

FORTUNA

HERNÍ PLÁN pro provozování hazardní hry

ŽIVÁ HRA

OBSAH

A) OBECNÁ ČÁST

Provozovatel	3
Druh hazardní hry	3
Způsob provozování	3
Zákonné předpisy	3
Prohlášení.....	3
Obecná pravidla účasti na hazardní hře	3
Způsob provedení slosování/zjištění okolnosti, jež určuje výhru.....	4
Výše výhry nebo způsob jejího určení	4
Způsob a lhůty pro výplatu výhry.....	4
Další informace	4

B) Zvláštní část

PODROBNÁ PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH INTERNETOVÝCH ŽIVÝCH HER

Poker.....	5
Texas Hold'em.....	8
Six Plus Hold'em	14
Omaha	15
Omaha Hi-Lo.....	16
Cash Game.....	18
Turnaje	19
Přenášená živá hra Evolution	26
Roulette (Evolution)	26
Blackjack (Evolution)	32
Infinite Blackjack	39
Přenášená živá hra Synot	47
Roulette (SYNOT Interactive).....	47
Blackjack (SYNOT Interactive).....	54
All Bets Blackjack	62
Casino Hold'em	72

A) OBECNÁ ČÁST

1. PROVOZOVATEL

1.1 FORTUNA GAME a.s., se sídlem Italská 2584/69, Vinohrady, 120 00 Praha 2, IČO 430 03 575, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, sp. zn. B 944 (dále jen „Fortuna“).

2. DRUH HAZARDNÍ HRY

2.1 Živá hra

3. ZPŮSOB PROVOZOVÁNÍ

3.1 Živá hra je Fortunou provozována jako internetová hra provozovaná prostřednictvím internetových stránek ifortuna.cz a

3.2 aplikací:

3.2.1 Fortuna Casino iOS,

3.2.2 Fortuna Casino Android,

3.2.3 Fortuna Poker iOS,

3.2.4 Fortuna Poker Android,

3.2.5 Fortuna Poker Mac - desktopová aplikace, a

3.2.6 Fortuna Poker Windows - desktopová aplikace.

4. ZÁKONNÉ PŘEDPISY

4.1 Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „ZHH“),

4.2 Vyhláška č. 466/2023 Sb., o podmínkách provozování hazardních her,

4.3 Vyhláška č. 208/2017 Sb., kterou se stanoví rozsah technických parametrů pro zařízení, jejichž prostřednictvím jsou provozovány hazardní hry, požadavků na ochranu a uchovávání herních a finančních dat a jejich technické parametry, ve znění pozdějších předpisů,

4.4 Zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších předpisů, a

4.5 další související právní předpisy.

5. PROHLÁŠENÍ

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

5.2 Ustanovení právních předpisů mají přednost před ustanovením herního plánu. Ustanovení tohoto herního plánu mají přednost před obchodními podmínkami Fortuny a jinými obdobnými dokumenty.

6. OBECNÁ PRAVIDLA ÚČASTI NA HAZARDNÍ HŘE

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

6.2 Pro účely omezení míry rizikového hraní poskytuje Fortuna účastníkům hazardní hry nástroje pro zodpovědné hraní, jejichž popis je upraven v ZHH – jedná se zejména o Rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách, možnost nastavení sebeomezujících opatření a možnost využití prostředku pro zamezení účasti na hazardní hře (tzv. panic button).

6.3 Fortuna umožňuje nastavení hodnot sebeomezujících opatření společně pro následující druhy hazardních her: živá hra, technická hra, kurzová sázka a loterie.

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

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

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

6.7 Účastník hazardní hry nemůže převádět peněžní nebo hrací prostředky evidované na uživatelském kontu mezi dalšími jemu zřízenými uživatelskými konty pro provozování jiných hazardních her provozovatelem.

6.8 Uživatelské konto eviduje společný účet pro peněžní a hrací prostředky sázejícího určené k účasti na internetové živé hře a na ostatních druzích Fortunou provozovaných hazardních her.

7. ZPŮSOB PROVEDENÍ SLOSOVÁNÍ/ZJIŠTĚNÍ OKOLNOSTI, JEŽ URČUJE VÝHRU

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

8. VÝŠE VÝHRY NEBO ZPŮSOB JEJÍHO URČENÍ

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

9. ZPŮSOB A LHŮTY PRO VÝPLATU VÝHRY

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

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

10. DALŠÍ INFORMACE

10.1 Měny, v nichž je možné hrát karetní hru poker: CZK, GBP, EUR, USD; měna, v níž je možné hrát ostatní živé hry: CZK.

B) ZVLÁŠTNÍ ČÁST

POKER

Výrazy použité v tomto Herním plánu začínající velkými písmeny, mají následující význam, není-li výslovně uvedeno jinak:

„Ante“	znamená povinnou Sázku u Pokeru, kterou zaplatí každý Sázející před začátkem každé jednotlivé hry Pokeru. Tyto Sázky se po zaplacení Sázejícím stávají součástí Potu;
„Big Blind“	znamená povinnou Sázku u Pokeru, kterou zaplatí Sázející před začátkem každé jednotlivé hry Pokeru. Tuto povinnou Sázku platí Sázející sedící po směru hodinových ručiček na druhé pozici od značky Button;
„Blinds“	znamená společně Small Blind a Big Blind;
„Button“	znamená značku určující formálního dealera konkrétní jedné hry Pokeru, od které se odvíjí pořadí jednotlivých Sázejících v dané hře Pokeru;
„Buy-in“	znamená částku, kterou Sázející musí uhradit, aby se mohl účastnit turnaje Pokeru (turnajové hry). Buy-in se skládá ze dvou částí, a to částky, která se po uhrazení Buy-inu stane součástí Prize poolu daného turnaje a Provize;
„Poker“	znamená karetní hry, v nichž Sázející sází na základě síly svých karet.
„Pot“	znamená součet všech žetonů představujících všechny Sázky Sázejících, kteří jsou usazeni u konkrétního stolu v příslušné hře Pokeru;
„Prize pool“	znamená celkovou částku určenou na Výhry v rámci příslušného turnaje Pokeru, přičemž tato částka bude rozdělena mezi stanovený počet nejlépe umístěných Sázejících v rámci daného turnaje Pokeru;
„Provize“ nebo „Rake“	znamená část sázek učiněných Sázejícími hrajícími Poker, kterou si Fortuna ponechává bez ohledu na výsledek hry; v případě cash game se jedná o tzv. „Rake“, tedy podíl z každého Potu, o který Fortuna po ukončení dané jednotlivé hry snižuje množství žetonů, které náleží Výherci (či Výhercům) dané hry;
„Small Blind“	znamená povinnou Sázku u Pokeru, kterou zaplatí Sázející před začátkem každé jednotlivé hry Pokeru. Tuto povinnou Sázku platí Sázející sedící po směru hodinových ručiček bezprostředně na první pozici od značky Button.

Hra Poker probíhá na virtuálním hracím stole na Poker s počtem až deset (10) hracích míst a karty rozdává krupiér (softwarové zařízení Fortuny). Značka „Button“ označuje toho Sázejícího, který je formálním dealerem aktuální hry Pokeru, a určuje pořadí hry jednotlivých Sázejících. V Pokeru se hraje o společný Pot, který získává buď Sázející, který má při vyložení všech karet nejvyšší kombinaci nebo Sázející, který učiní Sázku ve výši, kterou jeho protivníci nejsou ochotni vsadit, a tedy složí. Ve hře Poker hrají Sázející navzájem proti sobě s tím, že počet Sázejících v jedné hře Pokeru není předem stanoven, avšak každé hry Pokeru se musí účastnit vždy alespoň dva (2) Sázející.

Každá hra Pokeru je zahájena povinnými Sázkami (Small blind, Big blind a někdy také Ante), kterými si Sázející konkurují.

V každé základní hře Pokeru mají Sázející několik možností jak hrát. Tyto možnosti jsou následující:

- **Bet (sázka)** – Pokud v aktuálním kole dosud nepadla žádná Sázka, může Sázející učinit Sázku. Pokud Sázející učiní Sázku, pak následující Sázející sedící po směru hodinových ručiček (a všichni další Sázející) mohou hrát tak, že složí karty (Fold), navýší předchozí Sázku (Raise) anebo Sázku dorovnájí (Call).
- **Call (Dorovnat)** – Pokud Sázející v aktuálním kole učinil Sázku, pak ji další Sázející může dorovnat (Call). Sázející tak musí dorovnat Sázku učiněnou jiným Sázejícím (jeho soupeřem, případně soupeři), a to na stejnou úroveň.
- **Fold (Složit)** – Sázející, který složí karty již nemůže v dané hře učinit jakoukoliv další Sázku a ani tuto hru vyhrát. Složením karet Sázející ve hře končí a ztrácí nárok na získání Potu.
- **Check (Vyčkat)** – Pokud v aktuálním kole dosud nepadla žádná Sázka, může Sázející zvolit tzv. Check (tj. nesázet). Zvolením této možnosti se dostává na řadu další Sázející hrající ve směru hodinových ručiček. Využitím této možnosti Sázející neztrácí nárok na výhru Potu, pouze přichází o možnost učinit Sázku v daném kole. Pokud všichni aktivní Sázející v aktuálním kole zvolí Check, je kolo považováno za dohrané a ukončené.
- **Raise (Navýšit)** – Pokud Sázející během aktuálního kola učinil Sázku, pak další Sázející může zvolit tzv. Raise (tj. navýšit). Takový Sázející tak musí dorovnat Sázku a poté ji ještě navýšit. Všichni další Sázející pak tuto jeho Sázku musí buď dorovnávat anebo navýšit předchozí navýšení Sázky (tzv. „re-raise“), aby si udrželi možnost vyhrát Pot. Minimální výše navýšení je stanovena dle následujícího pravidla:
$$C = B - A + B$$

Vysvětlení: Sázející A hraje Raise na 50 Kč, Sázející B hraje Raise na 150 Kč. Sázející C může v takovém případě hrát Raise na minimálně 250 Kč ($C = 150 - 50 + 150$).

Každé kolo příslušné hry Pokeru probíhá do doby, než všichni odehrají, tj. uzavřou Sázku, dorovnájí Sázku, navýší Sázku, složí karty či vyčkají, a to dle aktuální možnosti. Jakmile se dokončí příslušné kolo, začne další kolo Sázek / rozdávání anebo je hra Pokeru ukončena.

Když je dorovnána poslední Sázka nebo její navýšení, Sázející vyloží svoje karty na stůl, což je označováno jako tzv. „showdown“. V rámci showdownu Sázející jeden po druhém odkryjí své karetní kombinace. Tento okamžik hry rozhoduje, kdo vyhrává Pot, není-li výslovně stanoveno jinak. Může se stát, že showdown nenastane, a to v případě, že jeden ze Sázejících učiní Sázku nebo její navýšení a nikdo další Sázku nedorovná (tj. pokud všichni ostatní Sázející složí karty). V takovém případě vyhrává celý Pot Sázející, který v daném kole jako jediný učinil Sázku nebo její navýšení.

Ve všech hrách Pokeru provozovaných Fortunou platí zásada „table stakes“, což

znamená, že Sázející může v průběhu jedné handy sázet a navyšovat pouze hodnotové nebo turnajové žetony, které má k dispozici při zahájení příslušné hry Pokeru. V průběhu hry Pokeru lze využít pravidlo „all-in“, dle kterého nemůže být Sázející donucen vzdát hru z důvodu nedostatku hodnotových nebo turnajových žetonů na dorovnání Sázky. Takovýto Sázející je pak v takové situaci ve stavu „all-in“. Tento Sázející má poté v případě výhry nárok na podíl na Potu odpovídající výši z té fáze hry, kdy učinil svoji poslední Sázku. Zbylí Sázející pak hrají na tzv. vedlejší Pot („Side Pot“), který nemohou vyhrát Sázející ve stavu all-inu. Pokud vyhlásí stav all-in více Sázejících během jedné hry Pokeru, sestaví se více Side Potů.

V případě mimořádných okolností, kdy je kvalita našich služeb vážně zhoršena (např. v případě vis maior, hackerského útoku, teroristického útoku, požáru) si Fortuna vyhrazuje právo hru Pokeru zrušit a vrátit všem Sázejícím jimi uhrazené Vklady do hry.

V případě, že Fortuna bude mít důvodně podezření na podvodné chování či činnost Sázejícího v souvislosti s jeho účastí ve hře Poker, je oprávněna dle svého uvážení dočasně pozastavit jeho účast ve všech hrách Pokeru, případně na všech Živých hrách provozovaných Fortunou, a to až do prošetření pochybností. Za podvodné chování či činnost může být považováno např. jakékoliv propojení či koordinace s jiným Sázejícím a/nebo využívání botů, softwarů či jiných nástrojů, které ulehčují účast ve hře Poker, poskytují Sázejícímu neoprávněnou výhodu či mají za cíl dopomoci k lepším výsledkům ve hře Poker.

Mezi zakázané nástroje ve smyslu předchozího odstavce patří zejména ty, které shromažďují nebo Sázejícímu zpřístupňují informace o jiných Sázejících (kromě těch informací, které daný Sázející osobně získal v průběhu vlastní účasti na Hazardní hře), a dále též ty, které Sázejícímu poskytují doporučení či jinou pomoc s vlastní hrou v reálném čase přesahující úroveň základů hry.

V souvislosti s účastí ve hře Poker je zároveň zakázáno, aby Sázející v rámci chatu, prostřednictvím kterého spolu mohou Sázející komunikovat, jakkoliv komunikovali s ostatními Sázejícími ohledně vývoje probíhajícího handu, zejména co se týče vlastních karet kterýchkoliv Sázejících, ať tito již složili, či jsou stále ve hře, a možných karetních kombinací vlastních či společných karet.

Fortuna nabízí Sázejícím následující varianty Pokeru:

- Texas Hold'em
- Six Plus Hold'em
- Omaha
- Omaha Hi-Lo

TEXAS HOLD'EM

V Texas Hold'emu jsou každému Sázejícímu rozdány jeho dvě (2) karty licem dolů (tzv. „vlastní karty“), které patří pouze jemu. Dalších pět (5) společných karet se rozdává na stůl licem nahoru, aby sestavily tzv. „board“. Všichni aktivní Sázející příslušné hry poté hrají s těmito společnými kartami a s vlastními dvěma (2) kartami, a každý z nich se snaží vytvořit co nejlepší kombinaci pěti (5) karet. V Texas Hold'emu může Sázející použít těchto sedm (7) karet, aby sestavil svou nejlepší možnou pokerovou kombinaci pěti (5) karet s použitím žádné, jedné nebo dvou vlastních karet.

V Texas Hold'emu označuje značka „Button“ toho Sázejícího, který je formálním dealerem aktuální hry. Před začátkem hry vloží Sázející sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od této značky povinnou Sázku, tzv. Small blind. Sázející sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od tohoto Sázejícího vloží další povinnou Sázku tzv. „Big blind“ (ta představuje zpravidla dvojnásobek hodnoty Small blind). V závislosti na přesné struktuře hry může být každý Sázející požádán také o vložení Ante; o čemž je informován před vstupem do příslušné hry. Poté každý ze Sázejících obdrží své dvě (2) vlastní karty. V Texas Hold'emu, stejně jako v jiných variantách Pokeru, existují následující možnosti sázení, a to Fold, Check, Bet, Call nebo Raise. Jejich dostupnost vždy záleží na dané situaci a akcích ostatních Sázejících. Každý Sázející má vždy možnost složit karty a vzdát se podílu na Potu. Pokud ještě nikdo nevsadil, může Sázející buď zahrát Check anebo vsadit sám. Pokud Sázející vsadil, tak následující Sázející mohou zahrát Fold, Call či Raise. K dorovnání stačí vložit stejnou částku, kterou vsadil předchozí Sázející. Navýšení znamená nejen dorovnat předchozí Sázku, ale také tuto Sázku navýšit, a to nejméně o částku ve výši Big blind.

Struktura a pravidla toho, jakou maximální výši Sázek mohou Sázející v daném okamžiku učinit, se odvíjí od toho, zda jde o režim hry Limit Hold'em, No Limit Hold'em nebo Pot Limit Hold'em (což je vždy u dané hry předem uvedeno). Pravidla jednotlivých režimů hry jsou následující:

- *Limit Hold'em*

Sázející může vsadit či zvýšit pouze o předem stanovenou částku, která odpovídá (i) v prvních dvou kolech sázení (tedy před Flopem a po Flopu) výši Big blind a (ii) v druhých dvou kolech sázení (tedy po Turnu a po Riveru) dvojnásobku výše Big Blind. Počet Sázek během jedné hry je omezen na čtyři (4), a to sázka (Bet) a následně tři (3) navýšení (Raise).

- *No Limit Hold'em*

Minimální Sázka ve variantě No Limit Hold'em odpovídá výši Big blindu, avšak pokud Sázející chtějí, mohou vždy vsadit víc, a to až maximum jejich žetonů. Minimální navýšení musí být alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například pokud první Sázející vsadí 5 €, pak druhý Sázející musí Sázku předcházejícího navýšit o 5 € a jeho celková Sázka bude tedy 10 €.

- *Pot Limit Hold'em*

Maximální výše Sázky je omezena pouze aktuálním počtem žetonů v Potu (případně, pokud v daném kole již byla učiněna Sázka některým z ostatních Sázejících, navýšeným o výši této Sázky, kterou musí Sázející nejprve dorovnat),

Sázející tedy může učinit Sázku až do aktuální výše Potu.

V rámci Texas Hold'em jsou dána následující kola sázení:

- *Před flopem*

Poté, co si každý Sázející prohlédne své dvě (2) vlastní karty, má možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Jako první hraje Sázející sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od Big blindu. Daný Sázející má možnost složit (Fold), dorovnat (Call) nebo navýšit (Raise). Dorovnání (Call) musí být ve stejné výši jako Big blind, zatímco navýšení (Raise) musí být alespoň dvakrát vyšší než Big blind. Pokud je Big blind např. 1,00 USD, bude dorovnání stát 1,00 USD a navýšení nejméně 2,00 USD. Poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

- *Flop*

V této fázi jsou rozdány doprostřed hracího stolu tři (3) karty lícem nahoru. To se nazývá „flop“. V Texas Hold'em jsou tyto tři (3) karty na flopu společné karty a jsou k dispozici všem aktivním Sázejícím. Sázení na flopu začíná u prvního aktivního Sázejícího po směru hodinových ručiček od značky Button. Možnosti sázení se neliší od možností před flopem, takže pokud nikdo nevsadí, mohou Sázející zvolit variantu Check a převést tak akci na dalšího aktivního Sázejícího po směru hodinových ručiček.



Flop

- *Turn*

Poté, co Sázející ukončí sázení na flopu, se rozdává lícem nahoru další karta - „turn“. Turn je čtvrtou společnou kartou v Texas Hold'em. Následuje další kolo a začíná ho první aktivní Sázející sedící po směru hodinových ručiček od značky Button.

Turn



- *River*

Po ukončení sázení v rámci předchozího kola se rozdává lícem nahoru další karta - „river“. River je pátou a poslední společnou kartou v rámci hry Texas Hold'em.



Sázky začínají od prvního aktivního Sázejícího po směru hodinových ručiček od značky Button a platí zde stejná pravidla pro sázení jako na flopu a turnu popsaná výše.

River

- **Showdown**

Pokud po skončení posledního kola zbývá ve hře více než jeden Sázející, ukazuje karty ten, který jako poslední sázel (provedl Bet) nebo navyšoval (provedl Raise). Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Sázející sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od značky Button. Sázející s nejlepší pokerovou kombinací pěti karet vyhrává Pot. V případě rovnosti kombinací karet si Pot rovným dílem rozdělí mezi sebe Sázející s nejlepší kombinací. Při hře Texas Hold'em jsou si všechny barvy rovny.

Poté, co je pot vyplacen Výherci, je možno rozehrát novou hru Texas Hold'em. Button se posunuje po směru hodinových ručiček k dalšímu Sázejícímu, znovu se vloží Blinds a Ante a Sázejícím jsou rozdány nové karty. Výjimkou z tohoto pravidla je Speed Poker - cash game (tato vlastnost je vždy uvedena před vstupem do hry), kde jsou Sázející přesunuti k novému hracímu stolu s novými soupeři po každé odehrané hře, jakmile je hand dokončen (či okamžitě poté, co daný Sázející složil, což může učinit i předtím, než je na řadě).

VÝHERNÍ KOMBINACE

Texas Hold'em používá tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v Pokeru (vysoké karty), a to následovně s tím, že níže jsou uvedeny rovněž také příklady možných výherních kombinací:

- **Royal flush**



Royal flush je postupka s pěti kartami téže barvy a symbolu, která sahá až k esu. Například A-K-Q-J-10 všechno káry. V případě rovnosti kombinací, se Pot dělí rovnoměrně mezi všechny Sázející (tzv. split), kteří dosáhli této výherní kombinace.



- **Straight flush**

Straight flush je postupka s pěti kartami téže barvy a symbolu. Například, 7-6-5-

4-3 všechno píky. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející, jehož postupka je zakončená kartou s nejvyšší hodnotou.

- Čtveřice (Four of a kind)



Poker neboli Čtveřice zahrnuje čtyři karty stejné hodnoty, například čtyři kluci (jacky). V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející s vyšší hodnotou čtveřice karet. Ve hrách, ve kterých nastane „showdown“ v případě rovnosti hodnot čtveřic rozhoduje o výherci vyšší pátá, doplňková karta.

- Trojice a pár (Full house)



Full house obsahuje tři karty stejné hodnoty a pár karet se stejnou hodnotou, ale jinou než trojice, například Q-Q-Q-2-2. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející s nejvyšší hodnotou trojice karet. Ve hrách, ve kterých nastane „showdown“ v případě shodné trojice karet vyhrává Sázející s vyšší hodnotou dvojice karet.

- Jedna barva (Flush)



Flush se skládá z pěti karet téže barvy (není rozhodné, o jakou barvu se jedná) a symbolu s libovolnou hodnotou bez postupné hodnoty. Například K-Q-9-6-3, všechno káry. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející, který má nejvyšší hodnotu karty v rámci této kombinace. Je-li potřeba, rozhoduje vyšší hodnota druhé, třetí, čtvrté, případně páté nejvyšší karty. Pokud má všech pět karet stejnou hodnotu, Pot se dělí rovnoměrně mezi všechny Sázející (tzv. split), kteří dosáhli této výherní kombinace.

- Postupka (Straight)



Straight neboli postupka se skládá z pěti karet libovolné barvy s hodnotami jdoucími hned za sebou, tj. bez mezer, avšak ne ve stejné barvě. Každá možná

postupka obsahuje buď kartu v hodnotě 5, nebo 10. Například, 7-6-5-4-3 jiných barev. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející s postupkou, která je zakončená vyšší kartou. Jako jedinou ze všech karet, lze kartu Eso použít na začátku nebo na konci postupky. A, K, Q, J, T (10) je nejvyšší možná postupka (eso nejvyšší), zatímco kombinace 5, 4, 3, 2, A je nejnižší možná varianta (pětka nejvyšší).



- **Trojice (Three of a kind)**
Tři karty stejné hodnoty, a to například tři esa. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející, který má v rámci této kombinace vyšší trojici. Ve hrách, ve kterých nastane „showdown“ v případě shodné trojice karet vyhrává nejvyšší doplňková karta a v případě shody druhá nejvyšší doplňková karta.
- **Dva páry (Two pairs)**



Skládá se ze dvou karet jedné hodnoty, ze dvou dalších karet jedné a zároveň jiné hodnoty než předchozí a z páté karty třetí hodnoty. Například dva kluci (jacky) a dvě osmičky a jedna čtyřka. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející, který má v rámci této kombinace vyšší pár z obou dvojic. Mají-li Sázející shodnou kombinaci páru, vyhrává druhý nejvyšší pár. V případě rovnosti obou dvou párů vyhrává vyšší doplňková karta.



- **Pár (Pair)**
Jeden pár označuje dvě karty o stejné hodnotě. Například dvě královny. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející, který má v rámci této kombinace nejvyšší pár. Mají-li Sázející stejný pár, vyhrává nejvyšší první, případně druhá nebo třetí doplňková karta.

- *Vysoká karta (High card)*

Vyhrává karetní kombinace s nejvyšší kartou. Pokud dva nebo více Sázejících drží



nejvyšší kartu, potom rozhodne tzv. kicker (viz níže).

Remízy a kickery

Pokud dojde k nerozhodnému stavu, kdy mají dva nebo více Sázejících čtveřici, trojici, dva páry, jeden pár nebo vysokou kartu, rozhoduje o výherci Potu vedlejší karta, tzv. „kicker“.

Například:

Nejlepších pět karet Sázejícího A



Nejlepších pět karet Sázejícího B



Sázející A vyhrává hru díky kickeru Q.

U remízy trojic, páru nebo vysokých karet, rozhoduje o výherci Potu druhý, třetí, nebo dokonce čtvrtý kicker. Pokud kicker neurčí jediného celkového výherce, bude Pot rovnoměrně rozdělen mezi Sázející, kterých se to týká.

SIX PLUS HOLD'EM

Jedná se o modifikaci hry Texas Hold'em, která se však namísto padesáti dvou (52) karet v balíčku hraje s balíčkem třiceti šesti (36) karet. Odstraněny jsou karty s hodnotou dva (2) až pět (5).

Používají se tradiční hodnoty karetních kombinací v Pokeru (vysoké karty), tedy stejné výherní kombinace jako u Texas Hold'em (viz výše). Rozdíl je v pořadí výherních kombinací, kdy barva (flush) poráží full house a trojice má vyšší hodnotu než postupka. Postupka (straight) je složená z karet „A,6,7,8,9“ na rozdíl od obvyklých „A,2,3,4,5“.

Veškerá další pravidla, herní mechanismy a možnosti sázení jsou totožná se hrou Texas Hold'em.

OMAHA

Pokerová hra Omaha se hraje stejně jako Texas Hold'em, se Small blindem a Big blindem, „boardem“ o pěti (5) společných kartách a čtyřmi (4) koly sázení, která mohou být ve formátu Limit, Pot Limit, No Limit, jejichž popis je uveden v rámci pravidel varianty Texas Hold'em výše.

V případě Omahy jsou však každému Sázejícímu rozdány čtyři (4) karty lícem dolů (tzv. „vlastní karty“), které patří pouze jemu. Všichni Sázející použijí přesně tři (3) z pěti (5) společných karet v kombinaci s přesně dvěma (2) vlastními kartami, aby vytvořili co nejlepší kombinaci pěti (5) karet.

Sázející s nejlepší kombinací pěti (5) karet vyhrává Pot. V Omaze musí Sázející použít pouze dvě (2) ze svých čtyř (4) vlastních karet do kombinace s přesně třemi (3) kartami na hracím stole. V případě shody kombinací karet bude Pot rovnoměrně rozdělen mezi Sázející s nejlepší kombinací.

Omaha používá tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v pokeru (vysoké karty), jejichž popis je uveden v rámci pravidel varianty Texas Hold'em výše.

OMAHA HI-LO

Pokerová hra Omaha Hi-Lo se hraje stejně jako Texas Hold'em, se Small blindem a Big blindem, „boardem“ o pěti (5) společných kartách a čtyřmi (4) koly sázení, která mohou být ve formátu Limit, Pot Limit, No Limit, jejichž popis je uveden v rámci pravidel varianty Texas Hold'emu výše.

V případě Omahy Hi-Lo jsou však každému Sázejícímu rozdány čtyři (4) karty. Všichni Sázející použijí přesně dvě (2) ze svých čtyř (4) vlastních karet do kombinace s přesně třemi (3) kartami na hracím stole, aby vytvořili, co nejlepší kombinaci pěti (5) karet. Pot se dělí mezi nejlepší vysoký hand („high“) a nejlepší nízký hand („low“). Sázející mohou použít k sestavení svého vysokého a nízkého handu různé kombinace dvou (2) karet ze svého handu, ale v každé z nich musí použít přesně dvě (2) ze svého handu a tři (3) z boardu.

Omaha Hi-Lo se hraje s omezením „8-or-better“, což znamená, že nízký hand musí tvořit nejméně pět (5) různých karet v hodnotě osm (8) a nižší.

Sázející s nejlepší kombinací pěti (5) vysokých karet získává půl Potu, Sázející s nejlepší kombinací pěti (5) nízkých karet druhou polovinu Potu. V případě shody kombinací se podíl na Potu za vysoký hand a podíl na Potu za nízký hand rovnoměrně rozdělí mezi Sázející s nejlepšími kombinacemi. Pokud má více Sázejících handy stejné hodnoty, nastává remíza, při které si rozdělí mezi sebe Pot rovným dílem. Například, pokud nastane situace, kdy má nárok na Pot jeden (1) Sázející s vysokým handem a dva (2) Sázející se shodným nízkým handem, vyhrává vítězný Sázející s vysokým handem polovinu Potu, zatímco Sázející s nízkým handem získají každý jednu čtvrtinu Potu. Pokud žádná kombinace nesplňuje podmínky pro nízký hand, vyhrává celý Pot nejlepší vysoká kombinace handu.

Omaha Hi-Lo používá pro sestavení nejlepší kombinace vysokých karet tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v Pokeru (vysoké karty), jejichž popis je uveden v rámci pravidel varianty Texas Hold'em výše a pro sestavení nejlepší kombinace nízkých karet používá hodnoty karetních kombinací zvané „Ace to Five“ (nízké karty), jejichž popis následuje:

Hodnoty kombinací Ace to Five (nízké karty)

V případě Ace to Five (nízké karty) není barva rozhodující. Jiné kombinace, než níže uvedené (např. flush, postupka, dvojice, trojice atd., které jsou užívány např. v tradičních hodnotách karetních kombinací v Pokeru (vysoké karty)), zde nemají žádnou hodnotu. Esa jsou v low kombinacích vždy počítána jako nejnižší karty. Hodnota karet v low kombinaci o pěti (5) kartách začíná vždy nejvyšší kartou a dále se postupuje směrem dolů.

Za nízké („low“) karty se považují eso, dvojka, trojka, čtyřka, pětka, šestka, sedmička a osmička; za vysoké („high“) karty se potom považují osmička, devítka, desítka, kluk (karta J), královna (karta Q), král (karta K) a eso. Osmička a eso tedy mohou mít jak povahu nízké karty, tak povahu vysoké karty.

- *Five Low neboli Wheel*

Pět (5) libovolných nízkých karet v hodnotě pětka, čtyřka, trojka, dvojka a eso. V



případě rovnosti kombinací si dělí Pot všichni Sázející, co drží Five-high kombinací.



- *Six Low*

Pět (5) libovolných nízkých karet se šestkou jako nejvyšší kartou s tím, že výše uvedená kombinace poráží kombinaci 6, 5, 4, 2, A. V daném případě tak při shodě první karty v kombinaci (zde šestky) rozhodují další karty v kombinaci v pořadí zleva doprava od nejvyšší po nejnižší s tím, že Pot získá kombinace, která má na shodném pořadí kartu nižší hodnoty.

- *Seven Low*



Pět (5) libovolných nízkých karet se sedmičkou jako nejvyšší kartou. V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává Pot. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší.

- *Eight Low*



Pět (5) libovolných karet s osmičkou jako nejvyšší kartou. V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává Pot. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší. Eight Low je nejslabší kombinací kvalifikující se pro variantu Omaha Hi-Lo.

Fortuna nabízí Účastníkům tyto možnosti hraní Pokeru:

- CASH GAME
- TURNAJE

CASH GAME

Při Cash Game jsou Sázející usazeni u virtuálního hracího stolu dle jejich volby a utkávají se s jinými Sázejícími. Cash game představuje hru s hodnotovými žetony, které přímo reprezentují peněžní prostředky, o které se hraje. Pokud tedy Sázející vstoupí do Cash Game, potom hodnotové žetony, se kterými se hraje, představují peněžní prostředky, které může prohrát či vyhrát. Po skončení hry a před vyplacením výher je z Potu uhrazen Fortuně poplatek (Rake). Rake může být pro jednotlivé hrací stoly stanoven odlišně. Při ukončení účasti na dané hře a opuštění hracího stolu bude následně na Konto Sázejícího připsáno takové množství peněžních prostředků, které odpovídá aktuálnímu množství hodnotových žetonů, jimiž Sázející při ukončení účasti na této hře disponuje.

Zahájit účast na této hře u daného hracího stolu může Sázející, pokud je u něj volné místo; ukončit účast na této hře může kdykoliv. Sázející má navíc možnost si kdykoliv během hry dokoupit hodnotové žetony až do maximální výše hodnotových žetonů, která je u každého hracího stolu předem stanovena a zobrazena. Dokoupení hodnotových žetonů je Sázejícímu taktéž umožněno v případě, že prohraje všechny své hodnotové žetony. Každý hrací stůl má též předem stanovené výše Small blindu, Big Blindu a Ante, které se během hry nemění.

Fortuna je oprávněna stanovit minimální výši Sázky typu Small blind a Big blind, přičemž aktuální přehled těchto limitů bude dostupný v Aplikaci.

Při Cash Game, pokud je tato funkcionalita v rámci daného stolu dostupná, v situaci „all-in“ dvou Sázejících může být povolena funkce „Run It Twice“, souhlasí-li s tím oba aktivní Sázející. Funkce umožní, že budou všechna zbývajících kola sázení aktuální hry rozdána dvakrát a poté se rozdělí na dvě části. První část potu je vyplacena Výherci prvního rozdání a druhá část potu je vyplacena Výherci druhého rozdání.

TURNAJE

Turnaje mají stanovený začátek a konec tak, že turnaj začíná, jakmile jsou usazeni všichni Sázející, nebo v určenou dobu (viz pravidla jednotlivých turnajů níže). Turnaj probíhá až do okamžiku, kdy má vítěze, případně pokud se na tom dohodnou všichni Sázející, pokud je tato funkcionality v rámci daného turnaje dostupná. Na rozdíl od Cash Game je Sázející při turnajové hře usazen u hracího stolu a hraje, dokud nepřijde o všechny své turnajové žetony (a je tedy vyřazen z turnaje), nebo dokud nevyhraje (tedy dokud nejsou vyřazeni ostatní Sázející). Během turnaje může docházet k přesazování Sázejících mezi jednotlivými hracími stoly daného turnaje, a to v závislosti na typu turnaje dle níže uvedených pravidel. V případě turnajů hraných na více hracích stolech může být součástí hry i fáze označovaná „hand for hand“, která začíná ve chvíli, kdy zbývá v turnaji určitý počet Sázejících, a to předtím, než se dosáhne tzv. bubble, tj. nejvyšší místo v turnaji, které není finančně ohodnoceno. Hraje se tím stylem, že pokud se na jednom hracím stole dohraje handa, čeká se i na ostatní hrací stoly, aby dohrály svou handu. Takto se to dělá do té doby, než se dosáhne tzv. bubble a následně se začne hrát opět běžným způsobem. Důvodem k této fázi je záruka, že na každém hracím stole bude odehrán stejný počet hand.

Metoda ukončení Multi-Table turnaje dohodou všech Sázejících, pokud je tato funkcionality v rámci daného turnaje dostupná, je označována jako Deal. Deal může být umožněn v turnajích v situaci, kdy mají již všichni zbývajících Sázejících jistou Výhru a kdy jsou všichni zbývajících Sázejících ve fázi turnaje u finálového stolu. Částky, které Sázející z Dealu obdrží a pozice, na které se umístí, jsou vypočítány a vychází z aktuálního počtu turnajových žetonů zbývajících Sázejících a aktuální výplatní struktury turnaje z Prize poolu určeného pro rozdělení mezi Sázející během dohody.

Pokud je funkcionality v rámci daného turnaje dostupná a jsou splněny podmínky pro uzavření dohody, může Sázející souhlasit s uzavřením Dealu zaškrtnutím políčka souhlasu. Turnaj pokračuje ve hře až dokud se všichni Sázející u stolu nedohodnou na Dealu. Jakmile všichni Sázející odsouhlasí uzavření dohody zaškrtnutím políčka Dealu, jsou Sázející upozorněni, že dohoda bude projednána po skončení aktuálního kola. Následně se všem Sázejícím zobrazí vyskakovací okno s podmínkami dohody a informací, zda turnaj po dohodě končí, nebo pokračuje. Dále je zde uvedena částka, kterou jednotliví Sázející obdrží a konečné pozice Sázejících v případě, že turnaj skončí po dohodě. Pokud turnaj po dohodě pokračuje, je v okně uvedena Výhra alokovaná za první místo. Aby byla dohoda uzavřena, musí s podmínkami dohody souhlasit všichni Sázející, v opačném případě turnaj pokračuje s původní výplatní strukturou.

V případě, že všichni Sázející souhlasí s uzavřením dohody, nastane jeden z uvedených scénářů:

- Sázející obdrží své výhry a turnaj končí. Během dohody se rozdělí celý Prize pool a žádná další výhra se neuděluje. Po uzavření dohody se objeví zpráva o ukončení turnaje formou Dealu, výhře a konečném umístění.
- Z Prize poolu je v podmínkách dohody určena částka, která není rozdělena mezi Sázející v průběhu Dealu, ale je alokovaná za první místo. Tuto částku obdrží vítěz turnaje navíc k částce určené v Dealu. Sázející obdrží své výhry dle dohody ze zbývajících Prize poolu a turnaj pokračuje.

V turnajích typu Knock Out, Progressive Knock Out (PKO) a Mystery Bounty může být při uzavírání dohody mezi Sázející rozdělena pouze část standardního Prize poolu, nikoli bounty Prize pool.

Podobně jako u Cash Game i v turnaji může být Sázejícím umožněno dokupovat si turnajové žetony, přičemž, pokud je to umožněno, pravidla pro dokupování (tzv. rebuy) jsou pro každý takový turnaj předem uvedena. Sázející platí pouze Buy-in a případně rebuy. Nárok na Výhru (a její eventuální výše) pro Sázejícího závisí na umístění daného Sázejícího v turnaji. Umístění v turnaji se stanovuje podle toho, v jakém pořadí byl Sázející z turnaje vyřazen (případně podle toho, že zbyl jako jediný, poslední Sázející v turnaji). Z tohoto důvodu u většiny turnajů výše Blinds během turnaje narůstá. Na rozdíl od Cash Game nelze turnajové žetony, které Sázející vyhrál v turnaji, vyměnit za peněžní prostředky, které by mu byly vyplaceny na jeho Konto ani jinak; turnajové žetony tedy slouží pouze k určení umístění Sázejícího.

Typy turnajů:

- **Multi-Table turnaje**

V Multi-Table turnajích začínají Sázející se stejným, daným počtem turnajových žetonů. Na mnoha hracích stolech vzájemně soupeří o své turnajové žetony, zatímco Blinds a/nebo Ante postupně stoupají. Jakmile Sázející přijde o své turnajové žetony, je vyřazen z turnaje. Jak jsou Sázející postupně vyřazováni, hrací stoly se ruší a zbývající Sázející jsou přesazeni k jiným hracím stolům tak, aby byl zachován plný počet Sázejících u všech hracích stolů a hra byla „vyrovnaná“. Nakonec se poslední zbývající Sázející se všemi turnajovými žetony sejdou u finálového hracího stolu, kde se konečným vítězem stane ten Sázející, kterému se podaří shromáždit všechny turnajové žetony svých soupeřů. Nárok na Výhru má předem daný počet nejlépe umístěných (tedy nejpozději vyřazených) Sázejících; tento počet Sázejících, kteří obdrží Výhru, závisí na celkovém počtu Sázejících daného turnaje; výše jednotlivých Výher je předem určena a závisí na počtu Sázejících a na výši Buy-in (sníženého o Provizi Fortuny) hrazeného za účast na daném turnaji.

- **Sit & Go**

Sit & Go je turnaj, který nemá předem stanovený čas zahájení – jednoduše začne, jakmile jsou zaplněna všechna místa. Počet Sázejících tohoto typu turnaje je předem stanovený a pohybuje se v rozmezí od dvou (2) do tři sta šedesát (360) Sázejících.

- **Shootouts**

Shootouts je speciální typ turnaje na více hracích stolech. V případě, že Sázející hrají v Multi-Table turnaji, jsou přesunováni od hracího stolu k hracímu stolu, aby se počet Sázejících u hracích stolů vyrovnal. Nakonec všichni nevyřazení Sázející skončí u finálového hracího stolu. V turnaji Shootouts se toto vyvažování nedělá. Dokud u hracího stolu nesedí poslední Sázející, zůstává Sázející u svého původního hracího stolu. V případě, že na tomto hracím stole vyhraje, pokračuje k dalšímu hracímu stolu a celý proces se znovu opakuje s ostatními Sázejícími,

kteří vyhráli na svých původních hracích stolech. Sázející, který u svého hracího stolu zůstal jako poslední (tzn. „vyhrál svůj stůl“), může v Shootouts turnajích typu „Arena“ získat dílčí Výhru. Další Výhry jsou udělovány za umístění na placených (výherních) pozicích v rámci daného turnaje, které mají podíl na Prize poolu. Přesné rozdělení Výher, a to zda jsou udělovány také Výhry za „výhru stolu“, je specifické pro každý jednotlivý Shootouts turnaj.

Ve dvojitém Shootoutu musí Sázející vyhrát u dvou hracích stolů, aby se stal celkovým vítězem (ačkoliv většinou nějakou Výhru obdrží všichni Sázející, kteří se dostanou k finálovému hracímu stolu). Tato informace je vždy zobrazena před vstupem do turnaje. Každý zahajující hrací stůl se hraje až do svého uzavření (tedy dokud u něj nezbývá pouze jeden Sázející). Finálový hrací stůl je utvořen z vítězů prvních kol zápasů. Například turnaj typu Double Shootout může začít s osmi (8) plnými hracími stoly, dohromady tedy s šedesáti čtyřmi (64) Sázejícími v prvním kole. Každý z těchto hracích stolů bude hrát až do určení jednoho vítěze a osm (8) vítězů se přesune k finálovému hracímu stolu, kde se bude hrát až do určení jednoho konečného vítěze.

V trojitém Shootoutu musí Sázející zvítězit u třech hracích stolů, aby vyhrál celý turnaj. Například u standardního trojitého Shootoutu (9 Sázejících u stolu) bude v prvním kole usazeno sedm set dvacet devět (729) Sázejících, a to devět (9) u každého stolu, to znamená celkově osmdesát jedna (81) hracích stolů. U hracích stolů se bude hrát do té doby, než u každého z nich zbude jeden Sázející se všemi turnajovými žetony. Osmdesát jedna (81) zbývajících Sázejících bude přesunuto k devíti (9) hracím stolům druhého kola. Stejně jako v prvním kole se u hracích stolů bude hrát, dokud u každého z nich nezůstane jeden Sázející se všemi turnajovými žetony ze svého hracího stolu. Nakonec devět (9) zbývajících Sázejících postoupí k finálovému hracímu stolu, kde bude určen konečný vítěz.

Celý proces může být rozšířen na čtyř i vícenásobný Shootout. Také není nezbytné, aby se začalo v devíti (9) Sázejících u každého hracího stolu. Pokud nebude Shootout plně obsazen, některé hrací stoly v prvním kole mohou mít více Sázejících než jiné.

- **Satelity**

Satelit je typ turnaje, ve kterém Výhru představuje částka ve výši Buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Sázející může Výhru použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího turnaje. Fortuna pořádá satelity Sit & Go na jednom i více stolech. Satelity na více hracích stolech (Multi-Table satelity) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a přihlašování do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají pouze jedinou odlišnost – hraje se do té doby, než u hracího stolu zůstane tolik Sázejících, kolik je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající Buy-inům do většího turnaje.

- **Re-entry**

Re-Entry je typ turnaje, který umožňuje Sázejícímu vyřazenému z tohoto turnaje se do něj v předem stanoveném období (re-entry období) opakovaně zapsat, a to po zaplacení nového Buy-inu. Fortuna je oprávněna omezit počet opakovaných vstupů do turnaje, o čemž bude Sázející informovat.

- **Rebuy turnaje**

Turnaje, kde si v jejich průběhu lze dokupovat turnajové žetony, se nazývají rebuy turnaje. Ve standardních turnajích Sázející vypadává ze hry, a tedy prohrává, jakmile mu dojdou turnajové žetony. V případě rebuy turnajů je však Sázejícímu umožněno si v průběhu turnaje za předem daných pravidel turnajové žetony dokoupit.

Na začátku turnaje je tzv. „období pro rebuy“. Typickým obdobím pro rebuy je první hodina turnaje (do začátku první přestávky). Jakmile toto období vyprší, není již možné dokupovat turnajové žetony. Během období pro rebuy může být k dispozici pevný nebo neomezený počet možností dokoupit turnajové žetony. Pokud Sázejícímu turnajové žetony dojdou úplně, bude mu rebuy nabídnut automaticky (pokud je v danou chvíli k dispozici). Sázející může provést rebuy kdykoli, kdy má na rebuy nárok. Sázející nemá nárok na rebuy, pokud již vyčerpал maximální počet rebuys. Rebuy může mít jakoukoliv cenu, ale většinou stojí stejně tolik, kolik původní Buy-in, a Sázející za něj získá stejný počet turnajových žetonů, jako za původní Buy-in. Během handu nelze provést rebuy – pokud je proveden rebuy během handu, turnajové žetony nebudou „ve hře“ (tedy Sázející je nebude mít k dispozici pro sázení), dokud nezačne další hand.

Na konci období pro rebuy může být k dispozici „add-on“. Obvykle to je během první přestávky. Add-on představuje jeden rebuy navíc. Add-ony jsou dobrovolné a Sázející se může ve chvíli, kdy mu je nabídnut, rozhodnout, zda tuto možnost využije či nikoliv. Add-on může představovat jakoukoliv částku, ale obvykle stojí stejně jako původní Buy-in, přičemž Sázející za něj získá stejný nebo vyšší počet turnajových žetonů jako za původní Buy-in.

Období pro rebuy, množství turnajových žetonů, které si Sázející může pomoci rebuy dokoupit, počet rebuys, který je v daném turnaji umožněn, a množství a cena turnajových žetonů, které lze dokoupit v rámci add-onů, se může lišit pro každý turnaj, nicméně tyto informace jsou Sázejícím vždy oznámeny před tím, než vstoupí do turnaje a uhradí Buy-in za účast na něm.

- **Deep Stack**

Turnaj označený jako „Deep Stack“ znamená, že každý Sázející začíná hru s vyšším počtem turnajových žetonů při zachování počáteční výše Blinds; jinými slovy, poměr počáteční výše Small blindu a Big blindu k množství turnajových žetonů, se kterými Sázející vstupuje do turnaje, je nižší. Každý Sázející má tudíž během turnaje Deep Stacks větší prostor pro hru. Kromě toho se turnaje Deep Stack, oproti ostatním turnajům, vyznačují delšími obdobími, ve kterých je výše Blinds neměnná, tedy nenarůstá. Prodloužení intervalů mezi navýšeními Blinds opět znamená více prostoru ke hře, zejména v počátečních fázích turnaje.

- **Short Stack**

Turnaj označený jako „Short Stack“ znamená, že každý Sázející začíná hru s nižším počtem turnajových žetonů při zachování počáteční výše Blinds; jinými slovy, poměr počáteční výše Small blindu a Big blindu k množství turnajových žetonů, se kterými Sázející vstupuje do turnaje, je vyšší. Díky tomu trvá dokončení turnaje Sázejícímu kratší dobu. Kromě toho se turnaje Short Stack, oproti ostatním turnajům, vyznačují kratšími obdobími, ve kterých je výše Blinds

neměnná, tedy nenarůstá. Zkrácení intervalů mezi navýšeními Blinds opět znamená rychlejší odehrání turnaje.

- **Turbo, Hyper Turbo**

Turbo a Hyper Turbo je turnaj, ve kterém úrovně Blinds stoupají mnohem rychleji, než ve standardní hře.

- **Variable Lenght**

V turnaji označeném jako Variable Lenght jsou různě dlouhá jednotlivá období, během kterých se nezvyšují úrovně blinds.

- **Flight**

Flight turnaj je rozdělen na několik fází, které jsou označeny jako Day1. Všichni Sázející, kteří během Day1 fáze nevypadli jsou poté spojeni do další fáze turnaje, označené jako Day2. Samotná hra probíhá podle standardních pravidel pokeru, označení Flight upozorňuje Sázejícího jen na odlišnou organizaci průběhu turnaje.

- **Best Stack Forward**

Turnaje označené jako Best Stack Forward probíhají stejným způsobem jako turnaje typu Flight. Sázejícím je ale umožněno zaregistrovat se postupně do několika Day1 fází a do Day2 fáze pak Sázející postupuje s takovým počtem turnajových žetonů, který odpovídá jeho nejlepšímu výsledku ze všech Day1 fází.

- **Stack Builder**

Turnaje Stack Builder probíhají stejným způsobem jako turnaje typu Flight. Sázejícím je ale umožněno zaregistrovat se postupně do několika Day1 fází a do Day2 fáze pak Sázející postupuje s takovým počtem turnajových žetonů, který odpovídá součtu jeho výsledků ze všech Day1 fází.

- **Garantované turnaje**

V rámci Garantovaného turnaje Fortuna předem stanoví minimální výši Výhry, která bude vyplacena i v případě, že úhrn vkladů Sázejících do takového turnaje nedosáhne této výše. Pokud bude konečný úhrn vkladů Sázejících nižší, než je předem stanovená minimální výše Výhry, Fortuna tento rozdíl dorovná ze svých peněžních prostředků. Pokud úhrn vkladů Sázejících převyší předem stanovenou minimální výši Výhry, pak se Výhry z tohoto turnaje budou skládat z úhrnu vkladů Sázejících očištěných o případná doprovodná plnění (např. Provizi Fortuně za účast v turnaji).

- **Knock Out, Progressive Knock Out (PKO) a Mystery Bounty**

Knock Out turnaj je speciální varianta Multi-Table turnaje a Sit & Go turnaje, ve kterém je Buy-in (po odečtení Provize) rozdělen na dvě části, přičemž jedna část jde do Prize poolu daného turnaje (a je rozdělena standardním způsobem mezi nejlépe umístěné Sázející) a druhá část je rozdělena Sázejícím, kteří z turnaje vyřadili jiné Sázející (tzv. „bounty“). Výše bounty za vyřazení každého jednoho Sázejícího je stejná a vypočítá se jako podíl mezi celkovou částkou připadající na bounty a počtem Sázejících v rámci turnaje). V pokerových variantách s děleným Potem (např. Omaha Hi-Lo) získává bounty za vyřazení Sázejícího vždy Sázející s

nejlepším high handem. Vítěz turnaje získává též Výhru odpovídající jeho vlastní bounty.

V konkrétním Knock Out turnaji může být část Buy-inu (po odečtení Provize) připadající na bounty mezi 10 % až 100 % s tím, že zbylá část je alokována na standardní Prize pool. To znamená, že v některých turnajích Sázející získávají Výhru z takového turnaje čistě v podobě bounty (za vyřazení ostatních Sázejících z turnaje). Ve většině turnajů je však poměr mezi souhrnem hodnoty bounty všech Sázejících turnaje a výší standardního Prize poolu 1:1.

Na rozdíl od běžných Multi-Table turnajů a Sit & Go turnajů se Sázející nemusí v turnaji umístit na místě zaručujícím podíl na Prize poolu, a přesto mohou získat Výhru v podobě bounty (tedy za vyřazení jiných Sázejících).

Progressive Knock Out turnaj je speciální varianta Knock Out turnaje. Stejně jako v Knock Out turnajích Sázející získávají výhru v podobě bounty, ovšem na rozdíl od standardních Knock Out turnajů v případě vyřazení jiného Sázejícího získávají pouze určitou část této bounty, přičemž o její zbytek se zvyšuje bounty za vyřazení tohoto Sázejícího. Jak Sázející postupně vyřazuje ostatní Sázející, narůstá tak budoucí potenciální Výhra (v podobě bounty) jiného Sázejícího v případě, že první zmíněný Sázející bude vyřazen, čímž se stávají atraktivnějším cílem pro vyřazení. I v Progressive Knock Out turnaji jeho vítěz získává též Výhru odpovídající jeho vlastní bounty.

V konkrétním Progressive Knock Out turnaji může být část Buy-inu (po odečtení Provize) připadající na bounty mezi 30% až 100 % s tím, že zbylá část je alokována na standardní Prize pool. To znamená, že v některých turnajích Sázející získávají Výhru z takového turnaje čistě v podobě bounty (za vyřazení ostatních Sázejících z turnaje). Ve většině turnajů je však poměr mezi souhrnem hodnoty bounty všech Sázejících turnaje a výší standardního Prize poolu 1:1.

Obdobně, v konkrétním Progressive Knock Out turnaji může být část bounty, kterou obdrží Sázející v podobě výhry, v rozmezí 25 % až 75 % s tím, že o zbylou část bounty vyřazeného Sázejícího je navýšena vlastní bounty Sázejícího, který ho vyřadil. Ve většině turnajů je však tento podíl 50 %.

Mystery Bounty turnaj je speciální varianta Knock Out turnaje. Stejně jako v Knock Out turnajích Sázející získávají Výhru v podobě bounty, ovšem na rozdíl od standardních Knock Out turnajů je výše (hodnota) bounty za vyřazení jiného Sázejícího náhodně určená z předem stanoveného počtu a hodnot bounty. Sázející jsou o celkovém počtu a hodnot bounty, včetně nejvyšší dostupné Výhry a všech ostatních dostupných Výhrách vždy informováni, a to jak předem, tak i v průběhu turnaje.

- **Double Or Nothing**

V turnaji typu Double or Nothing vyhrává polovina Sázejících dvojnásobek Buy-inu. Turnaj končí v okamžiku, kdy je vyřazena polovina jeho Sázejících; druhá polovina má potom nárok na Výhru.

- **All-in or Fold**

V turnaji typu All-in or Fold má Sázející v prvním kole sázení (před flopem) možnosti pouze Navýšit (raise) all-in, nebo Složit (fold).

Předčasně ukončené turnaje

Pokud je z jakýchkoli důvodů (zejména technických) turnaj zrušen a není možné tudíž určit konečné pořadí, proběhne výplata Výher mezi Sázející, kteří nebyli do té doby z turnaje vyřazení („zbývající účastníci“), dle následujících pravidel:

- Turnaj se dvěma účastníky (tzv. „heads-up“)
Každý z obou Sázejících dostane zpět zaplacený Buy-in.
 - Multi-Table turnaje
 - V případě zrušení turnaje ve chvíli, kdy v něm zbývá více Sázejících, než je pozic zaručujících výhru, bude každému zbývajícím účastníkovi vrácen Buy-in a zbývajcí Prize pool se mezi tyto Sázející rozdělí podle následujícího klíče:
 - 50 % zbývajcího Prize poolu se rozdělí rovnoměrně mezi všechny zbývajcí účastníky; a
 - 50 % zbývajcího Prize poolu se rozdělí poměrně mezi všechny zbývajcí účastníky podle počtu turnajových žetonů, které jednotliví Sázející měli v momentě zrušení turnaje.
 - V případě zrušení turnaje ve chvíli, kdy každý zbývajcí účastník má již zajištěnou určitou výši výhry za své umístění, bude každému zbývajcímu účastníkovi vrácen Buy-in a dále každý zbývajcí účastník obdrží výhru za umístění v turnaji na takové pozici, jaký je počet nevyřazených Sázejících turnaje v momentě zrušení turnaje; a dále
 - 50 % zbývajcího Prize poolu se rozdělí rovnoměrně mezi všechny zbývajcí účastníky; a
 - 50 % zbývajcího Prize poolu se rozdělí poměrně mezi všechny zbývajcí účastníky podle počtu turnajových žetonů, které jednotliví Sázející měli v momentě zrušení turnaje.
- Pokud se jedná o garantovaný (Guaranteed) turnaj, který je stále ve fázi pozdní registrace nebo rebuy, výše Prize poolu k rozdělení mezi jeho Sázející při zrušení turnaje se určí podle skutečně vybraných vkladů, tedy nikoliv podle předem garantované výše Výher. Po skončení této fáze je výše Prize poolu k rozdělení mezi Sázející při zrušení turnaje podle předem garantované výše Výher.
- Sit & Go turnaje
 - každý ze zbývajcíh Sázejících dostane zpět Buy-in; a
 - mezi zbývajcí Sázející se rozdělí rovným dílem část Prize poolu zaplacená všemi již vyřazenými Sázejícími.

PŘENÁŠENÁ ŽIVÁ HRA EVOLUTION

ROULETTE (EVOLUTION)

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Hra Roulette (Evolution) je přenášena živá hra – ruleta, která je obsluhována krupiérem ve streamovaném studiu. Ruletu tvoří fyzické otáčivé zařízení, které se skládá ze dvou soustředných kol. Větší z nich je nehybné, menší se otáčí a je rozděleno na 37 obarvených a očíslovaných dílů. Roztáčení rulety a vlastní hod kuličkou provádí fyzicky krupiér, který posílá kuličku po vnějším kole proti směru rotace menšího kola. Kulička v průběhu zpomalování propadne do menšího kola, kde se usadí na jednom z třiceti sedmi čísel. Čísla od 1 do 36 mají střídavě červenou a černou barvu. 0 má zelenou barvu. Sázky se umísťují na virtuálním hracím poli (viz níže). Podstatou hry je vsadit na vybrané místo na hracím poli tak, aby sázka pokrývala výsledek, na kterém se ustálí kulička, jejíž kolo se skládá z 37 číselovaných políček. Čísla od 1 do 36 mají střídavě červenou a černou barvu. 0 má zelenou barvu. Sázky se umísťují na stůl do oblasti vnitřních nebo vnějších sázek (viz níže). Podstatou hry je vsadit na vybrané místo na hracím poli tak, aby sázka pokrývala výsledek, na kterém se ustálí kulička vržená krupiérem.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Jedno číslo (Straight-Up)	10 000,00 Kč	350 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Dvě čísla (Split)	20 000,00 Kč	340 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Tři čísla (Street)	30 000,00 Kč	330 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Čtyři čísla (Corner)	40 000,00 Kč	320 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Šest čísel (Line)	60 000,00 Kč	300 000,00 Kč	360 000,00 Kč
12 čísel (Dozen)	120 000,00 Kč	240 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Sloupce 12 čísel (Column)	120 000,00 Kč	240 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Sudá/Lichá čísla (Even/Odd)	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Barva	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Nízká/Vysoká čísla (Low/High)	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč

USAZENÍ KE STOLU



Po otevření hry se Sázejícímu zobrazí kolo rulety s krupiérem ze streamovaného studia a virtuální hrací plátno s políčky pro umístění sázek. Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek ve stanoveném čase, následně je pohybující se kolo rulety roztočeno krupiérem v opačném směru, vržena kulička a je oznámen konec sázek a čeká se na vyhlášení výsledku, viz další popis hry níže. Sázky je nutné umístit během časového odpočtu, který je zobrazen nad hracím polem. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry a je stále umožněn příjem sázek, sázející se může do dané přenášené živé hry zapojit umístěním sázek ve stanoveném čase. V opačném případě musí čekat na zahájení následující hry přenášené živé hry, kdy bude opět umožněn příjem sázek ve stanoveném čase.

HERNÍ FUNKCE

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se vybírá hodnota žetonu.
	Kliknutím s odpovídající hodnotou žetonu na hracím poli se nastavují sázky do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím jsou aktuálně nastavené sázky do jedné hry přenášené živé hry zdvojnásobeny.
	Kliknutím je poslední zvolená sázka odstraněna.
	Kliknutím jsou sázky do jedné hry přenášené živé hry opakovány podle předchozí hry přenášené živé hry.

	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.
	Kliknutím se otevře historie her přenášené živé hry.
	Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.
	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím dojde k zobrazení oblíbených sázek.
	Kliknutím se zobrazí herní statistiky

RACETRACK

Ve hře je zobrazen Racetrack, na kterém jsou zobrazeny jednotlivá čísla za sebou tak, jak jsou zobrazeny na kole rulety. Pomocí tohoto Racetracku lze sázet přímo na jednotlivá čísla rulety a zároveň na sousední čísla těchto čísel. Dále lze sázet speciální sady čísel podle toho, kde na ruletě se nachází. (Sázky Tier, Orphelins, Voisins, Zero)



Po kliknutí na speciální sadu Tier jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:



Po kliknutí na speciální sadu Orphelins jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:



Po kliknutí na speciální sadu Voisins jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

Po kliknutí na speciální sadu Zero jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

Hra dále obsahuje funkci Neighbours:

Po kliknutí na určité číslo na Racetrack dojde k umístění aktuálně nastavené sázky nejen na určité číslo, ale také na sousední čísla na kole rulety. Počet sousedních čísel, na které je také vsazeno, je určen na přepínači funkce Neighbours (viz obrázek), která lze nastavit od 0 do 9. Např. Pokud bude na ukazateli funkce Neighbours nastavena hodnota 2, dojde k umístění sázek na určité číslo a zároveň dvě sousední čísla napravo a dvě sousední čísla nalevo, nebo např. pokud bude na ukazateli funkce Neighbours nastavena hodnota 4, dojde k umístění sázek na určité číslo a zároveň čtyři sousední čísla napravo a čtyři sousední čísla nalevo apod.



INFORMAČNÍ TABULE

Hra obsahuje informační tabuli se statistikami, které obsahují výsledky jednotlivých her přenášené živě Hry.

VÝPLATNÍ TABULKA

Kulička rulety se v rámci jedné hry přenášené živě hry ustálí na jednom z 37 čísel s příslušnou barvou. Odpovídající výhry z jedné hry přenášené živě hry jsou vypočteny podle následující výplatní tabulky:

VNITŘNÍ SÁZKA (INSIDE BET)

Název	Popis	Výherní poměr
-------	-------	---------------

Jedno číslo (Straight-Up)	Sázka na jedno číslo	35:1
Dvě čísla (Split)	Sázka na linii mezi dvěma sousedícími čísly.	17:1
Tři čísla (Street)	Sázka na vnější okraj sázkové plochy vedle prvního čísla v řadě, která se vztahuje na celou řadu. Příklad: 13, 14 a 15. Jako sázky Street platí také sázky na skupiny 0,1,2 nebo 0,2,3.	11:1
Čtyři čísla (Corner)	Sázka na průsečík vodorovné a svislé linie uprostřed skupiny čtyř čísel. Příklad: 17, 18, 20 a 21. Sázkou Corner můžete rovněž uzavřít na skupinu čísel 0, 1, 2, 3.	8:1
Šest čísel (Line)	Sázka na vnější okraj sázkové plochy v průsečíku dvou řad. Příklad: 19, 20, 21, 22, 23 a 24.	5:1

VNĚJŠÍ SÁZKY (OUTSIDE BET)

Název	Popis	Výherní poměr
12 čísel (Dozen)	Sázka na pole "1st 12" (tj. první sadu dvanácti po sobě jdoucích čísel, 1-12), "2nd 12" (13-24), nebo "3rd 12" (25-36).	2:1
Sloupce 12 čísel (Column)	Sázka na pole označené "2 to 1" v dolní části každého sloupce o dvanácti číslech.	2:1
Barva	Sázka na červené nebo černé pole. (pokud kulička přistane na zeleném čísle 0, sázky na červenou a černou barvu prohrávají).	1:1
Sudá/Lichá čísla (Even/Odd)	Sázka na pole s označením "Even" (sudá čísla) nebo "Odd" (lichá čísla). (pokud kulička přistane na 0, sázky na sudá a lichá čísla prohrávají).	1:1
Nízká/Vysoká čísla (Low/High)	Sázka na pole "1-18" nebo "19-36". (číslo 0 není do těchto číselných skupin zahrnuto).	1:1

Např. Sázející umístěním žetonů odpovídající hodnoty vsadí následující kombinaci: vnitřní sázku 100,00 Kč na číslo 0; vnější sázku 100,00 Kč na červenou barvu a vnější sázku

100,00 Kč na prostřední sloupec čísel. Celková sázka do jedné hry přenášené živé hry odpovídá součtu dílčích sázek, tj. 300,00 Kč. Výsledkem je červené číslo 14. Dílčí výhry z jednotlivých sázek se v rámci jedné hry přenášené živé hry sčítají. Celková výhra z jedné hry přenášené živé hry je v takovém případě: $100,00 \text{ Kč} \times 0$ (nula) + $100,00 \text{ Kč} \times 1$ (červená barva) + $100,00 \text{ Kč} \times 2$ (prostřední sloupec), tj. 300,00 Kč.

ŘEŠENÍ CHYB

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u herního stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

PRAVIDLO PLATNÉHO ROZTOČENÍ RULETY

Výherní číslo je platné pouze v případě, že je za platné považováno i příslušné roztočení. Roztočení je platné pouze v případě, že krupiér vhodí kuličku proti směru otáčení kola. Kulička musí před zastavením alespoň třikrát oběhnout celý obvod ruletového kola. V případě neplatného roztočení provede krupiér opakované roztočení.

ZÁSADY ODPOJENÍ/ZTRÁTY PŘIPOJENÍ

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

BLACKJACK (EVOLUTION)

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Karetní hra Blackjack (Evolution) je přenášena živá hra, ve které hraje jeden až sedm sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačeno 7 boxů pro umístění sázek. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	200 000,00 Kč	300 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Perfect Pairs	20 000,00 Kč	500 000,00 Kč	520 000,00 Kč
21 + 3	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč
Rozdělení	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Zdvojnásobení	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Pojištění	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč	300 000,00 Kč

BALÍČEK KARET

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Karty J, Q a K mají hodnotu 10 a karta A (Eso) má hodnotu 1 nebo 11 podle toho, co je v dané situaci výhodnější. Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.

USAZENÍ KE STOLU



Po otevření zvoleného stolu se Sázející usadí na jednu z volných pozic. Sázející usazení u

stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek ve stanovaném čase, následně jsou všem zúčastněným rozdány dvě karty krupiérem, viz další popis hry níže. Sázky je nutné umístit během časového odpočtu, který je zobrazen nad hracím plochou. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.

HERNÍ FUNKCE

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím se přepne nabídka na informace o hře včetně Výplatní tabulky.
	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím se otevře historie her přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.

ZÁKLADNÍ POJMY

Hand – pravidly hry určená kombinace karet, jejíž hodnota určuje, jestli hru přenášené živé hry vyhrává sázející nebo krupiér.

Krupiér – rozdávající fyzická osoba pověřená provozovatelem k obsluze hracího stolu přenášené živé hry, proti které účastníci hazardní hry hrají.

Možnosti sázejícího při hře:

Opakovat – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře přenášené živé hry.



Zpět – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.



Karta – sázející si může vyžádat další kartu a vylepšit tak svůj hand; karty si může tahat postupně až do dosažení celkové hodnoty 21 nebo více.

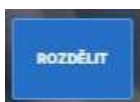


Stát – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.

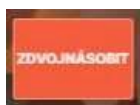


DALŠÍ SÁZKY A VOLBY V PRŮBĚHU HRY PŘENÁŠENÉ ŽIVÉ HRY

Rozdělit (Split) – pokud mají první dvě karty sázejícího stejnou hodnotu, může vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit druhý hand, se kterým si zahraje proti krupiérovi; pokud jsou sázejícímu rozdána dvě esa, může táhnout na každý nový hand už jen jednu kartu. Po rozdělení není možné sestavit nejlepší hand „blackjack“ (viz níže). Pokud sázející zvolí možnost Rozdělit, nemůže již v rámci rozdělených hand zvolit možnost Zdvojnásobit.



Zdvojnásobit (Double) – možnost dvojnásobku umožňuje Sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.



Pojištění (Insurance) – pokud je první kartou krupiéra eso, může sázející vsadit polovinu částky své původní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud krupiér bude mít blackjack; jestliže krupiér nemá blackjack, sázející pojištění prohrává.



Vybrat (Surrender) – Po rozdání prvních dvou karet má Sázející možnost využít funkci Surrender prostřednictvím tlačítka, na kterém je zobrazená částka k výběru, která odpovídá 50 % hodnoty základní sázky. Funkci Surrender lze použít pouze pro základní sázku, a nikoliv pro vedlejší sázky, které se vyhodnocují bez ohledu na volbu Surrender u základní sázky. Funkce Surrender není k dispozici, pokud má Sázející Blackjack. Funkce

Surrender je nabídnuta pouze jednou, během prvního kola voleb.



Zmáčknutím tlačítka Surrender s příslušnou hodnotou je hra přenášené živé hry pro Sázejícího ukončena a vedle karet Sázejícího se zobrazí ikona žetonu s šipkou. Hra přenášené hry pokračuje pro zbývajících hráčů a po jejím dokončení je výběr Sázejícímu vyplacen.



CÍL HRY A VÝPLATY VÝHER

Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek, po kterém jsou všem zúčastněným (sázejícím a krupiérovi) rozdány dvě karty, přičemž platí následující: sázejícímu jsou rozdány dvě karty lícem nahoru a krupiérovi jedna karta lícem nahoru a jedna lícem dolů. Rozdávání začíná u prvního sázejícího po levici krupiéra a pokračuje po směru hodinových ručiček až ke krupiérovi. Poté krupiér rozdá všem sázejícím druhou kartu lícem nahoru, ale druhá karta krupiéra je vyložena lícem dolů. K odkrytí této skryté karty krupiéra dojde v momentu, kdy na něj přijde řada, tj. po odehrání všech sázejících v rámci dané hry. Hodnota počáteční kombinace sázejícího je zobrazena vedle jeho karet.

Cílem hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21 a zároveň hodnotu součtu 21 nepřekročit a porazit krupiéra.

Aby se to sázejícímu podařilo, musí mít hand, jehož celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň jeho součet karet má vyšší hodnotu než hand krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérova handu přesáhne 21. Pokud je celková hodnota handu 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru.

Nejprve odehrají hru postupně jeden po druhém všichni sázející a jako poslední odehraje krupiér. Jakmile je sázející vyzván, může ke svému handu tahat další karty s cílem navýšit celkovou hodnotu jeho karet. Sázející dostane další kartu po stisknutí tlačítka „Karta“ (viz výše) a dokončí svou handu stisknutím tlačítka „Stát“ (viz výše). Jakmile skončí s taháním karet všichni sázející, krupiér dokončí svůj hand. Pravidla pro Rozdělit, Zdvojnásobit, Pojištění a Vybrat jsou popsána výše u popisu jednotlivých tlačítek.

Nejlepší hand ve hře Blackjack se nazývá „blackjack“. Výhra za tento nejlepší hand ve hře je vyšší než za všechny jiné kombinace, sázka se totiž vyplácí ve výherním poměru 3:2 (ovšem nikoliv v případě, že sázející získá „blackjack“ pomocí tzv. rozdělení – k tomu viz pravidla výše, tedy je výherní poměr stejný jako u jiných vítězných handů, tedy 1:1). Blackjack tvoří eso a jakákoli další karta s hodnotou deset (10, J, Q, K). Pokud má krupiér rovněž blackjack, dojde k remíze a Sázející obdrží jako výhru pouze svou sázku.

Vítězné handy jsou vypláceny 1:1. Vsadí-li sázející 20 Kč a vyhraje, pak obdrží kromě své

původní Sázky ještě zisk 20 Kč. Jestliže získá sázející výherní karetní kombinaci „blackjack“ pak je výhra vyplacena v poměru 3:2, sázející obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 30 Kč.

Esa mohou mít dvě různé hodnoty, jedna a jedenáct (podle toho, co je v dané situaci pro sázejícího výhodnější).

Kdykoli má sázející stejný hand jako krupiér, jedná se o remízu. V takové situaci vyhraje zpět svoji sázku, ale neobdrží další výhru.

Pokud hand prohraje, sázející neobdrží nic a sázka připadá provozovateli. Jakmile krupiér dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

PRAVIDLA PRO HRU KRUPIÉRA:

Jak bylo uvedeno výše, jakmile sázející dokončí svůj hand, přichází na řadu krupiér, jehož možnosti hry jsou omezeny na možnost vzít kartu a na možnost stát (tedy nemůže zahrát „rozdělit“, „pojistit“ a „2x“).

Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17 či vyšší, krupiér další kartu vzít nesmí. Pokud je součástí kombinace karet krupiéra eso a součet karet by byl větší nebo roven 17, pokud by se karta eso počítala s hodnotou 11, krupiér musí kartu eso vždy počítat s hodnotou 1 a další kartu tedy již vzít nesmí.

VEDLEJŠÍ SÁZKY

Tato hra Blackjack (Evolution) také obsahuje volitelné vedlejší sázky – Perfect Pairs a 21+3. Vedlejší sázky lze podávat jen v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat obě současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

PERFECT PAIRS

Vedlejší sázka Perfect Pairs uděluje sázejícímu výhru, pokud první dvě karty obsahují libovolný pár – například dvě královny (Q), dvě esa (A) nebo dvě trojky (3). Existují tři typy párů, z nichž každý má jinou výplatu:

- Dokonalý pár – stejná barva páru a stejné symboly např. dvě piková esa.
- Stejně barevný pár – stejná barva páru a jiné symboly např. kárová dvojka (2) + srdcová dvojka (2).
- Smíšený pár – různá barva páru a různé symboly např. srdcová desítka (10) + křížová desítka (10)

21+3

Sázející vyhrává Vedlejší sázku 21+3, pokud jeho první dvě karty a první karta krupiéra vytvoří některou z následujících výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Čistá postupka – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže
- Postupka – tři po sobě jdoucí karty, ale v různých barvách a s různými symboly, např. piková 2 + křížová 3 + srdcová 4.
- Barva – hodnotově nesouvisející karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. křížová 2, křížová 6 a křížová 10.

Výplatní tabulka vedlejších sázek:

Název	Výherní poměr
Perfect Pairs	
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1
21+3	
Trojice v barvě	100:1
Čistá postupka	40:1
Trojice	30:1
Postupka	10:1
Barva	5:1

ŘEŠENÍ CHYB

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u herního stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

ZÁSADY ODPOJENÍ/ZTRÁTY PŘIPOJENÍ

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

V případě hry Blackjack (Evolution) systém čeká na rozhodnutí sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost ať už z důvodu odpojení nebo nepřítomnosti sázejícího, uplatní se následující automatická rozhodnutí: (1) Pokud je celková hodnota karet 11 a méně, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Karta. (2) Pokud je celková hodnota karet vyšší než 11, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Stát.

INFINITE BLACKJACK

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Karetní hra Infinite Blackjack je přenášena živá hra, ve které hraje neomezený počet sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačen 1 box pro umístění sázek. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	200 000,00 Kč	300 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Perfect Pairs	20 000,00 Kč	500 000,00 Kč	520 000,00 Kč
21 + 3	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč
Hot 3	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč
Bust It	20 000,00 Kč	5 000 000,00 Kč	5 020 000,00 Kč
Rozdělení	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Zdvojnásobení	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Pojištění	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč	300 000,00 Kč

BALÍČEK KARET

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Karty J, Q a K mají hodnotu 10 a karta A (Eso) má hodnotu 1 nebo 11 podle toho, co je v dané situaci výhodnější. Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.

PRŮBĚH HRY



Sázející se zúčastní hry přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl v určeném čase, jehož odpočet je znázorněn výše. Sázející si nejdříve vybere žeton (žetony) a uzavře hlavní sázku umístěním žetonu (žetonů) v požadované hodnotě na vyznačené prostřední pole na hracím stole. Po uzavření hlavní sázky je možné uzavřít vedlejší sázky ležící okolo hlavní sázky (Perfect Pairs, 21+3, Hot 3, Bust It), pokud ještě neuplynul čas určený pro sázení. Hry se může zúčastnit neomezený počet sázejících, viz další popis hry níže. V průběhu jedné hry přenášené živé hry budou karty po celou dobu fyzicky na hracím stole s tím, že budou viditelné také jejich hodnoty, a nebudou z hracího stolu odklizeny. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.

HERNÍ FUNKCE

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím se přepne nabídka na informace o hře včetně Výplatní tabulky.
	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím se otevře historie her přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.

ZÁKLADNÍ POJMY

Hand – pravidly hry určená kombinace karet, jejíž hodnota určuje, jestli hru přenášené živé hry vyhrává sázející nebo krupiér.

Krupiér – rozdávající fyzická osoba pověřená provozovatelem k obsluze hracího stolu přenášené živé hry, proti které účastníci hazardní hry hrají.

MOŽNOSTI SÁZEJÍCÍHO PŘI HŘE

Opakovat – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře přenášené živé hry.



Zpět – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.



Karta – sázející si může vyžádat další kartu a vylepšit tak svůj hand; karty si může tahat postupně až do dosažení celkové hodnoty 21 nebo více.

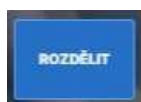


Stát – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.

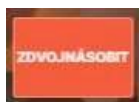


DALŠÍ SÁZKY A VOLBY V PRŮBĚHU HRY PŘENÁŠENÉ ŽIVÉ HRY

Rozdělit (Split) – pokud mají první dvě karty sázejícího stejnou hodnotu, může vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit druhý hand, se kterým si zahraje proti krupiérovi; pokud jsou sázejícímu rozdána dvě esa, může táhnout na každý nový hand už jen jednu kartu. Po rozdělení není možné sestavit nejlepší hand „blackjack“ (viz níže). Pokud sázející zvolí možnost Rozdělit, nemůže již v rámci rozdělených hand zvolit možnost Zdvojnásobit.



Zdvojnásobit (Double) – možnost dvojnásobku umožňuje Sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.



Pojištění (Insurance) – pokud je první kartou krupiéra eso, může sázející vsadit polovinu částky své původní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud krupiér bude mít blackjack; jestliže krupiér nemá blackjack, sázející pojištění prohrává.



Vybrat (Surrender) – Po rozdání prvních dvou karet má Sázející možnost využít funkci Surrender prostřednictvím tlačítka, na kterém je zobrazená částka k výběru, která odpovídá 50 % hodnoty základní sázky. Funkci Surrender lze použít pouze pro základní sázku, a nikoliv pro vedlejší sázky, které se vyhodnocují bez ohledu na volbu Surrender u základní sázky. Funkce Surrender není k dispozici v případech, pokud má Sázející Blackjack. Funkce Surrender je nabídnuta pouze jednou, během prvního kola voleb.



Zmáčknutím tlačítka Surrender s příslušnou hodnotou je hra přenášené živé hry pro Sázejícího ukončena a vedle karet Sázejícího se zobrazí ikona žetonu s šipkou. Hra přenášené hry pokračuje pro zbývajících hráčů a po jejím dokončení je výběr Sázejícímu vyplacen.



CÍL HRY A VÝPLATY VÝHER

Sázející začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl ve stanoveném čase, po kterém krupiér všem zúčastněným (sázejícím a krupiérovi) rozdává dvě karty, které jsou fyzicky umístěny na hracím stole, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry přenášené živé hry fyzicky na hracím stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Sázejícímu rozdává krupiér dvě karty lícem nahoru a krupiérovi rozdává jednu kartu lícem nahoru a jednu kartu lícem dolů. K odkrytí této skryté karty krupiéra dojde v momentu, kdy na něj přijde řada, tj. po odehrání všech sázejících v rámci dané hry. Hodnota počáteční kombinace sázejícího je zobrazena vedle jeho karet.

S ohledem na povahu této hry může dojít k situaci, že sázející zvolí volbu „Stát“ a krupiér pro jiné sázející, kteří zvolili volbu „Karta“, rozdává další karty. V takovém případě mají tyto další karty pro sázejícího, který zvolil volbu „Stát“, hodnotu 0. Rovněž také v případě, že sázející nevyužije možnosti „Rozdělit“, avšak jiný sázející tuto možnost využije, jsou pro vyhodnocení hry sázejícího, který možnosti „Rozdělit“ nevyužil, rozhodující karty v takovém pořadí, jak je krupiér sázejícímu rozdává. Pro účely vyhodnocení hry je rozhodující úkon sázejícího, který bude zaznamenán v systému provozovatele.

Cílem hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21 a

zároveň hodnotu součtu 21 nepřekročit a porazit krupiéra.

Aby se to sázejícímu podařilo, musí mít hand, jehož celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň jeho součet karet má vyšší hodnotu než hand krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérova handu přesáhne 21. Pokud je celková hodnota handu 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru.

Nejprve odehrají hru postupně všichni sázející a jako poslední odehraje krupiér. Jakmile je sázející vyzván, může ke svému handu tahat další karty s cílem navýšit celkovou hodnotu jeho karet. Sázející dostane další kartu po stisknutí tlačítka „Karta“ (viz výše) a dokončí svou handu stisknutím tlačítka „Stát“ (viz výše). Jakmile skončí s taháním karet všichni sázející, krupiér dokončí svůj hand. Pravidla pro Rozdělit, Zdvojnásobit, Pojištění a Vybrat jsou popsána výše u popisu jednotlivých tlačítek.

Nejlepší hand ve hře Blackjack se nazývá „blackjack“. Výhra za tento nejlepší hand ve hře je vyšší než za všechny jiné kombinace, sázka se totiž vyplácí ve výherním poměru 3:2 (ovšem nikoliv v případě, že sázející získá „blackjack“ pomocí tzv. rozdělení – k tomu viz pravidla výše, tedy je výherní poměr stejný jako u jiných vítězných handů, tedy 1:1). Blackjack tvoří eso a jakákoli další karta s hodnotou deset (10, J, Q, K). Pokud má krupiér rovněž blackjack, dojde k remíze a Sázející obdrží jako výhru pouze svou sázku.

Vítězné handy jsou vypláceny 1:1. Vsadí-li sázející 20 Kč a vyhraje, pak obdrží kromě své původní Sázky ještě zisk 20 Kč. Jestliže získá sázející výherní karetní kombinaci „blackjack“ pak je výhra vyplacena v poměru 3:2, sázející obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 30 Kč.

Esa mohou mít dvě různé hodnoty, jedna a jedenáct (podle toho, co je v dané situaci pro sázejícího výhodnější).

Kdykoli má sázející stejný hand jako krupiér, jedná se o remízu. V takové situaci vyhraje zpět svoji sázku, ale neobdrží další výhru.

Pokud hand prohraje, sázející neobdrží nic a sázka připadá provozovateli.

Jakmile krupiér dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

PRAVIDLA PRO HRU KRUPIÉRA

Jak bylo uvedeno výše, jakmile sázející dokončí svůj hand, přichází na řadu krupiér, jehož možnosti hry jsou omezeny na možnost vzít kartu a na možnost stát (tedy nemůže zahrát „rozdělit“, „pojistit“ a „2x“).

Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17 či vyšší, krupiér další kartu vzít nesmí. Pokud je součástí kombinace karet krupiéra eso a součet karet by byl větší nebo roven 17, pokud by se karta eso počítala s hodnotou 11, krupiér musí kartu eso vždy počítat s hodnotou 11 a další kartu tedy již vzít nesmí.

VEDLEJŠÍ SÁZKY

Tato hra Infinite Blackjack také obsahuje volitelné vedlejší sázky – Perfect Pairs, 21+3, Hot 3 a Bust It. Vedlejší sázky lze podávat jen v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat všechny současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

PERFECT PAIRS

Vedlejší sázka Perfect Pairs uděluje sázejícímu výhru, pokud první dvě karty obsahují libovolný pár – například dvě královny (Q), dvě esa (A) nebo dvě trojky (3). Existují tři typy párů, z nichž každý má jinou výplatu:

- Dokonalý pár – stejná barva páru a stejné symboly např. dvě piková esa.
- Stejně barevný pár – stejná barva páru a jiné symboly např. kárová dvojka (2) + srdcová dvojka (2).
- Smíšený pár – různá barva páru a různé symboly např. srdcová desítka (10) + křížová desítka (10)

21+3

Sázející vyhrává Vedlejší sázku 21+3, pokud jeho první dvě karty a první karta krupiéra vytvoří některou z následujících výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Čistá postupka – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže.
- Postupka – tři po sobě jdoucí karty, ale v různých barvách a s různými symboly, např. piková 2 + křížová 3 + srdcová 4.
- Barva – hodnotově nesouvisející karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. křížová 2, křížová 6 a křížová 10.

HOT 3

Sázející vyhrává Vedlejší sázku Hot 3, pokud jeho první dvě karty a první karta krupiéra vytvoří některou z následujících výherních kombinací:

- 7-7-7 – tři 7 s různými symboly, např. srdcová 7, křížová 7 a kárová 7.
- Součet 21 karet v barvě – jakákoliv kombinace karet se stejnými symboly, jejichž hodnota je 21, např. kárová 9, kárová 2 a kárová 10.
- Součet 21 karet různé barvy – jakákoliv kombinace karet s různými symboly, jejichž hodnota je 21, např. srdcová 9, kárová 2 a piková 10.

- Součet 20 – jakákoliv kombinace karet v celkové hodnotě 20, např. srdcová 8, kárová 2 a piková 10.
- Součet 19 – jakákoliv kombinace karet v celkové hodnotě 19, např. srdcová 8, kárová 2 a piková 9.

BUST IT

Vedlejší sázka Bust It umožňuje sázet na to, že součet hodnot karet krupiéra překročí hodnotu 21, tj. že prohraje. Vedlejší sázka Bust It se vrací, pokud má sázející Blackjack. U vedlejších sázek Bust It existuje několik kombinací, každá s jiným výherním poměrem: přes limit se 3 kartami, přes limit se 4 kartami, přes limit se 5 kartami, přes limit se 6 kartami, přes limit se 7 kartami a přes limit se 8 a více kartami.

Výplatní tabulka vedlejších sázek:

Název	Výherní poměr
Perfect Pairs	
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1
21+3	
Trojice v barvě	100:1
Čistá postupka	40:1
Trojice	30:1
Postupka	10:1
Barva	5:1
Hot 3	
7-7-7	100:1
Součet 21 karet v barvě	20:1
Součet 21 karet různé barvy	4:1
Součet 20	2:1
Součet 19	1:1
Bust It	
Přes limit se 8 a více kartami	250:1
Přes limit se 7 kartami	100:1

Přes limit se 6 kartami	50:1
Přes limit se 5 kartami	9:1
Přes limit se 4 kartami	2:1
Přes limit se 3 kartami	1:1

ŘEŠENÍ CHYB

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u herního stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

ZÁSADY ODPOJENÍ/ZTRÁTY PŘIPOJENÍ

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

V případě hry Infinte Blackjack systém čeká na rozhodnutí sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost ať už z důvodu odpojení nebo nepřítomnosti sázejícího, uplatní se následující automatická rozhodnutí: (1) Pokud je celková hodnota karet 11 a méně, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Karta. (2) Pokud je celková hodnota karet vyšší než 11, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Stát.

PŘENÁŠENÁ ŽIVÁ HRA SYNOT

ROULETTE (SYNOT INTERACTIVE)

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Hra Roulette (SYNOT Interactive) je přenášena živá hra – ruleta, která je obsluhována krupiérem ve streamovaném studiu. Ruletu tvoří fyzické otáčivé zařízení, které se skládá ze dvou soustředných kol. Větší z nich je nehybné, menší se otáčí a je rozděleno na 37 obarvených a očíslovaných dílů. Roztáčení rulety a vlastní hod kuličkou provádí fyzicky krupiér, který posílá kuličku po vnějším kole proti směru rotace menšího kola. Kulička v průběhu zpomalování propadne do menšího kola, kde se usadí na jednom z třiceti sedmi čísel. Čísla od 1 do 36 mají střídavě červenou a černou barvu. 0 má zelenou barvu. Sázky se umísťují na virtuálním hracím poli (viz níže). Podstatou hry je vsadit na vybrané místo na hracím poli tak, aby sázka pokrývala výsledek, na kterém se ustálí kulička.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Jedno číslo (Straight-Up)	10 000,00 Kč	350 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Dvě čísla (Split)	20 000,00 Kč	340 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Tři čísla (Street)	30 000,00 Kč	330 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Čtyři čísla (Corner)	40 000,00 Kč	320 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Šest čísel (Line)	60 000,00 Kč	300 000,00 Kč	360 000,00 Kč
12 čísel (Dozen)	65 000,00 Kč	130 000,00 Kč	195 000,00 Kč
Sloupce 12 čísel (Column)	65 000,00 Kč	130 000,00 Kč	195 000,00 Kč
Sudá/Lichá čísla (Even/Odd)	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Barva	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Nízká/Vysoká čísla (Low/High)	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč

USAZENÍ KE STOLU

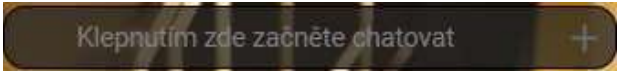
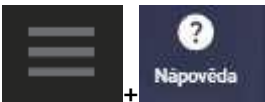
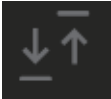
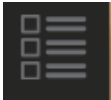
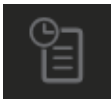


Po otevření hry se Sázejícímu zobrazí kolo rulety s krupiérem ze streamovaného studia a virtuální hrací plán s políčky pro umístění sázek. Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek ve stanoveném čase, následně je pohybující se kolo rulety roztočeno krupiérem v opačném směru a je oznámen konec sázek a čeká se na vyhlášení výsledku, viz další popis hry níže. Sázky je nutné umístit během časového odpočtu, který je zobrazen nad hracím polem. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry a je stále umožněn příjem sázek, sázející se může do dané přenášené živé hry zapojit umístěním sázek ve stanoveném čase. V opačném případě musí čekat na zahájení následující hry přenášené živé hry, kdy bude opět umožněn příjem sázek ve stanoveném čase.

HERNÍ FUNKCE

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se vybírá hodnota žetonu.
	Kliknutím s odpovídající hodnotou žetonu na hracím poli se nastavují sázky do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím jsou aktuálně nastavené sázky do jedné hry přenášené živé hry zdvojnásobeny.

	Kliknutím je poslední zvolená sázka odstraněna.
	Kliknutím jsou sázky do jedné hry přenášeny živé hry opakovány podle předchozí hry přenášeny živé hry.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u herního stolu.
	Kliknutím se zobrazí historie her přenášeny živé hry.
	Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.
	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím se zobrazí panel limity.
	Kliknutím se zobrazí panel výplaty.
	Kliknutím se zobrazí herní statistiky.
	Kliknutím se zobrazí výsledky her přenášeny živé hry.
	Kliknutím se otevře nastavení oblíbených sázek.
	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.

RACETRACK

Ve hře je zobrazen Racetrack, na kterém jsou zobrazeny jednotlivá čísla za sebou tak, jak jsou zobrazeny na kole rulety. Pomocí tohoto Racetracku lze sázet přímo na jednotlivá čísla rulety a zároveň na sousední čísla těchto čísel. Dále lze sázet speciální sady čísel podle toho, kde na ruletě se nachází. (Sázky Tier, Orphelins, Voisins, Zero)



Po kliknutí na speciální sadu Tier jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2to1
2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2to1
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2to1
34%	1st 12			30%	2nd 12			33%	3rd 12			
49%	1-18			48%	SUDÉ			50%	LICHÉ			49%
												19-36

Po kliknutí na speciální sadu Orphelins jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2to1
2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2to1
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2to1
34%	1st 12			30%	2nd 12			33%	3rd 12			
49%	1-18			48%	SUDÉ			50%	LICHÉ			49%
												19-36

Po kliknutí na speciální sadu Voisins jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2to1
2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2to1
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2to1
34%	1st 12			30%	2nd 12			33%	3rd 12			
49%	1-18			48%	SUDÉ			50%	LICHÉ			49%
												19-36

Po kliknutí na speciální sadu Zero jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2to1
2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2to1
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2to1
34%	1st 12			30%	2nd 12			33%	3rd 12			
49%	1-18			48%	SUDÉ			50%	LICHÉ			49%
												19-36

Hra dále obsahuje funkci Neighbours:

Po kliknutí na určité číslo na Racetrack dojde k umístění aktuálně nastavené sázky nejen na určité číslo, ale také na sousední čísla na kole rulety. Počet sousedních čísel, na které je také vsazeno, je určen na přepínači funkce Neighbours (viz obrázek), která lze nastavit

od 1 do 9. Např. Pokud bude na ukazateli funkce Neighbours nastavena hodnota 2, dojde k umístění sázek na určité číslo a zároveň dvě sousední čísla napravo a dvě sousední čísla nalevo, nebo např. pokud bude na ukazateli funkce Neighbours nastavena hodnota 4, dojde k umístění sázek na určité číslo a zároveň čtyři sousední čísla napravo a čtyři sousední čísla nalevo apod.



INFORMAČNÍ TABULE

Hra obsahuje informační tabuli se statistikami, které obsahují výsledky jednotlivých her přenášené živé hry.

9	4	20	7	13	34	27	33	27	28	20	24
---	---	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----

KONFIGURÁTOR SÁZEK

Sázky lze vytvářet a ukládat do oblíbených sázek. Po vytvoření a uložení sázky, bude k dispozici v nabídce oblíbených sázek.

VÝPLATNÍ TABULKA

Kulička rulety se v rámci jedné hry přenášené živé hry ustálí na jednom z 37 čísel s příslušnou barvou. Odpovídající výhry z jedné hry přenášené živé hry jsou vypočteny podle následující výplatní tabulky.

VNITŘNÍ SÁZKA (INSIDE BET)

Název	Popis	Výherní poměr
Jedno číslo (Straight-Up)	Sázka na jedno číslo	35:1
Dvě čísla (Split)	Sázka na linii mezi dvěma sousedícími čísly.	17:1
Tři čísla (Street)	Sázka na vnější okraj sázkové plochy vedle prvního čísla v řadě, která se vztahuje na celou řadu. Příklad: 13, 14 a 15. Jako sázky Street platí také sázky na skupiny 0,1,2 nebo 0,2,3.	11:1

Čtyři čísla (Corner)	Sázka na průsečík vodorovné a svislé linie uprostřed skupiny čtyř čísel. Příklad: 17, 18, 20 a 21. Sázkou Corner můžete rovněž uzavřít na skupinu čísel 0, 1, 2, 3.	8:1
Šest čísel (Line)	Sázka na vnější okraj sázkové plochy v průsečíku dvou řad. Příklad: 19, 20, 21, 22, 23 a 24.	5:1

VNĚJŠÍ SÁZKY (OUTSIDE BET)

Název	Popis	Výherní poměr
12 čísel (Dozen)	Sázka na pole "1st 12" (tj. první sadu dvanácti po sobě jdoucích čísel, 1-12), "2nd 12" (13-24), nebo "3rd 12" (25-36).	2:1
Sloupce 12 čísel (Column)	Sázka na pole označené "2 to 1" v dolní části každého sloupce o dvanácti číslech.	2:1
Barva	Sázka na červené nebo černé pole. (pokud kulička přistane na zeleném čísle 0, sázky na červenou a černou barvu prohrávají).	1:1
Sudá/Lichá čísla (Even/Odd)	Sázka na pole s označením "Even" (sudá čísla) nebo "Odd" (lichá čísla). (pokud kulička přistane na 0, sázky na sudá a lichá čísla prohrávají).	1:1
Nízká/Vysoká čísla (Low/High)	Sázka na pole "1-18" nebo "19- 36". (číslo 0 není do těchto číselných skupin zahrnuto).	1:1

Např. Sázející umístěním žetonů odpovídající hodnoty vsadí následující kombinaci: vnitřní sázku 100,00 Kč na číslo 0; vnější sázku 100,00 Kč na červenou barvu a vnější sázku 100,00 Kč na prostřední sloupec čísel. Celková sázka do jedné hry přenášené živé hry odpovídá součtu dílčích sázek, tj. 300,00 Kč. Výsledkem je červené číslo 14. Dílčí výhry z jednotlivých sázek se v rámci jedné hry přenášené živé hry sčítají. Celková výhra z jedné hry přenášené živé hry je v takovém případě: 100,00 Kč x 0 (nula) + 100,00 Kč x 1 (červená barva) + 100,00 Kč x 2 (prostřední sloupec), tj. 300,00 Kč.

ŘEŠENÍ CHYB

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u herního stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

PRAVIDLO PLATNÉHO ROZTOČENÍ RULETY

Výherní číslo je platné pouze v případě, že je za platné považováno i příslušné roztočení. Roztočení je platné pouze v případě, že krupiér vhodí kuličku proti směru otáčení kola. Kulička musí před zastavením alespoň třikrát oběhnout celý obvod ruletového kola. V případě neplatného roztočení provede krupiér opakované roztočení.

ZÁSADY ODPOJENÍ/ZTRÁTY PŘIPOJENÍ

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

BLACKJACK (SYNOT INTERACTIVE)

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Karetní hra Blackjack (SYNOT Interactive) je přenášena živá hra, ve které hraje jeden až sedm sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačeno 7 boxů pro umístění sázek. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	100 000,00 Kč	150 000,00 Kč	250 000,00 Kč
Top 3	1 000,00 Kč	270 000,00 Kč	271 000,00 Kč
21 + 3	1 000,00 Kč	100 000,00 Kč	101 000,00 Kč
Hráčův pár	1 000,00 Kč	25 000,00 Kč	26 000,00 Kč
Dealerův pár	1 000,00 Kč	25 000,00 Kč	26 000,00 Kč
Rozdělení	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Zdvojnásobení	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Pojištění	50 000,00 Kč	100 000,00 Kč	150 000,00 Kč

BALÍČEK KARET

52 karet v balíčku je rozdělena na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Karty J, Q a K mají hodnotu 10 a karta A (Eso) má hodnotu 1 nebo 11 podle toho, co je v dané situaci výhodnější. Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.

USAZENÍ KE STOLU



Po otevření zvoleného stolu se Sázející usadí na jednu z volných pozic. Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek ve stanovaném čase, následně jsou všem zúčastněným rozdány dvě karty krupiérem, viz další popis hry níže. Sázky je nutné umístit během časového odpočtu, který je zobrazen nad hracím plochou. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.

HERNÍ FUNKCE

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.
	Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.
	Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.
	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možností hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím se zobrazí panel limity.
	Kliknutím se zobrazí panel výplaty.

	Kliknutím se aktivuje nabídka vedlejších sázek.
	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.

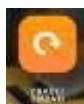
ZÁKLADNÍ POJMY

Hand – pravidly hry určená kombinace karet, jejíž hodnota určuje, jestli hru přenášené živé hry vyhrává sázející nebo krupiér.

Krupiér – rozdávající fyzická osoba pověřená provozovatelem k obsluze hracího stolu přenášené živé hry, proti které účastníci hazardní hry hrají.

MOŽNOSTI SÁZEJÍCÍHO PŘI HŘE

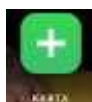
Vsadit znovu – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře.



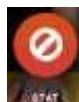
Vrátit zpět – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.



Karta – sázející si může vyžádat další kartu a vylepšit tak svůj hand; karty si může tahat postupně až do dosažení celkové hodnoty 21 nebo více.

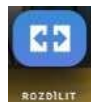


Stát – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.



DALŠÍ SÁZKY A VOLBY V PRŮBĚHU HRY

Rozdělit (Split) – pokud mají první dvě karty sázejícího stejnou hodnotu, může vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit druhý hand, se kterým si zahraje proti krupiérovi; pokud jsou sázejícímu rozdána dvě esa, může táhnout na každý nový hand už jen jednu kartu. Po rozdělení není možné sestavit nejlepší hand „blackjack“ (viz níže).



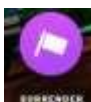
Zdvojnásobit (Double) – možnost dvojnásobku umožňuje sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.



Pojištění (Insurance) – pokud je první kartou krupiéra eso, může sázející vsadit polovinu částky své původní a obdrží výhru 2:1, pokud krupiér bude mít blackjack; jestliže krupiér nemá blackjack, sázející prohrává.



Vybrat (Surrender) – Po rozdání prvních dvou karet má Sázející možnost využít funkci Surrender. Funkci Surrender lze použít pouze pro základní sázku, a nikoliv pro vedlejší sázky, které se vyhodnocují bez ohledu na volbu Surrender u základní sázky. Funkce Surrender není k dispozici v případech, pokud má Sázející Blackjack. Funkce Surrender je nabídnuta pouze jednou, během prvního kola voleb.



Zmáčknutím tlačítka Surrender je hra přenášené živé hry pro Sázejícího ukončena a vedle uživatelského jména Sázejícího se zobrazí ikona funkce Surrender. Hra přenášené hry pokračuje pro zbývajících hráčů a po jejím dokončení je Sázejícímu vyplaceno 50 % hodnoty základní sázky.



CÍL HRY A VÝPLATY VÝHER

Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek, po kterém jsou všem zúčastněným (sázejícím a krupiérovi) rozdány dvě karty, přičemž platí následující: sázejícímu jsou rozdány dvě karty lícem nahoru a krupiérovi jedna karta lícem nahoru a jedna lícem dolů. Rozdávání začíná u prvního sázejícího po levici krupiéra a pokračuje po směru hodinových ručiček až ke krupiérovi. Poté krupiér rozdá všem sázejícím druhou kartu lícem nahoru, ale druhá karta krupiéra je vyložena lícem dolů. K odkrytí této skryté karty krupiéra dojde v momentu, kdy na něj přijde řada, tj. po odehrání všech sázejících v rámci dané hry. Hodnota počáteční kombinace sázejícího je zobrazena vedle jeho karet.

Cílem hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21 a zároveň hodnotu součtu 21 nepřekročit a porazit krupiéra.

Aby se to sázejícímu podařilo, musí mít hand, jehož celková hodnota nepřekročí 21, a

zároveň jeho součet karet má vyšší hodnotu než hand krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérova handu přesáhne 21. Pokud je celková hodnota handu 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru.

Nejprve odehrají hru postupně jeden po druhém všichni sázející a jako poslední odehraje krupiér. Jakmile je sázející vyzván, může ke svému handu tahat další karty s cílem navýšit celkovou hodnotu jeho karet. Sázející dostane další kartu po stisknutí tlačítka „Karta“ (viz výše) a dokončí svou handu stisknutím tlačítka „Stát“ (viz výše). Jakmile skončí s taháním karet všichni sázející, krupiér dokončí svůj hand. Pravidla pro rozdělení, dvojnásobek a pojištění jsou popsána výše u popisu jednotlivých tlačítek.

Nejlepší hand ve hře Blackjack se nazývá „blackjack“. Výhra za tento nejlepší hand ve hře je vyšší než za všechny jiné kombinace, sázka se totiž vyplácí ve výherním poměru 3:2 (ovšem nikoliv v případě, že sázející získá „blackjack“ pomocí tzv. rozdělení – k tomu viz pravidla výše, tehdy je výherní poměr stejný jako u jiných vítězných handů, tedy 1:1). Blackjack tvoří eso a jakákoli další karta s hodnotou deset (10, J, Q, K). Pokud má krupiér rovněž blackjack, dojde k remíze a sázející obdrží jako výhru pouze svou sázku.

Vítězné handy jsou vypláceny 1:1. Vsadí-li sázející 20 Kč a vyhraje, pak obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 20 Kč. Jestliže získá sázející výherní karetní kombinaci „blackjack“ pak je výhra vyplacena v poměru 3:2, sázející obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 30 Kč.

Esa mohou mít dvě různé hodnoty, jedna a jedenáct (podle toho, co je v dané situaci pro sázejícího výhodnější).

Kdykoli má sázející stejný hand jako krupiér, jedná se o remízu. V takové situaci vyhraje zpět svoji sázku, ale neobdrží další výhru.

Pokud hand prohraje, sázející neobdrží nic a sázka připadá provozovateli.

Jakmile krupiér dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

PRAVIDLA PRO HRU KRUPIÉRA

Jak bylo uvedeno výše, jakmile sázející dokončí svůj hand, přichází na řadu krupiér, jehož možnosti hry jsou omezeny na možnost vzít kartu a na možnost stát (tedy nemůže zahrát „rozdělit“, „pojistit“ a „2x“).

Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17 či vyšší, krupiér další kartu vzít nesmí. Pokud je součástí kombinace karet krupiéra eso a součet karet by byl větší nebo roven 17, pokud by se karta eso počítala s hodnotou 11, krupiér musí kartu eso vždy počítat s hodnotou 11 a další kartu tedy již vzít nesmí.

VEDLEJŠÍ SÁZKY

Tato hra Blackjack (SYNOT Interactive) také obsahuje volitelné vedlejší sázky – 21+3, Top 3 a Páry. Vedlejší sázky lze podávat v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat

současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

21+3

Sázející vyhrává Vedlejší sázku 21+3, pokud jeho první dvě karty a první karta krupiéra vytvoří některou z následujících výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Čistá postupka – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže.
- Postupka – tři po sobě jdoucí karty, ale v různých barvách a s různými symboly, např. piková 2 + křížová 3 + srdcová 4.
- Barva – hodnotově nesouvisející karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. křížová 2, křížová 6 a křížová 10.

TOP 3

Jedná se o druh vedlejší sázky, která umožňuje sázejícímu přenášené živé hry vsadit na to, že jeho první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Postupka v barvě – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže.

PÁRY

Jedná se o dvě vedlejší sázky s názvy Hráčův pár (Player Perfect Pairs) a Dealerův pár (Dealer Perfect Pairs), které umožňují vsadit na to, že první dvě karty sázejícího (Player), nebo krupiéra (Dealer) budou mít své první dvě karty stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti, z nichž každý má jinou výplatu:

- Dokonalý pár – stejná barva páru a stejný symbol, např. dvě piková esa.
- Stejně barevný pár – stejná barva páru a jiný symbol, např. kárová dvojka (2) + srdcová dvojka (2).
- Smíšený pár – různá barva páru a různé symboly, např. srdcová desítka (10) + křížová desítka (10)

Výplatní tabulka výherních poměrů:

Výplata hlavní výhry	
Sázka	Výherní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění	2:1
Blackjack	3:2

Páry: Hráčův pár (Player Perfect Pairs); Dealerův pár (Dealer Perfect Pairs)	
Typ Páru	Výherní poměr
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1

21+3	
Kombinace	Výherní poměr
Trojice v barvě	100:1
Čistá postupka	40:1
Trojice	30:1
Postupka	10:1
Barva	5:1

Top 3	
Kombinace	Výherní poměr
Trojice v barvě	270:1
Postupka v barvě	180:1
Trojice	90:1

ŘEŠENÍ CHYB

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u herního stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

ZÁSADY ODPOJENÍ/ZTRÁTY PŘIPOJENÍ

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

V případě hry Blackjack (SYNOT Interactive) systém čeká na rozhodnutí sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost ať už z důvodu odpojení nebo nepřítomnosti sázejícího, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Stát.

ALL BETS BLACKJACK

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Karetní hra All Bets Blackjack je přenášená živá hra, ve které hraje neomezený počet sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačen 1 box pro umístění sázek. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	100 000,00 Kč	150 000,00 Kč	250 000,00 Kč
Perfect Pairs	1 000,00 Kč	25 000,00 Kč	26 000,00 Kč
21 + 3	1 000,00 Kč	100 000,00 Kč	101 000,00 Kč
Top 3	1 000,00 Kč	270 000,00 Kč	271 000,00 Kč
Lucky Lucky	1 000,00 Kč	200 000,00 Kč	201 000,00 Kč
Buster	1 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 001 000,00 Kč
Rozdělení	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Zdvojnásobení	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Pojištění	50 000,00 Kč	100 000,00 Kč	150 000,00 Kč

BALÍČEK KARET

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Karty J, Q a K mají hodnotu 10 a karta A (Eso) má hodnotu 1 nebo 11 podle toho, co je v dané situaci výhodnější. Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.

PRŮBĚH HRY

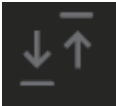
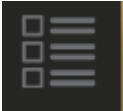


Sázející se zúčastní hry přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl v určeném čase, jehož odpočet je znázorněn výše. Sázející si nejdříve vybere žeton (žetony) a uzavře hlavní sázku umístěním žetonu (žetonů) v požadované hodnotě na vyznačené prostřední pole na hracím stole. Po uzavření hlavní sázky je možné uzavřít vedlejší sázky ležící okolo hlavní sázky (Perfect Pairs, 21+3, Top 3, Lucky Lucky, Buster), pokud ještě neuplynul čas určený pro sázení. Hry se může zúčastnit neomezený počet sázejících, viz další popis hry níže. V průběhu jedné hry přenášené živé hry budou karty po celou dobu fyzicky na hracím stole s tím, že budou viditelné také jejich hodnoty, a nebudou z hracího stolu odklizeny. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.

HERNÍ FUNKCE

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.
	Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.
	Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.

	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím se zobrazí panel limity.
	Kliknutím se zobrazí panel výplaty.
	Kliknutím se zobrazí informace o hře.
	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.

ZÁKLADNÍ POJMY

Hand – pravidly hry určená kombinace karet, jejíž hodnota určuje, jestli hru přenášené živé hry vyhrává sázející nebo krupiér.

Krupiér – rozdávající fyzická osoba pověřená provozovatelem k obsluze hracího stolu přenášené živé hry, proti které účastníci hazardní hry hrají.

MOŽNOSTI SÁZEJÍCÍHO PŘI HŘE

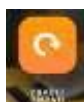
„ALL BETS“ tlačítko – umístění základní sázky a všech vedlejších sázek.



„ALL SIDE BETS“ tlačítko – umístění sázky na všechny vedlejší sázky.



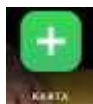
Vsadit znovu – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře.



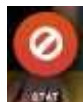
Vrátit zpět – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.



Karta – sázející si může vyžádat další kartu a vylepšit tak svůj hand; karty si může tahat postupně až do dosažení celkové hodnoty 21 nebo více.



Stát – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.



DALŠÍ SÁZKY A VOLBY V PRŮBĚHU HRY

Rozdělit (Split) – pokud mají první dvě karty sázejícího stejnou hodnotu, může vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit druhý hand, se kterým si zahraje proti krupiérovi; pokud jsou sázejícímu rozdána dvě esa, může táhnout na každý nový hand už jen jednu kartu. Po rozdělení není možné sestavit nejlepší hand „blackjack“ (viz níže).



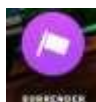
Zdvojnásobit (Double) – možnost dvojnásobku umožňuje sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.



Pojištění (Insurance) – pokud je první kartou krupiéra eso, může sázející vsadit polovinu částky své původní a obdrží výhru 2:1, pokud krupiér bude mít blackjack; jestliže krupiér nemá blackjack, sázející prohrává.

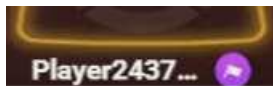


Vybrat (Surrender) – Po rozdání prvních dvou karet má Sázející možnost využít funkci Surrender. Funkci Surrender lze použít pouze pro základní sázku, a nikoliv pro vedlejší sázky, které se vyhodnocují bez ohledu na volbu Surrender u základní sázky. Funkce Surrender není k dispozici, pokud má Sázející Blackjack. Funkce Surrender je nabídnuta pouze jednou, během prvního kola voleb.



Zmáčknutím tlačítka Surrender je hra přenášenené živé hry pro Sázejícího ukončena a vedle uživatelského jména Sázejícího se zobrazí ikona funkce Surrender. Hra přenášenené hry pokračuje pro zbývajících hráčů a po jejím dokončení je Sázejícímu vyplaceno 50 % hodnoty

základní sázky.



CÍL HRY A VÝPLATY VÝHER

Sázející začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl ve stanovaném čase, po kterém krupiér všem zúčastněným (sázejícím a krupiérovi) rozdává dvě karty, které jsou fyzicky umístěny na hracím stole, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry přenášené živé hry fyzicky na hracím stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Sázejícímu rozdává krupiér dvě karty lícem nahoru a krupiérovi rozdává jednu kartu lícem nahoru a jednu kartu lícem dolů. K odkrytí této skryté karty krupiéra dojde v momentu, kdy na něj přijde řada, tj. po odehrání všech sázejících v rámci dané hry. Hodnota počáteční kombinace sázejícího je zobrazena vedle jeho karet.

S ohledem na povahu této hry může dojít k situaci, že sázející zvolí volbu „Stát“ a krupiér pro jiné sázející, kteří zvolili volbu „Karta“, rozdává další karty. V takovém případě mají tyto další karty pro sázejícího, který zvolil volbu „Stát“, hodnotu 0. Rovněž také v případě, že sázející nevyužije možnosti „Rozdělit“, avšak jiný sázející tuto možnost využije, jsou pro vyhodnocení hry sázejícího, který možnosti „Rozdělit“ nevyužil, rozhodující karty v takovém pořadí, jak je krupiér sázejícímu rozdává. Pro účely vyhodnocení hry je rozhodující úkon sázejícího, který bude zaznamenán v systému provozovatele.

Cílem hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21 a zároveň hodnotu součtu 21 nepřekročit a porazit krupiéra.

Aby se to sázejícímu podařilo, musí mít hand, jehož celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň jeho součet karet má vyšší hodnotu než hand krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérova handu přesáhne 21. Pokud je celková hodnota handu 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru.

Nejprve odehrají hru postupně všichni sázející a jako poslední odehraje krupiér. Jakmile je sázející vyzván, může ke svému handu tahat další karty s cílem navýšit celkovou hodnotu jeho karet. Sázející dostane další kartu po stisknutí tlačítka „Karta“ (viz výše) a dokončí svou handu stisknutím tlačítka „Stát“ (viz výše). Jakmile skončí s taháním karet všichni sázející, krupiér dokončí svůj hand. Pravidla pro Rozdělit, Zdvojnásobit a Pojištění jsou popsána výše u popisu jednotlivých tlačítek.

Nejlepší hand ve hře Blackjack se nazývá „blackjack“. Výhra za tento nejlepší hand ve hře je vyšší než za všechny jiné kombinace, sázka se totiž vyplácí ve výherním poměru 3:2 (ovšem nikoliv v případě, že sázející získá „blackjack“ pomocí tzv. rozdělení – k tomu viz pravidla výše, tehdy je výherní poměr stejný jako u jiných vítězných handů, tedy 1:1). Blackjack tvoří eso a jakákoli další karta s hodnotou deset (10, J, Q, K). Pokud má krupiér rovněž blackjack, dojde k remíze a Sázející obdrží jako výhru pouze svou sázku.

Vítězné handy jsou vypláceny 1:1. Vsadí-li sázející 20 Kč a vyhraje, pak obdrží kromě své původní Sázky ještě zisk 20 Kč. Jestliže získá sázející výherní karetní kombinaci „blackjack“ pak je výhra vyplacena v poměru 3:2, sázející obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 30 Kč.

Esa mohou mít dvě různé hodnoty, jedna a jedenáct (podle toho, co je v dané situaci pro sázejícího výhodnější).

Kdykoli má sázející stejný hand jako krupiér, jedná se o remízu. V takové situaci vyhraje zpět svoji sázku, ale neobdrží další výhru.

Pokud hand prohraje, sázející neobdrží nic a sázka připadá provozovateli. Jakmile krupiér dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

PRAVIDLA PRO HRU KRUPIÉRA

Jak bylo uvedeno výše, jakmile sázející dokončí svůj hand, přichází na řadu krupiér, jehož možnosti hry jsou omezeny na možnost vzít kartu a na možnost stát (tedy nemůže zahrát „rozdělit“, „pojistit“ a „2x“).

Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17 či vyšší, krupiér další kartu vzít nesmí. Pokud je součástí kombinace karet krupiéra eso a součet karet by byl větší nebo roven 17, pokud by se karta eso počítala s hodnotou 11, krupiér musí kartu eso vždy počítat s hodnotou 11 a další kartu tedy již vzít nesmí.

VEDLEJŠÍ SÁZKY

Tato hra All Bets Blackjack také obsahuje volitelné vedlejší sázky – 21+3, Top 3, Páry. Lucky Lucky a Buster. Vedlejší sázky lze podávat v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

21+3

Sázející vyhrává Vedlejší sázku 21+3, pokud jeho první dvě karty a první karta krupiéra vytvoří některou z následujících výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Čistá postupka – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže.
- Postupka – tři po sobě jdoucí karty, ale v různých barvách a s různými symboly, např. piková 2 + křížová 3 + srdcová 4.
- Barva – hodnotově nesouvisející karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. křížová 2, křížová 6 a křížová 10.

TOP 3

Jedná se o druh vedlejší sázky, která umožňuje sázejícímu přenášené živé hry vsadit na

to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Postupka v barvě – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tři karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže.

PÁRY

Jedná se o dvě vedlejší sázky s názvy Hráčův pár (Player Perfect Pairs) a Dealerův pár (Dealer Perfect Pairs), které umožňují vsadit na to, že první dvě karty sázejícího (Player), nebo krupiéra (Dealer) budou mít své první dvě karty stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti, z nichž každá má jinou výplatu:

- Dokonalý pár – stejná barva páru a stejný symbol, např. dvě piková esa.
- Stejně barevný pár – stejná barva páru a jiný symbol, např. kárová dvojka (2) + srdcová dvojka (2).
- Smíšený pár – různá barva páru a různé symboly, např. srdcová desítka (10) + křížová desítka (10)

LUCKY LUCKY

Jedná se o druh vedlejší sázky, která umožňuje sázejícímu přenášené živé hry vsadit na to, že jeho první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou krupiérovi vytvoří kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- 777 v barvě – tři 7 se stejnou barvou, např. 3x piková sedmička (7).
- 678 v barvě – karty 6, 7, 8 se stejnou barvou, např. piková šestka (6) + piková sedmička (7) a piková osmička (8).
- 777 – tři 7 s různými barvami, např. piková sedmička (7) + kárová sedmička (7) + srdcová sedmička (7).
- 678 – karty 6, 7, 8 s různými barvami, např. piková šestka (6) + kárová sedmička (7) a srdcová osmička (8).
- 21 v barvě – jakákoliv kombinace karet se stejnými barvami, jejichž hodnota je 21 (kromě výše uvedených).
- 21 – jakákoliv kombinace karet s různými barvami, jejichž hodnota je 21 (kromě výše uvedených).
- Jakákoliv 20 – jakákoliv kombinace karet v celkové hodnotě 20.

- Jakákoliv 19 – jakákoliv kombinace karet v celkové hodnotě 19.

BUSTER

Tato vedlejší sázka se vyplácí vždy, když má krupiér výsledný součet svých karet vyšší než 21, tzn. že přetáhne. Výplata vedlejší sázky je dána počtem karet, které krupiér má. Čím více karet, tím vyšší výhra, přičemž nejvyšší výhry jsou v kombinaci s blackjackem Sázecího přenášené živé hry.

Výplatní tabulka výherních poměrů:

Výplata hlavní výhry	
Sázka	Výherní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění	2:1
Blackjack	3:2

21+3	
Kombinace	Výherní poměr
Trojice v barvě	100:1
Čistá postupka	40:1
Trojice	30:1
Postupka	10:1
Barva	5:1

Top 3	
Kombinace	Výherní poměr
Trojice v barvě	270:1
Postupka v barvě	180:1
Trojice	90:1

Páry: Hráčův pár (Player Perfect Pairs); Dealerův pár (Dealer Perfect Pairs)	
Typ Páru	Výherní poměr
Dokonalý pár	25:1

Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1

Lucky Lucky	
Karetní kombinace	Výherní poměr
777 v barvě	200:1
678 v barvě	100:1
777	50:1
678	25:1
21 v barvě	15:1
21	3:1
Jakákoliv 20	2:1
Jakákoliv 19	2:1

Buster	
Krupiéřova kombinace	Výherní poměr
8+ karet a hráč má blackjack	2000:1
7 karet a hráč má blackjack	800:1
8+ karet	250:1
7 karet	50:1
6 karet	18:1
5 karet	4:1
3 nebo 4 karty	2:1

ŘEŠENÍ CHYB

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u herního stolu a problém se

vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

ZÁSADY ODPOJENÍ/ZTRÁTY PŘIPOJENÍ

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

V případě hry All Bets Blackjack systém čeká na rozhodnutí sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost ať už z důvodu odpojení nebo nepřítomnosti sázejícího, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Stát.

CASINO HOLD'EM

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Karetní hra Casino Hold'em je přenášena živá hra, ve které hraje neomezený počet sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Casino Hold'em je varianta pokeru s pěti kartami. Sázející obdrží dvě karty, které spolu s pěti společnými kartami na stole (board) použije k sestavení nejlepší pokerové kombinace. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačen 1 box pro umístění sázek. Hraje se s jedním balíčkem karet, který obsahuje 52 karet.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Ante	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč
Dorovnat	40 000,00 Kč	4 000 000,00 Kč	4 040 000,00 Kč
AA	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč
Casino Razz	10 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 010 000,00 Kč

BALÍČEK KARET

52 karet v balíčku je rozdělena na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J (Kluk/Jack), Q (Dáma/Queen), K (Král/King) a A (Eso/Ace). Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.

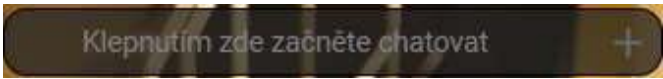
ZAHÁJENÍ HRY



Sázející se zúčastní hry přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl v určeném čase, jehož odpočet je znázorněn výše. Sázející si nejdříve vybere žeton (žetony) a uzavře sázku Ante nebo Call Blind umístěním žetonu (žetonů) v požadované hodnotě na vyznačené pole na hracím stole. Po uzavření hlavní sázky je možné uzavřít vedlejší sázky ležící okolo hlavní sázky (AA a Casino Razz), pokud ještě neuplynul čas určený pro sázení. Hry se může zúčastnit neomezený počet sázejících, viz další popis hry níže. V průběhu jedné hry přenášené živé hry budou karty po celou dobu fyzicky na hracím stole s tím, že budou viditelné také jejich hodnoty, a nebudou z hracího stolu odklizeny. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.

HERNÍ FUNKCE

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.
	Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.
	Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.
	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím se zobrazí panel limity.
	Kliknutím se zobrazí panel výplaty.
	Kliknutím se zobrazí informace o hře.

	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.
	Pozice hlavní sázky Ante.
	Pozice sázky Dorovnat (Call).
	Pozice sázky Call Blind.
	Pozice nepovinné Sázky AA.
	Pozice nepovinné Sázky Casino Razz.
	Umístí stejnou sázku jako v předchozí hře.
	Odebere poslední vložený žeton ze stolu.
	Zdvojnásobí právě uskutečněnou sázku.
	Uzavře sázku Dorovnat.
	Sázky prohrávají a hra končí.

PRŮBĚH HRY

Sázející začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl ve stanovaném čase, po kterém krupiér všem zúčastněným rozdává karty, které jsou fyzicky umístěny na hracím stole, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry přenášené živé hry fyzicky na hracím stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty.

Krupiér rozdává nejprve první kartu lícem nahoru pro sázejícího, poté první kartu pro krupiéra lícem dolů, následuje druhá karta lícem nahoru pro sázejícího a druhá karta lícem dolů pro krupiéra. Poté jsou rozdány tři společné karty lícem nahoru do středu stolu.

V grafickém rozhraní se automaticky zobrazí aktuální nejlepší pokerová kombinace sázejícího. Nyní se sázející může rozhodnout, zda chce Dorovnat (tlačítko „2x“, viz popis herních funkcí) a pokračovat ve hře, nebo Složit karty (tlačítko „⊗“) a o své sázky přijít. Pokud v daném čase sázející nedorovná, karty se automaticky složí a sázky prohrávají, bez ohledu na pokerovou kombinaci. Po složení karet hra pro sázejícího skončila.

Po Dorovnání krupiér na stůl rozdává poslední dvě společné karty, krupiér své karty otočí lícem nahoru a dále se automaticky vytvoří a ukážou nejlepší možné kombinace.

S ohledem na povahu této hry může dojít k situaci, že sázející zvolí volbu Složit a krupiér pro jiné sázející, kteří zvolili volbu Dorovnat, rozdává zbývající společné karty. V takovém případě nemají tyto další karty pro sázejícího, který zvolil volbu Složit, žádnou funkci. Pro účely vyhodnocení hry je rozhodující úkon sázejícího, který bude zaznamenán v systému provozovatele.

Aby se krupiér kvalifikoval ke hře, musí mít alespoň pár čtyřek (např. kárová čtyřka (4) a piková čtyřka (4)), nebo lepší pokerovou kombinaci. Pokud tomu tak není, sázka Dorovnat se vrací a Sázka Ante se vyplácí podle výplatní tabulky. Pokud se krupiér kvalifikoval a sázející vyhraje, sázka Ante, případně vedlejší sázka AA, se vyplácí podle výplatní tabulky a sázka Dorovnat se vyplácí v poměru 1:1.

Sázející prohrává, pokud je krupiérova pěti karetní kombinace lepší než karetní kombinace sázejícího.

CALL BLIND

Funkce Call Blind umožňuje vsadit na pozici Dorovnat (Call) před rozdáním karet a automaticky se zúčastnit celého herního kola. Sázka na pozici Call Blind představuje vždy dvojnásobek sázky Ante. Po uzavření Sázky Call Blind, se automaticky zkopíruje polovina této sázky na pozici Ante a všechny další žetony vložené na pozici Call Blind odpovídajícím způsobem zvýší Sázku Ante.

VEDLEJŠÍ SÁZKY

Tato hra Casino Hold'em také obsahuje volitelné vedlejší sázky – AA a Casino Razz. Vedlejší sázky lze podávat v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

AA

Sázející sází na to, že prvních pět rozdaných karet (dvě karty sázejícího a první tři společné karty (tzv. flop) budou obsahovat pár es nebo lepší pokerovou kombinaci, viz tabulka síly kombinací níže.

Aby sázející vyhráli vedlejší sázku AA, musí poté v průběhu hry Dorovnat, jinak sázky

prohrávají.

CASINO RAZZ

Cílem je získat co nejnižší možnou kombinaci pěti pokerových karet z prvních dvou karet a prvních tří společných karet.

Eso se počítá jako nejnižší karta. Pokud karetní kombinace obsahuje jakoukoliv Dámu, Krále, Pár, Dva Páry, Trojici nebo Čtveřici sázející tuto vedlejší sázku prohrává. Viz tabulka výplat níže.

POŘADÍ KOMBINACÍ

V každé fázi hry se automaticky vytvoří nejlepší dostupné kombinace. Kombinace se hodnotí pouze podle nejlepších pěti karet (nejlepší pokerová kombinace).

Pokud má sázející a krupiér stejnou výherní kombinaci, vyhrává ta, která obsahuje kartu s vyšší hodnotou (např. tři králové jsou lepší než tři dámy; barva/flush A, 6, 5, 4, 3 je lepší než barva/flush K, J, 10, 8, 7).

V případě stejných hodnot vyhrává kombinace s vyšší dodatečnou 2., 3., 4. potažmo 5. kartou.

Pokud se krupiér kvalifikuje a sázející s krupiérem remizuje, tzn. že všech pět karet mají totožné, sázející obdrží hodnotu původní sázky Ante a sázky Dorovnat.

Eso je speciální karta a může být kartou s nejvyšší hodnotou v postupce A, K, Q, J, 10 nebo kartou s nejnižší hodnotou v postupce 5, 4, 3, 2, A.

Tabulka karetních kombinací seřazených sestupně:

Pořadí karetních kombinací	Popis
Královská postupka (Royal Flush)	Postupka s vysokým esem v jedné barvě, např. pikové A, K, Q, J, 10.
Postupka v barvě (Straight flush)	Postupka v jedné barvě, např. srdcové 3, 4, 5, 6, 7.
Čtveřice (Four of a kind)	Čtyři karty stejné hodnoty, např. srdcová J, piková J, kárová J, křížová J, piková Q.
Full House	Trojice (Three of a kind) a pár, např. srdcová K, křížová K, piková K, piková 5 a kárová 5.
Jedna barva (Flush)	Pět karet ve stejné barvě, např. kárové 3, 7, 8, 10, J.

Postupka (Straight)	Pět karet postupné hodnoty, např. srdcová 6, křížová 7, piková 8, kárová 9, křížová 10.
Trojice (Three of a kind)	Tři karty stejné hodnoty, např. srdcová A, piková 5, kárová A, křížová A, křížová J.
Dva páry (Two pairs)	Dvě karty stejné hodnoty a další dvě karty stejné hodnoty, např. piková 3, srdcová 3, kárová Q, křížová Q, kárová 9.
Pár	Dvě karty stejné hodnoty, např. srdcová A, piková A, piková 6, kárová 10, křížová K.
Vysoká karta (High card)	Karta s nejvyšší hodnotou, např. kárová 2, kárová 4, srdcová 3, srdcová 7, křížová K.

Výplatní tabulka výherních poměrů:

Sázka Ante	
Kombinace	Výplatní poměr
Královská postupka (Royal flush)	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	20:1
Čtveřice (Four of a kind)	10:1
Full House	3:1
Jedna barva (Flush)	2:1
Postupka (Straight) nebo nižší	1:1

Vedlejší sázka AA	
Kombinace	Výplatní poměr
Královská postupka (Royal flush)	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	50:1
Čtveřice (Four of a kind)	40:1
Full House	30:1
Jedna barva (Flush)	20:1

AA nebo vyšší	7:1
Vedlejší sázka Casino Razz	
Kombinace	Výplatní poměr
5-4-3-2-A v jedné barvě	200:1
5-4-3-2-A v různých barvách	50:1
Nejvyšší karta 6	25:1
Nejvyšší karta 7	10:1
Nejvyšší karta 8	8:1
Nejvyšší karta 9	6:1

Sázka Dorovnat se při výhře a kvalifikování krupiéra vždy vyplácí 1:1.

ŘEŠENÍ CHYB

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u herního stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

ZÁSADY ODPOJENÍ/ZTRÁTY PŘIPOJENÍ

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

V případě hry Casino Hold'em systém čeká na rozhodnutí sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost ať už z důvodu odpojení nebo nepřítomnosti sázejícího, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Složit karty.

3. června 2026