtem hodnot karet 21, nebo se tomuto součtu co nejvíce přiblížit. Pokud Hráč přesáhne součet 21, prohrává.

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 se nachází 7 boxů pro Sázky na hru Black Jack a prostor pro Sázky Perfect pair a Pojistka (Insurance). Dále je zde před Krupiérem prostor pro jeho karty.

Hodnota karet:

Do hry se používá 6-8 balíčků karet po 52 kartách od Esa po Krále.

Esa se počítají za 1 nebo za 11 dle kombinace karet. Eso Krupiéra se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1. Eso Hráče se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1.

Karty K, Q, J se počítají za 10.

Všechny ostatní karty 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 se počítají jako jejich číselné hodnoty.

Průběh hry:

Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Sázky se prostřednictvím žetonů umísťují do boxů na hracím plátně před rozdáním karet. Vedení Kasina je oprávněno určit počet boxů, na kterých se musí hrát, nad minimální, tj. jeden box nebo maximálně hraných boxů, tj. do maximálního počtu boxů, jenž jsou vyobrazeny na hracím plátně, pro jednoho Hráče pokud hraje na stole sám. Pokud v tomto případě může Hráč hrát na dva a více boxů probíhá hra na každém boxu stejně tak, jako by hrál na jeden box.

Stanovená maximální možná Sázka na jeden box na příslušném hracím stole se na začátku hry nesmí překročit. Na jeden box mohou hrát maximálně tři Hráči, kdy první (sedící) Hráč, jehož Sázka je umístěna uprostřed boxu, sází (určuje výši své Sázky) jako první a rozhoduje o průběhu hry a druhý a třetí Hráč sází na výsledek hry prvního (sedícího) Hráče. V případě, že druhý a třetí Hráč v boxu nejsou schopni, nebo nechtějí hrát „double“ nebo „split“ s prvním sedícím Hráčem, mohou zůstat při své původní Sázce. Druhý a třetí Hráč v boxu se mohou rozhodnout při splitu prvního Hráče o umístění svojí Sázky.

Po ukončení Sázek Krupiér rozdává ke každému z obsazených boxů zleva doprava po jedné kartě, jednu dá sobě, a opět zleva doprava rozdává každému z Hráčů druhou kartu. Hráč může vzít jednu nebo více karet k původním dvěma tak, aby se přiblížil nebo dosáhl součtu 21.

Aby Hráč dostal další karty, oznámí „kartu“ a když si již nepřeje žádné další karty, oznámí „stačí“ (dost). Jako poslední vezme-tahá karty Krupiér.

Hráč, jehož součet hodnot karet je vyšší než součet karet Krupiéra, vyhrává v případě, že nepřesáhne součet 21.

Hráč, jehož součet je nižší než součet karet Krupiéra, prohrává v případě, že součet Krupiérových karet nepřesáhne 21.

Hráči, který nepřesáhne 21 a má stejnou hodnotu karet jako Krupiér, Krupiér jeho Sázkou vezme a vyplátí hodnotu jeho původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Krupiér musí vzít kartu na 16 a stát na 17 nebo více.

Black Jack:

Když Hráč dostane v prvních dvou kartách Eso a 10, nebo Eso a J nebo Q nebo K, vyplácí se mu výhra v poměru 3 : 2 (Hráči je vyplacen jeden a půl násobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Pokud má, ale Krupiér, jako první kartu Eso, může Hráč, který má rozdaný Black Jack požádat o okamžité vyplacení výhry v poměru 1 : 1.

Přisazení (Double):

Po rozdání prvních dvou karet ke každému boxu, může Hráč zdvojnásobit svoji Sázkou, tzn., že vsadí další Sázkou ve výši své původní. Do této hry Hráč dostane už pouze jednu kartu.

Dělení – Split plus:

Když Hráč dostane na jeden box dvě karty stejné hodnoty, může přisadit k již umístěné základní sázce další Sázkou ve stejné výši a Krupiér mu karty rozdělí na dvě samostatné hry (Sázky). S nimi Hráč hraje stejně jako na samostatné boxy, může vzít kartu nebo stát, podle vlastního přání. Splitovat je dovoleno neomezeně dle uvážení Hráče na hrajícím boxu. Na každý další split (novou Sázkou) musí Hráč vždy přisadit částku rovnající se základní Sázkou. Pokud Hráč splituje dvě Esa, dostane pouze jednu kartu na každé Eso. Eso je dovoleno splitovat neomezeně dle uvážení Hráče na hrajícím boxu.

V případě, že Hráč při splitování dostane na Eso kartu v hodnotě 10 nebo J nebo Q nebo K, platí součet v této hře jako 21, nikoliv jako Black Jack. Obdobně, když při splitování karet hodnoty 10 nebo J nebo Q nebo K dostane Hráč Eso, tato kombinace není Black Jack, ale 21.

Kapitulace (surrender):

Jakmile mají Hráči rozdáno po prvních dvou kartách a Krupiér má první kartu před sebou, může se Hráč rozhodnout vzdát hru a to do chvíle než provede akci na svém hracím boxu.

Poté již nemůže Hráč na tomto boxu vzdát hru (Kapitulovat).

Zahlásí Krupiérovi, že kapituje (nebo surrender). Krupiér vezme na příslušném hracím boxu prohrávající Sázkou i karty a vyplátí Hráči polovinu jeho původní Sázky. Kapitulovat nelze v případě, kdy první Krupiérova karta je Eso.

Pojistka (Insurance):

Jestliže první karta Krupiéra je Eso, Hráč může pojistit svoji Sázkou pro případ, že Krupiér dosáhne Black Jack. Sázkou na Pojistku lze vsadit: když všichni Hráči mají již rozdané první dvě karty a Krupiér má první kartu před sebou, ale Hráč na prvním hraném boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (neprovedl žádnou akci) a nebo po ukončení akce na posledním hrajícím boxu než Krupiér otočí (natáhne) svoji druhou kartu. Pojistit lze pouze hrající (aktivní) boxy. Tato Sázkou na pojistku bude umístěna v prostoru vyhrazeném pro

pojištění, a její výše může být maximálně do poloviny částky původní (základní) Sázky. Jestliže Krupiér má následovně Black Jack, je tato Sázka Hráči vyplacena v poměru 2 : 1. V případě, že Krupiér Black Jack nedosáhne, Hráč Sázku na pojistku prohrává.

Sázky se vyplácejí v následujících poměrech:

Příklad poměru výplaty: Pro Pojistku je výplatní poměr 2:1 (Hráči je vyplacen dvojnásobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Běžná Sázka 1 : 1
Pojistka 2 : 1
Black Jack 3 : 2

Vedlejší Sázka „Perfect Pairs“:

Podstatou této dodatkové (dobrovolné) hry je vytvoření kombinace z prvních dvou rozdaných karet dle následujících možností.

Jsou tři druhy kombinací, které se vyplácejí:

1. „Red / Black Pair“ – stejná hodnota karet, ale rozdílná barva a symbol (např. 10 - kříže + 10 srdce).
2. „Coloured Pair“ – stejná hodnota karet, symboly karet jsou rozdílné, ale barevně shodné (např. 6 – srdce + 6 – kára).
3. „Perfect Pair“ – stejná hodnota karet se stejným typem symbolu (např. král – piky a král – piky).

Podmínkou účasti Hráče v této dodatkové hře je vsazená vedlejší (dobrovolná) Sázka na „Perfect Pair“.

Hráč může tuto vedlejší Sázku hrát, jen pokud má současně vsazeno na box pro hru Black Jack.

Vedlejší (dobrovolná) Sázka „Perfect Pairs“ se vsází do speciálního políčka na hracím plátně k tomu určenému.

Pokud Hráč hraje Sázku „Perfect Pairs“ a z prvních dvou rozdaných karet nemá některou z uvedených kombinací, tak tato Sázka prohrává.

Výhry se vyplácejí při splnění všech podmínek hned po prvním rozdání karet.

Tabulka výplat Perfect Pair:

PERFECT PAIR	30 : 1
COLOURED PAIR	10 : 1
RED / BLACK PAIR	5 : 1

Black Jack SWITCH

Super Match

/pravidla hry/

1. Cíl hry:

Cílem této hry je dosáhnout součtem hodnot karet 21, nebo se tomuto součtu co nejvíce přiblížit. Pokud Hráč přesáhne součet 21, prohrává.

Dále může Hráč ještě vyhrát na (nepovinné) dodatkové vedlejší hře SUPER MATCH.

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 se nachází 5 dvoj boxů, pro každého Hráče zvlášť, pro Sázky na hru Black Jack Switch. Před každým z těchto dvoj boxů je box na umístění žetonů pro dodatkovou hru SUPER MATCH. Dále je na hracím plátně prostor pro Sázku Pojistka (Insurance) a je zde před Krupiérem prostor pro jeho karty.

2. Hodnota karet:

Do hry se používá 6-8 balíčků karet po 52 kartách od Esa po Krále.

Esa se počítají za 1 nebo za 11 dle kombinace karet. Eso Krupiéra se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1. Eso Hráče se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1.

Karty K, Q, J se počítají za 10.

Všechny ostatní karty 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 se počítají jako jejich číselné hodnoty.

3. Průběh hry:

Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Sázky se prostřednictvím žetonů umísťují do boxů na hracím plátně před rozdáním karet. Vedení Kasina je oprávněno určit počet boxů, na kterých se musí hrát, nad minimální, tj. jeden box nebo maximálně hraných boxů, tj. do maximálního počtu boxů, jenž jsou vyobrazeny na hracím plátně, pro jednoho Hráče pokud hraje na stole sám. Pokud v tomto případě může Hráč hrát na dva a více boxů probíhá hra na každém boxu stejně tak, jako by hrál na jeden box.

Stanovená maximální možná Sázka na jeden box na příslušném hracím stole se na začátku hry nesmí překročit. Na jeden box mohou hrát maximálně tři Hráči, kdy první (sedící) Hráč, jehož Sázka je umístěna uprostřed boxu, sází (určuje výši své Sázky) jako první a rozhoduje o průběhu hry a druhý a třetí Hráč sází na výsledek hry prvního (sedícího) Hráče. V případě, že druhý a třetí Hráč v boxu nejsou schopni, nebo nechtějí hrát „double“ nebo „split“ s prvním sedícím Hráčem, mohou zůstat při své původní Sázce. Druhý a třetí Hráč v boxu se mohou rozhodnout při splitu prvního Hráče o umístění svojí Sázky.

Hráč umístí Sázky na dva boxy (dvoj box pro každého Hráče zvlášť) ve stejné hodnotě a pokud má zájem i na vedlejší nepovinnou Sázku SUPER MATCH. Krupiér rozdává postupně zleva doprava po jedné kartě dvě karty na každý box, sobě pouze jednu kartu.

Hráč má nyní dvě možnosti:

1. Pokud mu kombinace karet, kterou dosáhl, vyhovuje, pokračuje dále ve hře.
2. Pokud chce dosáhnout lepší kombinace, má možnost vyměnit (SWITCH) dvě karty mezi sebou na dvoj boxu, který hraje. Vyměnit mezi sebou lze pouze, v pořadí druhé, rozdané karty na dvoj boxu, který Hráč hraje.

Po tomto rozhodnutí má Hráč na výběr:

- Může se vzdát (surrender) - podmínkou ale je, že nesmí provést výměnu karet (SWITCH).

Jakmile mají Hráči rozdáno po prvních dvou kartách a Krupiér má první kartu před sebou, může se Hráč rozhodnout vzdát hru a to do chvíle než provede akci na svém hracím boxu. Poté již nemůže Hráč na tomto boxu vzdát hru (surrender).

Zahlásí Krupiérovi, že kapituluje (nebo surrender). Krupiér vezme na příslušném hracím boxu prohrávající Sázku i karty a vyplatí Hráči polovinu jeho původní Sázky. Kapitulovat nelze v případě, kdy první Krupiérova karta je Eso.

- Bez dalšího navýšení Sázky požádat o kartu
- Přisadit (double) - zdvojnásobit svojí Sázku, tzn., že vsadí další Sázku ve výši své původní. Do této hry Hráč dostane už pouze jednu kartu.

- Rozdělit karty (split), ale pouze karty stejné hodnoty, na dvě samostatné hry s přisazením stejné hodnoty jako byla původní základní Sázka. Split je možné provést jak před výměnou, tak po výměně (SWITCH) karet na hrací boxu. Splitovat je dovoleno neomezeně dle uvážení Hráče na hrací boxu. Na každý další split (novou Sázku) musí Hráč vždy přisadit částku rovnající se základní Sázce. Pokud Hráč splítuje dvě Esa, dostane pouze jednu kartu na každé Eso. Esa je dovoleno splitovat neomezeně dle uvážení Hráče na hrací boxu.
- Pokud má Krupiér první kartu Eso, Hráč má možnost pojistit se (insurance) proti případnému Black Jacku u Krupiéra. Pojistit se může na jednom i na obou boxech a to maximálně do poloviny původní základní Sázky na box. Sázku na Pojistku lze vsadit: když všichni Hráči mají již rozdané první dvě karty, ale Hráč na prvním hraném boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (neprovedl žádnou akci) a nebo, po ukončení akce na posledním hrací boxu než Krupiér otočí (natáhne) svoji druhou kartu. Pojistit lze pouze hrající (aktivní) boxy. Částka na pojistku bude umístěna v prostoru vyhrazeném pro pojištění. Jestliže Krupiér má následovně Black Jack, je tato pojistka Hráči vyplacena v poměru 2 : 1. V případě, že Krupiér Black Jack nedosáhne, Hráč pojistku prohrává.
Po vyjádření všech Hráčů ke svým boxům, začne Krupiér rozdávat karty pro sebe, dokud součet jeho karet není minimálně 17 anebo nedosáhne součet karet více jak 21.

4. Kombinace a výplaty výher:

Příklad poměru výplaty: Pro Pojistku je výplatní poměr 2:1 (Hráči je vyplacen dvojnásobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

- Black Jack dosažený kombinací dvou karet (Eso a některá z karet 10, J, Q nebo K) se vyplácí v poměru 1:1
- Otočený Black Jack (dosažený výměnou karet SWITCH) má hodnotu 21. Pokud má Krupiér Black Jack, otočený Black Jack Hráče prohrává.
- Součet hodnot karet Krupiéra je vyšší než 21, výhra Hráče se vyplácí v poměru 1:1 (vyjím-
kou je, pokud součet karet Krupiéra je 22, viz. pravidla dále)
- Součet hodnot karet Krupiéra je 22, jedná se o remízu a Hráč vyhrává hodnotu své původní sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře, jedině neotočený Black Jack (nebyla provedena výměna - SWITCH karet) vyhrává a vyplácí se v poměru 1:1
- Pojistka (insurance) se vyplácí v poměru 2:1

5. Vedlejší Sázka SUPER MATCH:

SUPER MATCH je nepovinná vedlejší Sázka, kterou musí Hráč vsadit na začátku hry před rozdělením karet. Tuto Sázku nelze hrát samostatně bez vsazené Sázky na Black Jack Switch. Podstatou této hry je, že Hráč z rozdaných prvních čtyř karet musí dosáhnout minimálně kombinaci jednoho páru. Kvalifikace do hry je možná při rozdělení prvních čtyř karet.

Krupiér tuto Sázku řeší jako první. Pokud Hráč nemá minimálně jeden pár, vedlejší Sázka Super Match prohrává.

Poměry výplat Sázky Super Match:

POKER / FOUR OF A KIND (např. $K♥K♦K♠K♣$) 40:1

DVA PÁRY / TWO PAIR (např. $Q♥Q♦2♠2♣$) 8:1

TROJÍČKA / THREE OF A KIND (např. $7♥7♦7♣$) 5:1

PÁR / PAIR (např. $2♠2♥$) 1:1

Oasis Stud Jackpot Poker

/pravidla hry/

(dále jen „OSJP“)

1. Cíl hry:

Hráči se snaží z rozdaných pěti karet sestavit co možná nejsilnější kombinaci karet. Hraje se vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

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 se nachází 7 (může být i 6) pozic pro Hráče. Každá pozice má box pro Sázku Ante, Bet a vedlejší sázku. Dále je zde před Krupiérem prostor pro jeho karty.

2. Průběh hry:

Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Hráč umístí základní Sázku prostřednictvím žetonů na box s popisem „Ante“ a Krupiér začne rozdávat karty. Rozdává je Hráčům i sobě zleva doprava po jedné až mají všichni celkem pět karet. Krupiér svou pátou kartu nechá otevřenou.

Hráč si nyní promyslí další kroky:

Může složit karty (Pass) – prohrává vsazenou Sázku na box „Ante“

Může pokračovat ve hře tak, že přisadí na box s popisem „Bet“ Sázku ve výši dvojnásobku základní Sázky („Ante“) a své karty položí zavřené do tohoto boxu a na ně položí Sázku. (Karty lze položit i na jiné místo u hracího boxu Hráče, které určí Vedení kasina)

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

Když Krupiér obslouží všechny Hráče, otevře své karty, ukáže Hráčům, jakou má sestavu karet a pak zprava doleva jeden box za druhým vyplácí podle tabulky 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. Hráč, který porušuje tento zákaz, i přes upozornění Krupiéra, Inspektora nebo Vedení kasina, může být vyloučen ze hry, tzn., není mu umožněno uskutečnit další Sázky. Tomuto Hráči jsou před vyloučením ze hry vyplaceny, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost. Hráč může být vyloučen ze hry na základě prokázaného podvodného jednání nebo prokázaného porušení pravidel.

V případě výměny karty mezi Hráči je hra anulována – zrušena. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Hráči peněžní hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

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

Výměna karty/-et:

Hráč si může jednu z pěti karet u Krupiéra vyměnit. Tuto kartu položí zavřenou (hodnotou dolů) na hrací plátno a na ni položí Hodnotové žetony ve výši, za kterou si novou kartu u Krupiéra kupuje. Tato částka se musí rovnat výši základní Sázky (vsazeného „Ante“). Krupiér pak Hráči vydá novou kartu. Tímto způsobem si Hráči mohou v každé hře vyměnit jednu kartu. Krupiér rozdává a vyměňuje karty vždy v pořadí zleva doprava a při výměně karty vždy jednu vrchní kartu odloží jako nehrající. Hodnota této karty není Hráčům známa.

Zavřená hra:

Hráč může hrát celou hru se zavřenými kartami, aniž by se na ně podíval. Musí však na začátku hry vsadit Sázku na box „Ante“ i box „Bet“ a nemůže si už vyměnit jednu kartu.

Pokud hraje pouze jeden Hráč na stole, tak může hrát se souhlasem vedení Kasina, na dva a více boxů, ale může se podívat na karty pouze na jednom hrajícím boxu.

Na ostatních boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje naslepo, na těchto pozicích (boxech) Hráč nesmí provést žádnou akci a musí mít umístěnu Sázku na box Ante a sázku na box Bet, která je ve výši dvojnásobku Sázky na boxu Ante.

Pokud hraje více než jeden Hráč na hracím stole, tak může Hráč/-i hrát, se souhlasem vedení Kasina, i na neobsazených (volných) boxech, ale může se podívat na karty pouze na jednom hrajícím boxu. Na ostatních boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje naslepo, na těchto pozicích (boxech) Hráč nesmí provést žádnou akci a musí mít umístěnu Sázku na box Ante a Sázku na box Bet, která je ve výši dvojnásobku Sázky na boxu Ante.

Vyplácení:

Barva karet nemá vliv na vyplácení výhry. Pokud budou rozdané karty naprosto stejných hodnot u Krupiéra i Hráče, hra končí nerozhodně, Sázky na boxech „Ante“ a „Bet“ prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech „Ante“ a „Bet“ a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- Krupiér nemá v kombinaci minimálně eso + krále – automaticky vyplatí pouze Sázku na boxu „Ante“ 1:1.

- Krupiér má v kombinaci eso + krále a více – Hráčům, kteří mají silnější kombinaci, vyplatí Sázky na boxech „Ante“ 1:1 a „Bet“ podle tabulky. Hráči, kteří nemají silnější kombinaci než Krupiér, prohrávají Sázky na boxech „Ante“ i „Bet“.

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

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

- Když má Krupiér i Hráč dva páry – vyhrává vyšší pár. Když je vyšší pár shodný, vyhrává silnější nižší pár. Pokud jsou oba páry shodné, vyhrává vyšší pátá karta v rozdaných kartách.

- Když má Krupiér i Hráč Straight – vyhrává sestava, která začíná vyšší kartou.

- Když má Krupiér i Hráč Flush – vyhrává sestava s nejvyšší kartou.

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

Poměry výplat Sázky na box „Bet“:

Příklad poměru výplaty: Pro kombinaci DVA PÁRY je výplatní poměr 2:1 (Hráč vyhrává dvojnásobek jeho Sázky + peněžní hodnotu ve výši své původní Sázky)

- JEDEN PÁR // NEBO MÉNĚ jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 55+6+3+8) // nejvyšší karta z pěti rozdaných (např. 7+8+A+K+2) 1:1

- DVA PÁRY, dvě dvojice karet stejných hodnot (např. 5 5 + 9 9 + 3) 2:1

- TROJČKA, 3 karty stejné hodnoty (např. 6 6 6 + 4 + 7) 3:1

- POSTUPKA, 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♣ 8♥ 9♦ 10♠ J♠) 4:1

- BARVA, 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥) 5:1

- FULL HOUSE, 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. Q Q Q+2 2) 7:1

- FOUR OF KIND, 4 karty stejné hodnoty (např. 5 5 5 5 + 3) 20:1

- STRAIGHT FLUSH, 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 5♠ 6♠ 7♠ 8♠ 9♠) 50:1

- ROYAL FLUSH, 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem 100:1 (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦)

Jackpot (Bonus) – vedlejší Sázka (dále jen „JB“)

Varianta: Kumulovaný Jackpot - je vedlejší (dobrovolná) Sázka

JB je vedlejší, dobrovolná Sázka k základní hře, kterou nelze hrát samostatně bez vsazené Sázky na box „Ante“ a je nutno ji vsadit před rozdáním karet na místo k tomu určené na hracím stole. Výše Sázky na JB a výše výplat jsou uvedeny v tabulce určené pro JB, která je umístěna na příslušném hracím stole, viz. příklad tabulky níže. Pro vyplácení JB nerozhodují karty Krupiéra, ale kombinace karet dosažená Hráčem. Jakmile Hráč vymění jednu kartu, JB automaticky prohrává. Sázka na JB prohrává v každé hře do kombinace 3 of a Kind včetně.

Výpočet – vytváření Kumulovaného a Záložního kumulovaného Jackpotu:

Všechny prohrávající Sázky z JB ze všech hrajících stolů schválených pro hru OSJP jsou vždy na konci hracího dne spočítány a rozděleny takto:

90% z vybrané částky je převedeno do Kumulovaného Jackpotu a 10% z vybrané částky do tzv. Záložního Jackpotu. Záložní Jackpot je vložen do hry v případě, že je vyplacen Kumulovaný Jackpot v plné výši 100% (viz. příklad tabulky výplat JB). Tímto přechází Záložní kumulovaný Jackpot do Kumulovaného Jackpotu a oba Jackpoty se začnou opět vytvářet (navyšovat), dle výše uvedeného způsobu rozdělení. Maximální částka v obou Jackpotech (Kumulovaný a Záložní) není omezena.

Částka Kumulovaného Jackpotu je aktualizována vždy na začátku nového hracího dne a následně pak, vždy v průběhu hracího dne, po každé výplatě Kumulovaného Jackpotu.

Kumulovaný Jackpot je společný pro všechny hrací stoly OSJP v kasinu a jsou z něj vypláceny výhry pro všechny hrající stoly OSJP daného hracího dne.

V případě, že je při jedné hře na jednom, či více stolech, dva a více výherců, platí v tomto případě pravidlo výplat výher zleva doprava (tj. od prvního boxu po poslední) a jsou prvně vyplaceny výherní částky za Straight, Flush, Full House a Poker a následně pak, pokud je procentuální výhra tj. Straight Flush, Royal Flush se provede aktualizace Kumulovaného Jackpotu a poté jsou vyplaceny procentuální výhry od nejnižší po nejvyšší z aktualizovaného Kumulovaného Jackpotu.

Příklady pro stanovení výše Sázky JB a výplat JB:

Sázka na JB: 20,- Kč

Výplaty:

STRAIGHT	500 Kč
FLUSH	1000 Kč
FULL HOUSE	2500 Kč
4 OF KIND /POKER/	8000 Kč
STRAIGHT FLUSH	10 % z aktuálního kumulovaného bonusu, min. 15000 Kč
ROYAL FLUSH	100 % z aktuálního kumulovaného bonusu, min. 30000 Kč

Sázka na JB: 0,5 euro

Výplaty:

STRAIGHT 25 €

FLUSH 50 €

FULL HOUSE 100 €

4 OF KIND /POKER/ 300 €

STRAIGHT FLUSH 10 % z aktuálního JB, min. 500 €

ROYAL FLUSH 100 % z aktuálního JB, min. 1000 €

Aktuální tabulka s poměry výplat je vždy na příslušném hracím stole.

Při změně minimální Sázky na Kumulovaný JB se procenta výplaty z kombinací Straight Flush a Royal Flush nemění.

Výherní kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦)

Straight Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 8♥, 7♥, 6♥, 5♥, 4♥)

Four of Kind - 4 karty stejné hodnoty (např. Q, Q, Q, Q, 3)

Full House - 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. K, K, 3, 3, 3)

Flush - 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥)

Straight - 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♠ 8♥ 9♦ 10♦ J♠)

Three of a kind - 3 karty stejné hodnoty (např. 6 6 6 + 4 + 7)

Two pair - dvě dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 3, 3, 7)

Pair - jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 10, 10, 6, 9, 3)

High Card - nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso

Oasis Stud Poker

/ pravidla hry /

Cíl hry:

Hráči se snaží z rozdaných pěti karet sestavit co možná nejsilnější kombinaci karet. Hraje se vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

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 se nachází 7 (může být i 6) pozic pro Hráče. Každá pozice má box pro Sázku Ante, Bet a vedlejší Sázku. Dále je zde před Krupiérem prostor pro jeho karty.

Průběh hry:

Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Hráč umístí prostřednictvím Hodnotových žetonů základní Sázku na box s textem „Ante“ a Krupier začne rozdávát karty. Rozdává je Hráčům i sobě zleva doprava po jedné až mají všichni celkem pět karet. Krupier svou pátou kartu nechá otevřenou.

Hráč si nyní promyslí další kroky:

- Může složit karty (Pass) – prohrává vsazenou Sázku na box „Ante“

Může pokračovat ve hře tak, že na přisadí na box s popisem „Bet“ Sázku ve výši dvojnásobku základní Sázky („Ante“) a své karty položí zavřené do tohoto boxu a na ně položí Sázku. (Karty lze položit i na jiné místo u hracího boxu Hráče, které určí Vedení kasina)

- Může si vyměnit jednu kartu, která mu do hry nepasuje a dále může postupovat podle předešlých dvou možností (hrát „Pass“, nebo „Bet“).

Když Krupier obslouží všechny Hráče, otevře své karty, ukáže Hráčům, jakou má sestavu karet a pak zprava doleva jeden box za druhým vyplácí podle tabulky 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. Hráč, který porušuje tento zákaz, i přes upozornění Krupiera, Inspektora nebo Vedení kasina, může být vyloučen ze hry, tzn., není mu umožněno uskutečnit další Sázky. Tomuto Hráči jsou před vyloučením ze hry vyplaceny, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost. Hráč může být vyloučen ze hry na základě prokázaného podvodného jednání nebo prokázaného porušení pravidel. V případě výměny karty mezi Hráči je hra anulována – zrušena. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupier vyplatí Hráči peněžní hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

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

Výměna karty/-et:

Hráč si může jednu z pěti karet u Krupiera vyměnit. Tuto kartu položí zavřenou (hodnotou dolů) na hrací plátno a na ni položí Hodnotové žetony ve výši, za kterou si novou kartu u Krupiera kupuje. Tato částka se musí rovnat výši základní Sázky (vsazeného „Ante“). Krupier pak Hráči vydá novou kartu. Tímto způsobem si Hráči mohou v každé hře vyměnit jednu kartu. Krupier rozdává a vyměňuje karty vždy v pořadí zleva doprava a při výměně karty vždy jednu vrchní kartu odloží jako nehrající. Hodnota této karty není Hráčům známa.

Zavřená hra a hra na více boxů:

Hráč může hrát celou hru se zavřenými kartami, aniž by se na ně podíval. Musí však na začátku hry vsadit Sázku na box „Ante“ i box „Bet“ a nemůže si už vyměnit jednu kartu.

Pokud hraje pouze jeden Hráč na hracím stole, tak může hrát se souhlasem vedení Kasina, na dva a více boxů, ale může se podívat na karty pouze na jednom hrajícím boxu.

Na ostatních boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje naslepo, na těchto pozicích (boxech) Hráč nesmí provést žádnou akci a musí mít umístěnu Sázku na box Ante a sázku na box Bet, která je ve výši dvojnásobku Sázky na boxu Ante.

Pokud hraje více než jeden Hráč na hracím stole, tak může Hráč/-i hrát, se souhlasem vedení Kasina, i na neobsazených (volných) boxech, ale může se podívat na karty pouze na jednom hrajícím boxu. Na ostatních boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje naslepo, na těchto pozicích (boxech) Hráč nesmí provést žádnou akci a musí mít umístěnu Sázku na box Ante a Sázku na box Bet, která je ve výši dvojnásobku Sázky na boxu Ante.

Vedlejší Sázka:

Vedlejší Sázka (Bonus) je dodatková, dobrovolná Sázka k základní hře, kterou nelze hrát samostatně bez vsazené Sázky na box „Ante“ a je nutno ji vsadit před rozdáním karet na místo k tomu určené na hracím stole. Výše Sázky a výše výplat jsou uvedeny v tabulce, která je umístěna na příslušném hracím stole, viz. příklad tabulky níže. Pro vyplácení vedlejší Sázky nerozhodují karty Krupiéra, ale kombinace karet dosažená Hráčem. Jakmile Hráč vymění jednu kartu, vedlejší Sázku automaticky prohrává. Sázka na vedlejší Sázku prohrává v každé hře do kombinace 3 of a Kind včetně.

Příklady pro stanovení výše vedlejší Sázky a výplat:

Sázka: 20,- Kč

Výplaty:

STRAIGHT	500 Kč
FLUSH	1000 Kč
FULL HOUSE	2500 Kč
4 OF KIND /POKER/	8000 Kč
STRAIGHT FLUSH	15000 Kč
ROYAL FLUSH	30000 Kč

Sázka: 0,5 euro

Výplaty:

STRAIGHT	25 €
FLUSH	50 €
FULL HOUSE	100 €
4 OF KIND /POKER/	300 €
STRAIGHT FLUSH	500 €
ROYAL FLUSH	1000 €

Aktuální tabulka s výši výplat je vždy na příslušném hracím stole.

Vyplácení a poměry výplat:

Barva karet nemá vliv na vyplácení výhry. Pokud budou rozdané karty naprosto stejných hodnot u Krupiéra i Hráče, hra končí nerozhodně, Sázky na boxech „Ante“ a „Bet“ prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech „Ante“ a „Bet“ a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- Krupiér nemá v kombinaci minimálně eso + krále – automaticky vyplatí pouze Sázku na boxu „Ante“ 1:1.
- Krupiér má v kombinaci eso + krále a více – Hráčům, kteří mají silnější kombinaci, vyplatí Sázky na boxech „Ante“ 1:1 a „Bet“ podle tabulky. Hráči, kteří nemají silnější kombinaci než Krupiér, prohrávají Sázky na boxech „Ante“ i „Bet“.

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

- Když má Krupier i Hráč stejný pár – rozhoduje o výhře další vyšší karta (z rozdaných karet).
- Když má Krupier 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 Krupier i Hráč straight – vyhrává sestava, která začíná vyšší kartou.
- Když má Krupier i Hráč flush – vyhrává sestava s nejvyšší kartou.
- Když má Krupier i Hráč straight flush – vyhrává sestava, která začíná vyšší kartou.

Poměry výplat Sázky na box „Bet“:

Příklad poměru výplaty: Pro kombinaci DVA PÁRY je výplatní poměr 2:1 (Hráč vyhrává dvojnásobek jeho Sázky + peněžní hodnotu ve výši své původní Sázky)

- JEDEN PÁR // NEBO MÉNĚ jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 55+6+3+8) // nejvyšší karta z pěti rozdaných (např. 7+8+A+K+2) 1:1
- DVA PÁRY, dvě dvojice karet stejných hodnot (např. 5 5 + 9 9 + 3) 2:1
- TROJIČKA, 3 karty stejné hodnoty (např. 6 6 6 + 4 + 7) 3:1
- POSTUPKA, 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♠ 8♥ 9♦ 10♣ J♠) 4:1
- BARVA, 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥) 5:1
- FULL HOUSE, 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. Q Q Q+2 2) 7:1
- FOUR OF KIND, 4 karty stejné hodnoty (např. 5 5 5 5 + 3) 20:1
- STRAIGHT FLUSH, 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 5♠ 6♠ 7♠ 8♠ 9♠) 50:1
- ROYAL FLUSH, 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem 100:1 (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦)

Výherní kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦)

Straight Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 8♥, 7♥, 6♥, 5♥, 4♥)

Four of Kind - 4 karty stejné hodnoty (např. Q, Q, Q, Q, 3)

Full House - 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. K, K, 3, 3, 3)

Flush - 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥)

Straight - 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♠ 8♥ 9♦ 10♣ J♠)

Three of a kind - 3 karty stejné hodnoty (např. 6 6 6 + 4 + 7)

Two pair - dvě dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 3, 3, 7)

Pair - jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 10, 10, 6, 9, 3)

High Card - nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso

PONTOON

/ pravidla hry /

Do hry se používá 6-8 balíčků karet po 52 kartách od Esa po Krále.

Esa se počítají za 1 nebo za 11 dle kombinace karet. Eso Krupiéra se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1. Eso Hráče se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1.

Karty K, Q, J se počítají za 10.

Všechny ostatní karty 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 se počítají jako jejich číselné hodnoty.

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 se nachází 7 boxů pro Sázky na hru Pontoon a prostor pro Sázku Pojistka (Insurance). Dále je zde před Krupiérem prostor pro jeho karty.

Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Sázky se prostřednictvím žetonů umísťují do boxů na hracím plátně před rozdáním karet. Vedení Kasina je oprávněno určit počet boxů, na kterých se musí hrát, nad minimální, tj. jeden box nebo maximálně hraných boxů, tj. do maximálního počtu boxů, jenž jsou vyobrazeny na hracím plátně, pro jednoho Hráče pokud hraje na stole sám. Pokud v tomto případě může Hráč hrát na dva a více boxů probíhá hra na každém boxu stejně tak, jako by hrál na jeden box.

Stanovená maximální možná Sázka na jeden box na příslušném hracím stole se na začátku hry nesmí překročit. Na jeden box mohou hrát maximálně tři Hráči, kdy první (sedící) Hráč, jehož Sázka je umístěna uprostřed boxu, sází (určuje výši své Sázky) jako první a rozhoduje o průběhu hry a druhý a třetí Hráč sází na výsledek hry prvního (sedícího) Hráče. V případě, že druhý a třetí Hráč v boxu nejsou schopni, nebo nechtějí hrát „double“ nebo „split“ s prvním sedícím Hráčem, mohou zůstat při své původní sázce. Druhý a třetí Hráč v boxu se mohou rozhodnout při splitu prvního Hráče o umístění svojí Sázky.

Cílem hry je přiblížit se dotažením karet součtu 21. Výhra či prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra.

Po ukončení sázek Krupiér rozdává ke každému obsazenému boxu zleva doprava po jedné kartě, jednu dá sobě, a opět zleva doprava rozdává každému z Hráčů druhou kartu. Všechny karty jsou otevřené (hodnotou nahoru).

Nyní se Hráč rozhodne, zda nepožádá o další kartu nebo bude žádat další karty tak, aby se co nejvíce přiblížil součtu 21. Jestliže Hráč překročí součet 21, Sázku na boxu prohrál. Při součtu 21 nemůže již Hráč žádat další kartu. Krupiér tahá 2 kartu jako poslední. Do součtu 16 musí dotahovat další karty a při součtu 17 a vyšším již dotahovat nesmí.

Jestliže má Hráč Eso+10, Eso+J, Eso+Q nebo Eso+K při základním rozdání (prvních dvou karet), je Sázka vyplacena 2:1 (pozn. Hráči je vyplacen dvojnásobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Další karty může Hráč dotahovat nebo kupovat.

Jestliže Hráč třetí kartu dotáhne, smí další karty pouze dotahovat.

Dále může Hráč třetí kartu koupit za částku ve výši původní Sázky. Pokud Hráč třetí kartu koupí může koupit ještě čtvrtou kartu za částku ve výši, jako je původní Sázka, 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 (tzv. pěti-karetní trik), je ihned vyplaceno 3:2

Pokud Hráč přesáhne součet 21, prohrává.

Dvě karty o stejné hodnotě může Hráč rozdělovat-splitovat maximálně 3 krát. Přisadí k již umístěné základní sázce další Sázku ve stejné výši, a Krupiér mu karty rozdělí na dvě

samostatné hry (Sázky), s nimi Hráč hraje stejně jako na samostatné boxy, může vzít kartu nebo stát, podle vlastního přání.

Pouze Esa smí rozdělit, po vsazení stejné výše základní Sázky, jen jednou a ke každému z nich (Eso) obdrží pouze jednu kartu. Kombinace karet po rozdělení Es; Eso+10, Eso+J, Eso+Q nebo Eso+K není Black Jack, ale 21.

Jestliže má Krupiér první kartu Eso:

- má-li Hráč po základním rozdání Eso+10, Eso+J, Eso+Q nebo Eso+K, může žádat o okamžité vyplacení Sázky (even money), výplatní poměr je 1:1.

- jestliže první karta Krupiéra je Eso, Hráč může pojistit svoji Sázku pro případ, že Krupiér dosáhne Black Jack. Sázku lze pojistit pouze do té doby, kdy všichni Hráči mají již rozdané první dvě karty a Krupiér má první kartu před sebou, ale Hráč na prvním hraném boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (neprovedl žádnou akci). Pojistit lze pouze hrající (aktivní) boxy. Tato Sázka na pojistku bude umístěna v prostoru vyhrazeném pro pojištění, a její výše může být maximálně do poloviny částky původní (základní) Sázky. Jestliže Krupiér má následovně Black Jack, je tato Sázka Hráči vyplacena v poměru 2 : 1. V případě, že Krupiér Black Jack nedosáhne, Hráč Sázku na pojistku prohrává.

Jestliže má Hráč stejný součet karet jako Krupiér, Sázku prohrává.

Kapitulace (surrender):

Jakmile mají Hráči rozdáno po prvních dvou kartách a Krupiér má první kartu před sebou, může se Hráč rozhodnout vzdát hru. Zahlásí Krupiérovi, že kapituje (nebo surrender). Krupiér vezme na příslušném hracím boxu prohrávající Sázku i karty a vyplatí Hráči polovinu jeho původní Sázky. Kapitulovat lze pouze do té doby, kdy všichni Hráči mají již rozdané první dvě karty, ale Hráč na prvním hraném boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (neprovedl žádnou akci). Kapitulovat nelze v případě, kdy první Krupiérova karta je Eso.

Punto Banco

/ pravidla hry /

- Do hry se používá šest nebo osm balíčků karet po 52 kartách ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.
- 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 se nachází 6 očíslovaných pozic pro Hráče. U každé pozice pro Hráče se nachází box pro Sázku na hru PUNTO a box pro Sázku na hru BANCO. Dále je zde před Krupiérem šest očíslovaných boxů pro nepovinnou Sázku TIE a box s označením PUNTO / BANCO, pro jeho karty.
- Cílem hry je dosáhnout nejvyšší možnou hodnotu 9 s minimálně dvěma, maximálně s třemi kartami (tato hodnota vzniká součtem dvou nebo tří karet).

Začátek a průběh hry:

- Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Hráč vsadí, na hracím stole s hracím plátnem, své Hodnotové žetony na pole PUNTO anebo BANCO.

- Hráč může též vsadit na pole TIE. Tato Sázka není povinná a není možné ji hrát samostatně, tzn., Hráč ji může hrát pouze v případě, že má vsazeno na PUNTO anebo BANCO.
- TIE je Sázka na remízu PUNTO a BANCO, tzn. součet hodnot karet na obou polích je stejný.
- Krupiér rozdává první kartu na pole PUNTO, druhou kartu na pole BANCO, třetí kartu na pole PUNTO a čtvrtou kartu na pole BANCO.
- Další karty se dotahují přesně podle pravidel viz. pravidla níže.

Hodnoty karet:

- karty s hodnotami od dvojky do devítky (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) se počítají v jejich hodnotě
- karty s hodnotami od desítky do krále (10, J, Q, K) se počítají jako hodnota nula (0)
- Eso (A) se počítá jako hodnota jedna (1)

Počítání karet:

- pokud je součet karet 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 je tento součet karet počítán za hodnotu: 10 = nula (0), 11 = jedna (1), 12 = dva (2), 13 = tři (3), 14 = čtyři (4), 15 = pět (5), 16 = šest (6), 17 = sedm (7), 18 = osm (8), 19 = devět (9)
- karty se sčítají a vyhodnocují pro další hru následovně (příklady):
 $6 + 4 = 0 / 6 + 5 = 1 / 9 + 5 = 4 / 4 + A = 5 / Q + K = 0 + 10 = 0$
 V případě třetí karty **8**: $J + 3 = 3 + 8 = 1 / Q + 4 = 4 + 8 = 2$

Tabulka pro rozdání (tahání) karet:

PUNTO

Součet prvních dvou karet pro PUNTO

0, 1, 2, 3, 4, 5 rozdat / tahat kartu

6, 7 stát (nerozdávat /netahat kartu)

8, 9 stát (nerozdávat /netahat kartu) – „NATURAL“

BANCO

Součet prvních dvou karet pro BANCO	Tahá se karta, pokud je třetí karta pro PUNTO	Netahá se karta, pokud je třetí karta pro PUNTO
3	1 až 7, 9, 10	8
4	2 až 7	1, 8, 9, 10
5	4 až 7	1, 2, 3, 8, 9, 10
6	6, 7	1 až 5, 8 až 10
7	STÁT	
8, 9	STÁT (NATURAL)	

Pozn.: Slovo „NATURAL“ je název součtu pouze prvních dvou karet, jak pro PUNTO tak i pro BANCO a ten je 8 nebo 9.

Poměry výplat:

Příklad poměru výplaty: Pro Sázku TIE je výplatní poměr 8:1 (Hráči je vyplacen osminásobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

- Výhra PUNTO = 1 : 1
- Výhra BANCO = 1 : 1
Provozovatel si v případě výhry na BANCO bere poplatek (fee) ve výši 5% z vyplácené výhry. /Příklad: Sázka je 100 Kč, výhra (jednonásobek Sázky) je 100 Kč, z které je odečten poplatek (fee) 5% tj. 5 Kč. /
- Výhra TIE = 8 : 1

Russian Poker

Bonus plus

/pravidla hry/

Ruský poker se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

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 se nachází 4 (může být i 5) pozic pro Hráče. Každá pozice má box pro Sázku Ante, Bet, vedlejší nepovinnou Sázku a Pojištění karet Hráče. Dále je zde před Krupiérem prostor pro jeho karty.

Sázky se mohou uzavírat pouze prostřednictvím Hodnotových žetonů.

Tato karetní hra umožňuje vytvořit karetní kombinaci z pěti rozdaných karet nebo dvě nejvyšší pěti-karetní kombinace ze šesti karet a to v případě, že si Hráč koupí šestou kartu viz. pravidla dále. Dle toho pak vytváří kombinace karet buď z pěti nebo šesti karet.

Krupiér se kvalifikuje do hry (otevírá hru) s minimální karetní kombinací eso a král.

Pokud má Hráč větší kombinaci karet než Krupiér, vyplácí se Sázka na boxu Bet, Sázka na boxu Ante prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Pokud Krupiér neotevře hru (nemá minimálně eso/král) vyplatí se pouze Sázka Ante – vyjma situace, kdy Hráč dokupuje Krupiérovi kartu.

Pokud Krupiér a Hráč mají stejnou kombinaci karet, vyhrává ten, jehož další karta je vyšší. Tzn., že se porovnává hodnota další karty/karet, které má Krupiér a Hráč. Platí též pro kombinaci esa a krále.

Pokud jsou všechny karty stejné, nastává shoda, Sázka prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Pokud má Hráč kombinaci dvou stejných hodnot karet a esa a krále je to považováno jako dva páry. Kombinace eso a král nerozhoduje hru, vyhrává vždy vyšší kombinace.

Pokud má Hráč vyšší kombinaci karet s kombinací esa a krále než Krupiér tak se Sázka na boxu Bet vyplácí výplatním poměrem o jednonásobek vyšším, než je uveden výplatní poměr v tabulkách poměrů výplat. (např. výplatní poměr pro jeden pár je 1:1, pokud je k tomuto páru v karetní kombinaci eso a král, vyplácí se tato karetní kombinace 2:1)

Pokud hraje pouze jeden Hráč na hracím stole, tak může hrát se souhlasem Vedení kasina, na dva a více boxů, ale může se podívat na karty pouze na jednom hrajícím boxu. Na ostatních

boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje naslepo, na těchto pozicích (boxech) Hráč nesmí provést žádnou akci a musí mít umístěnu Sázku na box Ante a Sázku na box Bet, která je ve výši dvojnásobku Sázky na boxu Ante.

Pokud hraje více než jeden Hráč na hracím stole, tak může Hráč/-i hrát, se souhlasem vedení Kasina, i na neobsazených (volných) boxech, ale může se podívat na karty pouze na jednom hrajícím boxu. Na ostatních boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje naslepo, na těchto pozicích (boxech) Hráč nesmí provést žádnou akci a musí mít umístěnu Sázku na box Ante a Sázku na box Bet, která je ve výši dvojnásobku Sázky na boxu Ante.

Pátý box lze hrát pouze se souhlasem Vedení kasina a naslepo, tzn., na tomto boxu nesmí Hráč provést žádnou akci a musí mít umístěnu Sázku na box Ante a Sázku na box Bet, která je ve výši dvojnásobku Sázky na boxu Ante.

Hráči si mezi sebou nesmí vyměňovat karty ani podávat informace o svých kartách, nesmí si karty ukazovat ani se nesmí spoluhráčům dívat do karet. Hráč, který porušuje tento zákaz, i přes upozornění Krupiéra, Inspektora nebo Vedení kasina, může být vyloučen ze hry, tzn., není mu umožněno uskutečnit další Sázky. Tomuto Hráči jsou před vyloučením ze hry vyplaceny, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost. Hráč může být vyloučen ze hry na základě prokázaného podvodného jednání nebo prokázaného porušení pravidel. V případě výměny karty mezi Hráči je hra anulována – zrušena. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupier vyplatí Hráči peněžní hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

Hráči, kteří se účastní hry, musí sedět u hracího stolu a karty, které jim Krupier rozdál, musí držet nad hracím stolem nebo 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/)

Průběh hry:

Hráč umístí prostřednictvím Hodnotových žetonů základní Sázku na box s textem „Ante“ a Krupier začne rozdávát karty (lícem-hodnotou dolů). Rozdává je Hráči i sobě zleva doprava vždy po jedné kartě až mají všichni pět karet. Krupier svou pátou kartu nechá otevřenou (lícem-hodnotou nahoru).

Následně se Hráč rozhoduje podle svých karet:

1. Hráč nemusí pokračovat ve hře. Krupier vezme jeho karty a Sázka na boxu Ante prohrává.
2. Pokud Hráč chce pokračovat ve hře, musí umístit žetony na box Bet ve výši dvojnásobku Sázky na boxu Ante.
3. Hráč může vyměnit karty nebo dokoupit šestou kartu (nelze kombinovat obě možnosti). Pokud chce Hráč vyměnit karty (může vyměnit pouze jednu a může vyměnit 1 až 5 ze svých karet) nebo dokoupit šestou kartu (šestou kartu nelze dokoupit, pokud Hráč vyměnil kartu/karty), musí zaplatit stejnou částku, jako je Sázka na boxu Ante (počet měněných karet není rozhodující). Hodnotové žetony ve výši, za kterou si novou/-é karty kupuje, položí Hráč i s kartami, které chce vyměnit na hrací plátno ke svému boxu. Při dokoupení šesté karty položí Hráč žetony na hrací plátno ke svému boxu.

Pokud chce pokračovat ve hře, tak musí na zadní box Bet vsadit dvojnásobek Sázky na boxu Ante.

4. Hráč může pojistit svoje karty a může též koupit karty Krupierovi viz. dále.

Krupier jednu vrchní kartu z balíčku karet odloží jako nehrající v těchto případech: před výměnou karet, pokud se Hráč/-i rozhodnou provést výměnu svých karet nebo dokoupit šestou kartu a nebo v případě před dokoupením karty pro Krupiéra. Hodnota této karty není Hráčům známa.

KARETNÍ KOMBINACE VYTVÁŘENÉ Z PĚTI KARET A POMĚRY VÝPLAT (vč. příkladů kombinací)

Příklad poměru výplaty: Pro kombinaci Dva páry je výplatní poměr 2:1 (Hráč vyhrává dvojnásobek jeho Sázky + peněžní hodnotu ve výši své původní Sázky)

- JEDEN PÁR NEBO ESO A KRÁL (např. 55+6+3+8 // 7+8+A+K+2) 1:1
- 2 PÁRY (např. 5 5 + 9 9 + 3) 2:1
- 1 PÁR A ESO/KRÁL (např. 77 + A + K + 2) 2:1
- 3 KARTY STEJNÉ HODNOTY (např. 6 6 6 + 4 + 7) 3:1
- JAKÉKOLI 3 STEJNÉ KARTY + ESO a KRÁL 4:1
(např. 8 8 8 + A + K nebo 9 + A A A + K)
- POSTUPKA (např. 7♣ 8♥ 9♦ 10♠ J♠) 4:1
- BARVA (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥) 5:1
- FULL HOUSE (např. Q Q Q+2 2) 7:1
- 4 KARTY STEJNÉ HODNOTY (např. 5 5 5 5 + 3) 20:1
- POSTUPKA V BARVĚ (např. 5♠ 6♠ 7♠ 8♠ 9♠) 50:1
- KRÁLOVSKÁ POSTUPKA (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦) 100:1

KARETNÍCH KOMBINACE VYTVÁŘENÉ ZE ŠESTI KARET A POMĚRY VÝPLAT (vč. příkladů kombinací)

- 1 PÁR nebo minimálně A+K (77+4+3+6 // 8+6+2+A+K) 1:1
- 1 PÁR + A + K (9 9 + A + K + 5 + 6) 1:2
- 2 PÁRY + A + K (J J + 8 8 + A+K) 1:3
- 3 PÁRY (J J + 8 8 + 6 6) 1:4
- POSTUPKA + A + K (A♠ 2♠ 3♥ 4♦ 5♥ K♠) 1:5
- 2 POSTUPKY (7♣ 8♥ 9♦ 10♠ J♠ Q♠) 1:8
- BARVA + A + K (8♠ 5♠ 2♠ J♠ A♠ K♥) 1:6
- BARVA + 1 PAR (2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥ 5♠) 1:6
- BARVA + POSTUPKA (3♣ 4♣ 5♣ 6♣ J♣ 2♦) 1:9
- DVĚ BARVY (2♥ 8♥ 5♥ 7♥ J♥ Q♥) 1:10
- FULL HOUSE +A + K (333 + AA K) 1:8
- DVA FULL HOUSE (QQ Q + 22 2) 1:14
- 4 STEJNÉ HODNOTY KARET +A + K (5 5 5 5+A K, A A A A+ K 7)1:21
- 4 STEJNÉ HODNOTY KARET + FULL HOUSE (JJJ J + 22) 1:27
- POSTUPKA V BARVĚ +A+K (A♦ 2♦ 3♦ 4♦ 5♦ K♠) 1:51
- POSTUPKA V BARVĚ + POSTUPKA (5♠ 6♠ 7♠ 8♠ 9♠ 4♦) 1:54
- POSTUPKA V BARVĚ + BARVA (5♠ 6♠ 7♠ 8♠ 9♠ Q♠) 1:55
- DVĚ POSTUPKY V BARVĚ (A♦ 2♦ 3♦ 4♦ 5♦ 6♦) 1:100
- KRÁLOVSKÁ POSTUPKA + POSTUPKA (9♥ 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦) 1:104
- KRÁLOVSKÁ POSTUPKA + BARVA (5♦ 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦) 1:105
- KRÁLOVSKÁ POSTUPKA + POSTUPKA V BARVĚ (9♦ 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦) 1:150

V Hráčově druhé kombinaci musí být minimálně 1 karta, která se nepoužívala v 1. kombinaci. Krupier vybere obě nejvyšší kombinace a zaplatí je.

POJIŠTĚNÍ KARET HRÁČE

Minimální kombinace pro možnost pojištění karet je postupka a více. Může být i v situace, kdy Hráč má 3 stejné karty a eso a král. Tzn. že do možnosti pojištění karet spadají všechny

kombinace s výplatním poměrem od 1 : 4 – viz. tabulka výše. Žetony pro pojištění Hráč umístí na herní plátno na místo k tomu určené.

Minimální hodnota pojištění je minimální Sázka pro Sázku Ante, daného hracího stolu, maximální hodnota pojištění karet je polovina výplaty Sázky Bet, dle karetní kombinace karet Hráče v dané jednotlivé hře.

Pokud Krupiér nemá žádnou karetní kombinaci, zaplatí pojištění v poměru 1:1. Pokud Hráč nedokupuje kartu Krupiérovi tak se zaplatí pojištění v poměru 1 : 1 a Sázka na boxu Ante. Pokud Hráč dokoupí kartu Krupiérovi, tak se zaplatí pouze pojištění karet.

Pokud se Krupiér kvalifikuje do hry (otevřít hru), tak pojištění karet Hráče prohrává.

KOUPĚ KARTY PRO KRUPIÉRA

Pokud Krupiér nemá žádnou karetní kombinaci, tak Hráč může za částku ve výši Sázky na boxu Ante dokoupit Krupiérovi jednu kartu.

Krupiér odloží svoji nejvyšší kartu jako nehrající a vymění ji za novou kartu z balíčku karet dle postupu, viz. výše.

Dokoupit jednu kartu Krupiérovi je možno maximálně třikrát (za každý dokup karty, zaplatí Hráč částku ve výši Sázky na jeho boxu Ante) a to pouze v případě, že dokoupená karta má stejnou hodnotu jako první odložená nejvyšší Krupiérova karta určená k výměně. Pokud i při třetím dokoupení karty Krupiérovi, má dokoupená karta stejnou hodnotu, je tato karta použita do hry a hra pokračuje, viz. pravidla dále.

Pokud se Krupiér kvalifikuje do hry (otevře hru) po výměně karty a Hráč má vyšší kombinaci tak se Sázka na boxu Bet vyplácí v poměru vyhrávající kombinace. Pokud se Krupiér nekvalifikuje do hry (neotevře hru) tak Sázka na boxu Ante prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Vedlejší Sázka (BONUS PLUS)

Varianta: Kumulovaný bonus - je vedlejší (dobrovolná) Sázka

Bonus Plus (dále jen BP) je dodatková, dobrovolná Sázka k základní hře, kterou nelze hrát samostatně bez vsazené Sázky na box „Ante“ a je nutno ji vsadit před rozdáním karet na místo k tomu určené na hracím stole. Výše Sázky na BP a výše výplat jsou uvedeny v tabulce určené pro BP, která je umístěna na příslušném hracím stole, viz. příklady tabulky výplat níže. Pro vyplácení BP nerozhodují karty Krupiéra, ale kombinace karet dosažená Hráčem. Jakmile Hráč vymění jednu kartu, BP prohrává. Sázka na BP prohrává v každé hře do kombinace 3 of a Kind včetně.

Výpočet – vytváření Kumulovaného a Záložního kumulovaného bonusu:

Všechny prohrávající Sázky z BP ze všech hrajících stolů schválených pro hru Russian Poker Bonus plus jsou vždy na konci hracího dne spočítány a rozděleny takto:

90% z vybrané částky je převedeno do Kumulovaného bonusu a 10% z vybrané částky do tzv. Záložního bonusu. Záložní bonus je vložen do hry v případě, že je vyplacen Kumulovaný bonus v plné výši 100% (viz. příklad tabulky výplat BP). Tímto přechází Záložní kumulovaný bonus do Kumulovaného bonusu a oba bonusy se začnou opět vytvářet (navyšovat), dle výše uvedeného způsobu rozdělení. Maximální částka v obou bonusech (Kumulovaný a Záložní) není omezena.

Částka Kumulovaného bonusu je aktualizována vždy na začátku nového hracího dne a následně pak, vždy v průběhu hracího dne, po každé výplatě Kumulovaného bonusu.

Kumulovaný bonus je společný pro všechny hrací stoly Russian Poker Bonus plus v kasinu a jsou z něj vypláceny výhry pro všechny hrající stoly Russian Poker Bonus plus daného hracího dne.

V případě, že je při jedné hře na jednom, či více hracích stolech, dva a více výherců, platí v tomto případě pravidlo výplat výher zleva doprava (tj. od prvního boxu po poslední) a jsou prvně vyplaceny výherní částky za Straight, Flush, Full House a 4 of kind a následně pak, pokud je procentuální výhra tj. Straight Flush, Royal Flush se provede aktualizace Kumulovaného bonusu a poté jsou vyplaceny procentuální výhry od nejnižší po nejvyšší z aktualizovaného Kumulovaného bonusu.

Příklady pro stanovení výše Sázky BP (varianta Kumulovaný bonus) a výplat BP:

Sázka na BP: 20,- Kč

Výplaty:

POSTUPKA (STRAIGHT) 1 000 Kč

BARVA (FLUSH) 2 500 Kč

FULL HOUSE 5 000 Kč

4 STEJNÉ HODNOTY KARET (4 OF KIND) 15 000 Kč

POSTUPKA V BARVĚ (STRAIGHT FLUSH) 10 % z aktuálního kum. bonusu, min. 20 000 Kč

KRÁLOVSKÁ POSTUPKA (ROYAL FLUSH) 100 % z aktuálního kum. bonusu, min. 30 000 Kč

Sázka na BP: 1,- Euro

Výplaty:

POSTUPKA (STRAIGHT) 50 €

BARVA (FLUSH) 100 €

FULL HOUSE 200 €

4 STEJNÉ HODNOTY KARET (4 OF KIND) 600 €

POSTUPKA V BARVĚ (STRAIGHT FLUSH) 10 % z aktuálního kumul. bonusu, min. 800 €

KRÁLOVSKÁ POSTUPKA (ROYAL FLUSH) 100 % z aktuálního kumul. bonusu, min. 1200 €

Aktuální tabulka s výši výplat je vždy na příslušném hracím stole.

Při změně minimální Sázky na Kumulovaný bonus se procenta výplaty z kombinací Straight Flush a Royal Flush nemění.

Varianta: Fixní bonus - je vedlejší (dobrovolná) Sázka

Při této variantě bonusu jsou stanoveny pevné (fixní) částky pro výplaty dosažených výherních kombinací.

Bonus Plus (dále jen BP) je dodatková, dobrovolná Sázka k základní hře, kterou nelze hrát samostatně bez vsazené Sázky na box „Ante“ a je nutno ji vsadit před rozdáním karet na místo k tomu určené na hracím stole. Aktuální výše Sázky na BP a výše výplat jsou uvedeny v tabulce určené pro BP, která je umístěna na příslušném hracím stole, viz. příklady výplat níže. Pro vyplácení BP nerozhodují karty Krupiéra, ale kombinace karet dosažená Hráčem. Jakmile Hráč vymění jednu kartu, BP prohrává. Sázka na BP prohrává v každé hře do kombinace 3 of a Kind včetně.

Příklady pro stanovení výše Sázky BP (varianta Fixní bonus) a výplat BP

Sázka na BP: 25,- Kč

Výplaty:

POSTUPKA (STRAIGHT) 1 000 Kč

BARVA (FLUSH) 2 500 Kč

FULL HOUSE 5 000 Kč

4 STEJNÉ HODNOTY KARET (4 OF KIND) 15 000 Kč
POSTUPKA V BARVĚ (STRAIGHT FLUSH) 20 000 Kč
KRÁLOVSKÁ POSTUPKA (ROYAL FLUSH) 30 000 Kč

Sázka na BP: 1,- Euro

Výplaty:

POSTUPKA (STRAIGHT) 50 €

BARVA (FLUSH) 100 €

FULL HOUSE 200 €

4 STEJNÉ HODNOTY KARET (4 OF KIND) 600 €

POSTUPKA V BARVĚ (STRAIGHT FLUSH) 800 €

KRÁLOVSKÁ POSTUPKA (ROYAL FLUSH) 1 200 €

Aktuální tabulka s výši výplat je vždy na příslušném hracím stole.

Výherní kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦)

Straight Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 8♥, 7♥, 6♥, 5♥, 4♥)

Four of Kind - 4 karty stejné hodnoty (např. Q, Q, Q, Q, 3)

Full House - 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. K, K, 3, 3, 3)

Flush - 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥)

Straight - 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♣ 8♥ 9♦ 10♦ J♠)

Three of a kind - 3 karty stejné hodnoty (např. 6 6 6 + 4 + 7)

Two pair - dvě dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 3, 3, 7)

Pair - jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 10, 10, 6, 9, 3)

High Card - nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso

Ultimate Texas Hold'em poker „Bad Beat“

/pravidla hry/

Hraje se vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

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 se nachází 6 pozic pro Hráče. Každá pozice má box pro Sázku Ante, Bet, Blind, vedlejší nepovinnou Sázku Trips a Bad Beat. Dále jsou zde před Krupiérem dva boxy pro jeho dvě karty. U Sázek Ante, Play, Blind a Trips mohou být vyobrazeny poměry výplat výherních karetních kombinací.

Tato hra nabízí také možnost hrát vedlejší nepovinnou Sázku Trips a Bad Beat. Taktéž dává Hráči několik výhod, jako je: více možností první Sázky, Hráč nemusí ukončit hru, dokud neuvidí všechny karty a nepovinnou vedlejší Sázku hraje při šanci, že bude mít z pěti karet Trips (trojičku) a vyšší.

Začátek hry a možnosti přísazování:

- Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Hráč, jenž hraje u hracího stolu, vsadí prostřednictvím žetonů na hrací plátno stejnou hodnotu na box Ante a Blind.
- Hráč může také vsadit, před rozdáním karet, na nepovinnou vedlejší Sázku Trips.
- Poté Krupiér rozdává, ve směru hodinových ručiček, Hráči/-ům a sobě dvě karty. Karty rozdává Krupiér postupně, po jedné kartě.
- Hráč/-i si prohlédnou jejich první dvě rozdané karty (hole cards). Pozn. Hráčům není dovoleno hovořit o kartách, které mají nebo ukazovat své karty jiným Hráčům popřípadě vyměňovat si vzájemně karty. Hráč, který porušuje tento zákaz, i přes upozornění Krupiéra, Inspektora nebo Vedení kasina, může být vyloučen ze hry, tzn., není mu umožněno uskutečnit další Sázky. Tomuto Hráči jsou před vyloučením ze hry vyplaceny, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost. Hráč může být vyloučen ze hry na základě prokázaného podvodného jednání nebo prokázaného porušení pravidel. V případě výměny karty mezi Hráči je hra anulována – zrušena. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Hráči peněžní hodnotu ve výši jeho původní Sázky.
- Hráči, kteří se účastní hry, musí sedět u hracího stolu a karty, které jim Krupiér rozdál, musí držet nad hracím stolem nebo hracím plátnem. V případě výměny karty mezi Hráči je hra anulována – zrušena. Poté se může Hráč rozhodnout, zda zůstane ve hře bez přísazení (check) nebo vsadí (navýší-raise) 3 nebo 4 násobek jeho základní Sázky na boxu Ante na box 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 (community cards). Před tím však odloží první vrchní kartu z balíčku karet jako nehrající (s touto kartou se nehraje). Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na box Play má na výběr z těchto možností: zůstane ve hře bez přísazení (check) a nebo vsadí (navýší-raise) dvoj násobek jeho základní 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. Před tím však opět odloží první vrchní kartu z balíčku karet jako nehrající.
- Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na box Play má na výběr z těchto možností: složí karty (fold) a prohrává Sázky na boxech Ante, Blind a Trips nebo vsadí jedno násobek jeho Ante základní Sázky na políčko Play. Tímto je možnost přísazování ukončena a Krupiér odloží balíček karet a otevře své dvě doposud zavřené karty (hole cards).

Pokud hraje na stole pouze jeden Hráč, tak může hrát se souhlasem vedení Kasina, na dva a více boxů, ale může se podívat na karty pouze na jednom hrajícím boxu. Na ostatních boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje „naslepo“. Na těchto boxech (naslepo) musí hráč vsadit na Sázku Play jedno až čtyř násobek Sázky Ante a to před otevřením prvních tří společných karet a již nemůže dále provádět žádnou akci. Pokud hraje více než jeden Hráč na hracím stole, tak může Hráč/-i hrát, se souhlasem vedení Kasina, i na neobsazených (volných) boxech, ale může se podívat na karty pouze na jednom hrajícím boxu. Na ostatních boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje „naslepo“. Na těchto boxech (naslepo) musí hráč vsadit na Sázku Play jedno až čtyř násobek Sázky Ante a to před otevřením prvních tří společných karet a již nemůže dále provádět žádnou akci.

Kontrola kombinací karet, výhra nebo prohra a postup vyplácení

- Krupiér kontroluje kombinace karet a vyplácí Sázky Hráčů od posledního hrajícího boxu z prava do leva.(viz. Příklady porovnávání výherních kombinací)
- Krupiér otevře Hráčovi dvě karty a hlásí nejvyšší dosaženou kombinaci společně s pěti společnými kartami.
- Pokud je kombinace Hráčových karet vyšší než Krupiéra, Krupiér vyplatí Sázku Ante a Play 1:1
- Pokud je kombinace karet Krupiéra vyšší než Hráče, Sázky na boxech Ante, Play a Blind prohrávají.
- Pokud jsou kombinace karet u Krupiéra i Hráče stejné, Sázky na boxech Ante, Blind a Play prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.
- Sázka Blind se vyplácí, pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je Straight a vyšší. Pokud je kombinace karet nižší než Straight, Sázka prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.
- Pokud Hráčova kombinace karet vyhrává, ale je menší než Straight, Sázka na boxu Blind prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře a Sázka na boxech Ante a Play se vyplatí v poměru 1:1.

Kvalifikace do hry

- Krupiér musí mít minimálně jeden pár nebo výše, aby se kvalifikoval do hry (otevřel hru).
- Pokud se Krupiér nekvalifikuje do hry (neotevře hru), Sázka Ante se nevyplácí a vyplatí se Sázka Play 1:1, pokud má Hráč lepší kombinaci karet než Krupiér. Sázka Blind se vyplácí dle pravidel (viz. výše).
- Vedlejší Sázka Trips, pokud je vsazena, zůstává ve hře a vyplácí se dle stanovených pravidel výplat pro tuto hru. Pro výplatu Sázky Trips musí mít Hráč kombinaci karet 3 of a Kind (tři karty stejné hodnoty) a vyšší, pokud tomu tak není, Sázka Trips prohrává.

Poměry výplat

Příklad poměru výplaty: Pro kombinaci Trips je výplatní poměr 3:1 (Hráč vyhrává trojnásobek jeho Sázky + peněžní hodnotu ve výši své původní Sázky)

- 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	500:1
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 až 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 Krupier a Hráč v ruce, a z pěti společných karet 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 Krupier 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 (high card). 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

Kombinace 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 Krupier 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, Sázky Ante, Play a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- **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 prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře. 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 společných karet v barvě a Hráč nebo Krupiér nemá kartu v barvě, Sázky Ante, Play a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Postupka**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč/-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky Ante, Play a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupky **eso**. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- **Trojice (Trips)**

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 prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- **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 prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- **Pár**

Hráč/-i nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč/-i nebo Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky Ante, Play a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- **High card**

Nemá-li Hráč/-i nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karet, která není vázána v pokerové kombinaci. Pokud je i kicker stejný (Hráč i Krupiér mají kombinaci karet stejných hodnot), Sázky Ante, Play a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Pravidla hry „Bad beat“.

„Bad beat“ je nepovinná vedlejší Sázka.

- Hráč se může zúčastnit hry „Bad beat“, jenom když má současně vsazeno na boxech (hracích polích) Ante, Blind a Trips, před rozdáním karet.
- Sázka „Bad beat“ se musí umístit v místě na to určeném v hracím plátně.
- Podmínkou kvalifikace Hráče do hry, je minimální kombinace Trips (trojice) a více.
- Hráč vyhrává když:
 - a) má kombinaci Trips a více, přitom kombinace Krupiéra je vyšší.
 - b) má lepší kombinaci od kombinace Trips a vyšší.
- Když se Hráč nekvalifikuje do hry a nebo má méně než Trips, Sázka prohrává.
- Pokud jsou kombinace karet u Krupiéra i Hráče stejné, Sázka na „Bad beat“ prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.
- Při kvalifikaci do hry se vyplácí nižší kombinace ze dvou (Hráč – Krupiér), podle tabulky poměru výplat, umístěné na hracím stole.
- Výhodou této hry pro Hráče je, že vyhrává vždy, když se kvalifikuje do hry.

Poměry výplat doplňkové hry „Bad beat“:

Straight Flush	10 000:1
Quads	500:1
Full house	40:1
Flush	25:1
Straight	20:1
Trips (3 of a Kind)	9:1

Výherní kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦)

Straight Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 8♥, 7♥, 6♥, 5♥, 4♥)
 Four of Kind - 4 karty stejné hodnoty (např. Q, Q, Q, Q, 3)
 Full House - 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. K, K, 3, 3, 3)
 Flush - 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥)
 Straight - 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♣ 8♥ 9♦ 10♦ J♠)
 Three of a kind - 3 karty stejné hodnoty (např. 6 6 6 + 4 + 7)
 Two pair - dvě dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 3, 3, 7)
 Pair - jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 10, 10, 6, 9, 3)
 High Card - nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso

Ultimate Texas Hold'em Poker

/pravidla hry/

Hraje se vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

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 se nachází 6 pozic pro Hráče. Každá pozice má box na Sázku Ante, Play, Blind a vedlejší nepovinnou Sázku Trips. Dále jsou zde před Krupiérem dva boxy pro jeho dvě karty. U Sázek Ante, Play, Blind a Trips mohou být vyobrazeny poměry výplat výherních karetních kombinací.

Tato hra nabízí také možnost hrát vedlejší nepovinnou Sázku Trips. Taktéž dává Hráči několik výhod, jako je: více možností první Sázky, Hráč nemusí ukončit hru, dokud neuvidí všechny karty a nepovinnou vedlejší Sázku hraje při šanci, že bude mít z pěti karet Trips (trojičku) a vyšší.

Začátek hry a možnosti přísazování:

- Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Hráč, jenž hraje u hracího stolu, vsadí prostřednictvím žetonů na hrací plátno stejnou hodnotu na box Ante a Blind.
- Hráč může také vsadit, před rozdáním karet, na nepovinnou vedlejší Sázku Trips.
- Poté Krupiér rozdává, ve směru hodinových ručiček, Hráči/-ům a sobě dvě karty. Karty rozdává Krupiér postupně, po jedné kartě.
- Hráč/-i si prohlédnou jejich první dvě rozdané karty (hole cards). (pozn. Hráčům není dovoleno hovořit o kartách, které mají nebo ukazovat své karty jiným Hráčům popřípadě vyměňovat si vzájemně karty. Hráč, který porušuje tento zákaz, i přes upozornění Krupiéra, Inspektora nebo Vedení kasina, může být vyloučen ze hry, tzn., není mu umožněno uskutečnit další Sázky. Tomuto Hráči jsou před vyloučením ze hry vyplaceny, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost. Hráč může být vyloučen ze hry na základě prokázaného podvodného jednání nebo prokázaného porušení pravidel. V případě výměny karty mezi hráči je hra anulována – zrušena. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku

ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Hráči peněžní hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

- Hráči, kteří se účastní hry, musí sedět u hracího stolu a karty, které jim Krupiér rozdál, musí držet nad hracím stolem nebo hracím plátnem. Poté se může Hráč rozhodnout, zda zůstane ve hře bez přísazení (check) nebo vsadí (navýší-raise) 3 nebo 4 násobek jeho základní Sázky na boxu Ante na box 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 (community cards). Před tím však odloží první vrchní kartu z balíčku karet jako nehrající (s touto kartou se nehraje). Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na box Play má na výběr z těchto možností: zůstane ve hře bez přísazení (check) a nebo vsadí (navýší-raise) dvoj násobek jeho základní 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. Před tím však opět odloží první vrchní kartu z balíčku karet jako nehrající.
- Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na box Play má na výběr z těchto možností: složí karty (fold) a prohrává Sázky na boxech Ante, Blind a Trips nebo vsadí jedno násobek jeho Ante základní Sázky na políčko Play. Tímto je možnost přísazování ukončena a Krupiér odloží balíček karet a otevře své dvě doposud zavřené karty (hole cards).

Pokud hraje na stole pouze jeden Hráč, tak může hrát se souhlasem vedení Kasina, na dva a více boxů, ale může se podívat na karty pouze na jednom hrajícím boxu. Na ostatních boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje „naslepo“. Na těchto boxech (naslepo) musí hráč vsadit na Sázku Play jedno až čtyř násobek Sázky Ante a to před otevřením prvních tří společných karet a již nemůže dále provádět žádnou akci. Pokud hraje více než jeden Hráč na hracím stole, tak může Hráč/-i hrát, se souhlasem vedení Kasina, i na neobsazených (volných) boxech, ale může se podívat na karty pouze na jednom hrajícím boxu. Na ostatních boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje „naslepo“. Na těchto boxech (naslepo) musí hráč vsadit na Sázku Play jedno až čtyř násobek sázky Ante a to před otevřením prvních tří společných karet a již nemůže dále provádět žádnou akci.

Kontrola kombinací karet, výhra nebo prohra a postup vyplácení

- Krupiér kontroluje kombinace karet a vyplácí Sázky Hráčů od posledního hrajícího boxu z prava do leva.(viz. Příklady porovnávání výherních kombinací)
- Krupiér otevře Hráčovi dvě karty a hlásí nejvyšší dosaženou kombinaci společně s pěti společnými kartami.
- Pokud je kombinace Hráčových karet vyšší než Krupiéra, Krupiér vyplatí Sázku Ante a Play 1:1
- Pokud je kombinace karet Krupiéra vyšší než Hráče, Sázky na boxech Ante, Play a Blind prohrávají.
- Pokud jsou kombinace karet u Krupiéra i Hráče stejné, Sázky na boxech Ante, Blind a Play prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.
- Sázka Blind se vyplácí, pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je Straight a vyšší. Pokud je kombinace karet nižší než Straight, Sázka prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.
- Pokud Hráčova kombinace karet vyhrává, ale je menší než Straight, Sázka na boxu Blind prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře a Sázka na boxech Ante a Play se vyplatí v poměru 1:1.

Kvalifikace do hry

- Krupiér musí mít minimálně jeden pár nebo výše, aby se kvalifikoval do hry (otevřel hru).
- Pokud se Krupiér nekvalifikuje do hry (neotevře hru), Sázka Ante se nevyplácí a vyplatí se Sázka Play 1:1, pokud má Hráč lepší kombinaci karet než Krupiér. Sázka Blind se vyplácí dle pravidel (viz. výše).
- Vedlejší Sázka Trips, pokud je vsazena, zůstává ve hře a vyplácí se dle stanovených pravidel výplat pro tuto hru. Pro výplatu Sázky Trips musí mít Hráč kombinaci karet 3 of a Kind (tři karty stejné hodnoty) a vyšší, pokud tomu tak není, Sázka Trips prohrává.

Poměry výplat

Příklad poměru výplaty: Pro kombinaci Trips je výplatní poměr 3:1 (Hráč vyhrává trojnásobek jeho Sázky + peněžní hodnotu ve výši své původní Sázky)

- 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	500:1
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 tři karet	3x až 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 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 tři 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 kikerem 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 (high card). 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

Kombinace 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, Sázky Ante, Play a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- **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 prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře. 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 společných karet v barvě a Hráč nebo Krupiér nemá kartu v barvě, Sázky Ante, Play a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Postupka**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč/-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky Ante, Play a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupky eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- **Trojice (Trips)**

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 prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- **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 prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- **Pár**

Hráč/-i nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč/-i nebo Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky Ante, Play a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- **High card**

Nemá-li Hráč/-i nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karet, která není vázána v pokerové kombinaci. Pokud je i kicker stejný (Hráč i Krupiér mají kombinaci karet stejných hodnot), Sázky Ante, Play a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Play a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Výherní kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦)

Straight Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 8♥, 7♥, 6♥, 5♥, 4♥)

Four of Kind - 4 karty stejné hodnoty (např. Q, Q, Q, Q, 3)

Full House - 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. K, K, 3, 3, 3)

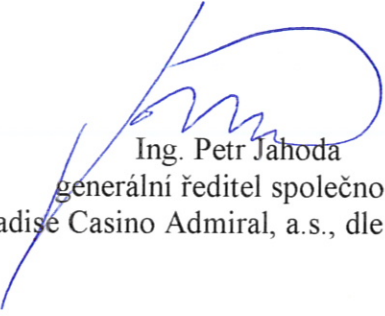
Flush - 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥)

Straight - 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♣8♥9♦10♦J♠)
Three of a kind - 3 karty stejné hodnoty (např. 6, 6, 6 + 4 + 7)
Two pair - dvě dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 3, 3, 7)
Pair - jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 10, 10, 6, 9, 3)
High Card - nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso

V Komořanech dne 6. listopadu 2018

Paradise Casino Admiral, a.s.

Komořany 146, 683 01 Rousínov
IČ: 25336991, DIČ: CZ699001716
tel.: 517 300 111, fax: 517 300 105²⁰



Ing. Petr Jahoda
generální ředitel společnosti
Paradise Casino Admiral, a.s., dle plné moci