

[1 Ruleti mängureeglid](#)

[2 Blackjacki](#)

[mängureeglid](#) [3](#)

[Baccarat'](#)

[mängureeglid](#)

## 1. RULETI MÄNGUREEGLID

### 1.1 Mängu tutvustus

Ruleti mängu mängitakse, keerutades väikest kuuli ümber kolmekümne seitsme pesaga ruletiratta. Kui ratas peatub, jääb kuul ühes pesas pidama. Ruleti eesmärk on ennustada õigesti pesa, kuhu kuul maandub. Õige numbri ennustamisel teenite oma ennustuse eest tasu. Väljamakse suurus sõltub pakutud panuse iseloomust.

### 1.2 Kuidas mängida

Valige summa, mille peale soovite antud pesas kihla vedada, klõpsates hiire vasakut klahvi kiibil, ja lohistades ja langetades selle mängulaua asjakohastele panustamisväljadele. Et määrata panus, mis ei ole võrdne olemasoleva kiibi nimiväärtusega, klõpsake lihtsalt pärast seda, kui olete oma eelmise kiibi lauale asetanud, teise kiibi nimiväärtusel. Näiteks 30 dollari suuruse panuse tegemiseks klõpsake ja lohistage 25-dollarilise kiibi peale ja asetage see lauale, seejärel klõpsake ja lohistage 5-dollarilise kiibi peale. Teie kogupanuse kuvatakse aknas „Praegune panus“. Võite oma viimast panust korrata, klõpsates nupul „Viimane panus“. Kui olete kiipide lohistamise ja asetamise lõpetanud, PEATE klõpsama nupul „Tee panus“, et panused oleksid registreeritud ja kehtivad.

Kui sõlmita kihlveo, mis on minimaalsest lauapanusest väiksem või lauapanusest suurem, siis meie serverid lõkkavad teie panuse automaatselt tagasi. Ruletilauas saate teha palju erinevat tüüpi panuseid. Iga panuse tüüp hõlmab teatud numbrivalikut ja igal tüübil on oma väljamakse määr. Iga kolmest numbrist koosnev lühikest rida nimetatakse lauapanuse ridadeks, samas pikemaid ridu, millest igaüks on kaksteist numbrit, nimetatakse veergudeks. Esimesed viis panuse tüüpi tehakse nummerdatud alal või nende vahel olevatel joontel ja neid kutsutakse sisepanusteks, samas kui viimased kolm tüüpi tehakse allpool spetsiaalsetes kastides ja lauast vasakul ning neid kutsutakse välipanusteks. Alljärgnevalt on esitatud kokkuvõtte erinevate panuse tüüpide ja väljamaksete kohta.

### 1.3 Panuse tüübi selgitus

„Straight Up“. Paigutage oma kiibid otse üksikule numbrile (kaasa arvatud null). Poolitatud panus. Asetage oma kiibid mis tahes kahe numbri vahelisele reale (välja arvatud null). „Street“ panus. Asetage oma kiibid mis tahes numbrilise rea lõppu. „Street“ panus hõlmab kolme numbrit. Nurgapanus. Asetage oma kiibid nurka, kus neli numbrit kohtuvad. Kõik neli numbrit on hõlmatud. Reapanus. Asetage oma kiibid kahe rea lõppu nende ristumiskohta. Reapanus hõlmab kõiki numbreid mõlemas reas, kokku kuus numbrit. Veerupanus. Asetades kiibi ühte veeru lõpus asetsevasse kasti märgistusega „2 kuni 1“ hõlmab kõik numbrid selles veerus, kokku kaksteist numbrit. (Null ei kuulu ühtegi veergu). Tosina panus. Asetades kiibi ühte kolmest kastist märgistusega „1. 12“, „2. 12“ või „3. 12“ hõlmab need kaksteist numbrit järjestuses 1 kuni 36. Punane/must, Võrdne/koefitsiendiga, 1

kuni 18/19 kuni 36. Laua ühte kuudest kastist asetatud kiip hõlmab laua 18 numbrit,

nagu selles kastis kirjeldatud. (Null ei kuulu ühtegi kasti.) Igasse kasti kuulub kaheksateist numbrit. Kui keerutus on lõpule jõudnud, märgitakse võitnud number laual esiletõstetud värviga.

#### 1.4 Väljamaksed

- 1 Numbrid 35 kuni 1
- 2 Numbrid 17 kuni 1
- 3 Numbrid 11 kuni 1
- 4 Numbrid 8 kuni 1
- 6 Numbrid 5 kuni 1
- 12 Numbrid 2 kuni 1
- 18 Numbrid 1 kuni 1

#### 1.5 Vestlemine

Vestluse alustamiseks klõpsake mängu ekraani vasakus alanurgas olevas vestluskastis valgel ribal. Saate teiste lauas olijatega vestelda, kirjutades valgele ribale sõnumi ja vajutades Saada. Teie sõnum ja teiste sõnumid ilmuvad mänguakna ülaosas. Palun hoiduge keelekasutusest või teemade arutamisest, mida teised võivad solvavateks pidada. Selle reegli eiramise korral võib meie tugiteenuste meeskond teie konto blokeerida. Kui tunnete, et keegi seda reeglit kuritarvitab, palun saatke meile meil ja me uurime seda.

[Tagasi üles](#)

## 2. BLACKJACKI MÄNGUREEGLID

### 2.1 Mõisted ja täpsustused

#### 2.1.1 Mõisted

**Blackjack:** äss ja täiendav kaart, mille punktväärtus on kümme, jagatakse kahte esimese kaardina mängijale või diilerile.

**Tugev kokku või tugev punktiarv kokku:** Käe kogupunktide arv, mis ei sisalda ässasid või sisaldab ässasid, mille igaühe väärtus loetakse üheks.

**Pime kaart:** kaart jagatakse diilerile pildipool allapoole ja see jääb pildiga allapoole, kuni kõik mängijad peale diileri on saanud kõik soovitud kaardid.

**Kate või lauakate:** vilt, riie või muu materjal, mis katab blackjacki laua mängupinda.

**Pehme kokku või pehme punktiarv kokku:** Käe kogupunktide arv, mis sisaldab ühte või rohkem ässasid, kus ühe ässa väärtus loetakse üheteistkümneks.

#### 2.1.2 Blackjacki laua(dade) füüsilised omadused

- 2.1.3** Blackjacki tuleb mängida tavalisel 1450x800 mm ümaralt lõigatud laual, kus on kohad kuni seitsmele mängijale ühel pool ja koht diilerile teisel pool.
- 2.1.4** Blackjacki laual peab olema kaardisalg. Lauad ei ole varustatud „piilumisvastase“ seadmega. „Piilumisvastaste seadmete“ asemel võib kasutada kaardi skännereid. Kui mängus on rohkem kui üks blackjacki laud, peab laudadel olema kasiino määratud tunnusnumber kas laua pinnal või laua lisatarvikul.
- 2.1.5** Järgmisi teateid kuvatakse lauakattel või laua märgistustel, mis on selgelt nähtavad kõigile lauas olevatele mängijatele.
- Üks neist väidetest sellisel kujul: „Diiler peab tõmbama kuni 16 ja vahele jätma kõigil 17-tel“ või vastupidi, „diiler peab tõmbama kuni pehme 17.“
  - „Blackjack maksab 3 : 2“ (asendada suuremad koefitsiendid vastavalt faktidele); ja „Kindlustus maksab 2 : 1“ (asendada suuremad koefitsiendid ja kindlustuspiirangud vastavalt faktidele).
- 2.1.6** Mängu reeglid peavad sisaldama:
- minimaalseid ja maksimaalsed lauade panuselimiite ja vajadusel minimaalseid ja maksimaalsed lauade panuselimiite eriliste asjaolude korral.
  - Kui on asjakohane, siis mis tahes piiranguid topeltpanuste kohta.
  - Kui on asjakohane, siis mis tahes piiranguid ässade poolitamise või poolitatud ässadega tõmmatavate kaartide arvu kohta.
  - Kui on asjakohane, siis mis tahes erimaksegraafik või väljamakse šansid.

### **2.1.7** Kaardikingad

Kaardiking peab olema konstrueeritud ja valmistatud mängu terviklikkuse säilitamiseks. Kaardikingi ja väljalaskekarkasse tuleb kontrollida igal mängupäeval enne kaartide paigutamist, et tagada, et kaardiking või mõni muu seade ei oleks kahjustatud viisil, mis võiks mõjutada mängu terviklikkust.

### **2.1.8** Kaardid

Kaardipakki kuuluvate kaartide väärtused on järgmised:

- kaardil 2 kuni 10 on nimiväärtus;
- poisi, emanda või kuningas väärtus on 10 ja
- Ässa väärtus võib olla kas 1 või 11, välja arvatud juhul, kui väärtus 11 annab mängijale või diilerile punktisumma üle 21, mille puhul selle väärtus on üks.
- Tavaline blackjacki pakk sisaldab 52 kaarti nelja mastiga (ärtud, ristid, ruutud ja potid), kusjuures iga mast sisaldab numbrikaarte 2 kuni 10 ja poissi, emandat, kuningat ja ässa.

## **2.2** **Kihlveod**

### **2.2.1** Üldreeglid

Enne esimese kaardi mänguvoorus käsitlemist peab mängija sõlmima kihlveo. Kihlveod peavad olema makstud võidetud kihlvedudena, kui ilmneb ükskõik milline järgmistest sündmustest:

- a. mängija kaartide väärtuste summa on 21 või vähem ja diileri kaartide väärtuste summa on üle 21;
- b. mängija kaartide väärtuste summa ületab diileri kaartide väärtuste summat ning mängija kaartide ega diileri kaartide väärtuste summa ei ületa 21; või
- c. mängijal on blackjack ja diileril pole.
- d. Kihlveod lähevad kaduma iga kord, kui mängijal ei ole võidukätt, välja arvatud juhul, kui mängija käe väärtus võrdub diileri käe väärtusega. Diiler kogub kõik kaotatud panused, välja arvatud eeskirjade eiramise korral.

Välja arvatud paaride poolitamisel, kahekordistamisel või kindlustuspakkumise tegemisel, ei tohi kihlvedu peale esimese ringi kaartide jagamist suurendada, vähendada ega tühistada. Kõik blackjackis olevad kihlveod tuleb teha vastavalt mängutarkvarale mängija olemasolevate vahendite arvelt.

Süsteem ei aktsepteeri, suurenda ega tühistata kihlvedu pärast süsteemi taimeri märguannet, et panuste tegemise aeg on lõppenud. Selles etapis teatab mängu kutsuv diiler, et „Rohkem panuseid ei saa teha“. „Rohkem panuseid ei saa teha“ teatatakse enne esimese kaardi kaardikingast tõmbamist.

Pärast viimast kaardi skaneerimist ja kui diiler on teatanud voozu tulemused, hoolitseb süsteem automaatselt laua kihlvedude eest; süsteem kogub kõik kaotanud panused ja maksab välja kõik võitnud kihlveod.

- a. Minimaalne ja maksimaalne kihlveo panus kuvatakse mängu ekraanil.
- b. Iga mängija vastutab oma kihlveo või kihlvedude õige esitamise eest.
- c. Süsteem võib kihlveo enne kaartide jagamist tagasi lükata, kuna see ei ole õigeaegselt esitatud, ei vasta miinimum- või maksimumnõuetele, või mänguserveriga suhtlemise ebaõnnestumise tõttu.

### **2.2.2 Viik ja erandid**

Kihlvedu on kehtetu ja tagastatakse mängijale, kui mängija kaartide väärtuse summa on võrdne diileri kaartide väärtuse summaga või siis, kui nii diileril kui ka mängijal on blackjackid. Mängija kihlvedu on kaotatud, kui diileril on blackjack, ja mängija kaartide väärtuse summa on 21 ja mitte blackjack. Mängija kihlvedu on kaotatud, kui nii mängija kui ka diileri kaartide väärtused ületavad 21.

### **2.2.3 Kihlvedude väljamaksed**

- a. Võitnud kihlveod makstakse vähemalt koefitsiendiga üks ühele, välja arvatud blackjack, mis makstakse vähemalt koefitsiendiga kolm kahele.
- b. Kui diileri ja mängija käe kogusummad on võrdsed, nimetatakse seda viigiks; kumbki ei võida ega kaota.
- c. Kui mängija käe kogusumma ületab 21, siis ta läheb lõhki ja kaotab oma panuse.

### **2.2.4 Kihlvedude käsitlemine**

Pärast seda, kui mängu tarkvara on kinnitanud kindlustusliini kihlveo, kahekordistamise kihlveo või paaride poolitamise kihlveo, ei tohi ükski mängija käsitseda, eemaldada ega muuta kihlvedusid, kuni mängija käsi on tarkvara poolt lahendatud.

### **2.2.5 Kindlustuse kihlveod**

Kui diileri esimene kaart on äss, võib mängija teha kindlustuse panuse, mis võidab, kui diileri pime kaart on kuningas, emand, poiss või kümme, ja kaotab, kui diileri pime kaart on äss, kaks, kolm, neli, viis, kuus, seitse, kaheksa või üheksa. Kindlustuse panus tehakse, esitades kihlveo summas, mis ei ületa poolt mängija algse kihlveos panustatud summast. Mängija võib panustada üle poole esialgsest kihlveo summast järgmisele üksusele, mille peale saab kihla vedada, kui kiipide nimiväärtuse tõttu ei saa poolt esialgse kihlveo summast panustada.

Kindlustuse panused tuleb esitada kohe pärast seda, kui igale mängijale on teine kaart jagatud, diileri kaart on nähtavaks tehtud, ja enne teiste kaardide diilerile jagamist.

Kõik võitnud kindlustuse kihlveod tuleb maksta koefitsiendiga kaks ühele. Kõik kaotatud kindlustuse kihlveod peab tarkvara koguma kohe pärast seda, kui diiler kontrollib pimedat kaarti blackjacki suhtes.

#### **2.2.6** Kahekordistamine

Kasiino võib lubada mängijal mängija kätt kahekordistada, see tähendab täiendava kihlveo tegemist, mis ei ületa mängija esialgset kihlveo paari, kahe esimese mängijale jagatud kaardi peale või kahele esimesena jagatud mis tahes poolitatud paarile. Üks täiendav kaart tuleb jagada ainult käele, mida mängija on otsustanud kahekordistada. Kui diiler saab blackjacki peale mängija kahekordistamist, siis peab diiler koguma ainult mängija esialgse kihlveo summa ja ei kogu lisasummat, mille peale veeti kihla kahekordistamisel.

#### **2.2.7** Paaride poolitamine

Kui mängijale jagatud kaks esimest kaarti on väärtuselt samad, võib mängija jagada käe kaheks erinevaks käeks, tehes teise käe peale kihlveo, mis on võrdne mängija esialgse kihlveoga. Kui mängija poolitab paarid, peab diiler esimese kaardi jagama selliselt moodustatud esimesele käele ja peab lõpule viima mängija selle käega seotud otsused enne teisele käele kaardide jagamist. Kui täiendav kaart on poolitatud paarile jagatud, peab mängija vahele jätma, tõmbama või kahekordistama. Mängija ei tohi paare üle ühe korra poolitada, sh ässade paare. Mängijale, kes poolitab ässa, jagatakse iga ässaga vaid üks kaart. Ässade poolitamisel, kus mängija saab teise kaardi, mille väärtus on 10, loetakse see arvuks 21, kuid mitte Blackjackiks.

### **2.3 Kaardide käsitlemine ja manipuleerimine**

#### **2.3.1** Kaardide kontrollimine ja esitlemine

Pärast kaardide lauale saamist peab diiler kaardid sorteerima ja kontrollima. Diiler peab tagama, et pakid on täielikud ning ükski kaart pole vigane, kriimustatud ega mingil viisil märgistatud.

Diiler peab kaardid lauale jagama pildipoolega ülespoole, paki kaupa, vastavalt mastile ja järjestuses, nii et iga üksikut kaarti saaks tuvastada. Kasiino jälgimissüsteem teeb sellest protsessist videosalvestuse.

Diiler peab kontrollima, esitama, segama ja asetama kaardid kaardikinga, kui seda kasutatakse, ainult Blackjacki lauas, kus kaarte jagatakse.

Kui mis tahes ajal on kaardid blackjacki laua mängupinnalt eemaldatud ja seejärel mis tahes lauda mängimiseks tagastatud, peab diiler kaardid uuesti kontrollima ja esitama kaardid eespool kirjeldatud viisil.

### **2.3.2** Kaartide segamine ja uuesti segamine

Pärast kaartide esitamist ja kontrollimist peab diiler pöörama kaardid lauale pildipoolega allapoole, need põhjalikult segi ajama, kasutades „pesemise“ või sarnast tehnikat, need segama ja seejärel stäkki panema.

Peale iga kaardistäki jagamist peab diiler kaardid uuesti segama, nii et need oleksid juhuslikult segunenud. Kaartide ümbersegamine peab toimuma käe lisamisel, mille jooksul jõutakse lõikamiskaardini.

Kasiino äranägemisel võib diiler kaardid uuesti jagada pärast mistahes käe lisamist.

### **2.3.3** Lõikamine

- a. Peale kaartide segamist peab diiler isiklikult kaardid lõikama.
- b. Kaarte lõikav inimene peab kaardid lõikama, asetades lõikekaardi stäkki.
- c. Kui lõikekaart on sisestatud, peab diiler võtma kõik lõikekaardi ees olevad kaardid ja asetama need stäki taha.
- d. Kui kasutatakse kaardikinga, tuleb lõikekaart uuesti mängija soovitud mis tahes kohta kaardistäkki sisestada, seejärel tuleb panna kaardid mängu alustamiseks jagamiskinga.
- e. Lõikekaart asetatakse kinga taha ühte pakki.

### **2.3.4** Kaartide jagamise protseduur

Kaardid tuleb jagada spetsiaalselt selleks otstarbeks tehtud kaardikingast, mis asub laual diilerist vasakul. Diiler peab kaardid kingast või pakist eemaldama ja asetama need asjakohasele paigutuskohale.

Mänguvooruga alguses peab diiler jagama kaardid alustades esimesest mängijast diileri vasakul poolt ja jätkates päripäeva ümber laua järgmises järjekorras:

- a. üks kaart pildipoolega ülespoole igale panuse tegijale;
- b. üks kaart pildipoolega alla- või ülespoole diilerile;
- c. teine kaart pildipoolega ülespoole igale panuse tegijale; ja
- d. teine kaart pildipoolega allapoole diilerile.

### **2.3.5** Kaardi tagurpidi panemise protseduur

Kasiino äranägemisel võib diiler ühe või mitu kaarti tagurpidi panna. Uus lauda saabunud diiler võib samuti ühe või mitu kaarti tagurpidi panna, enne kui uus diiler mängijatele kaarte jagab. Kasiino äranägemisel võib tagurpidi pandud kaardid soovi korral avaldada.

Maja äranägemisel võib diiler ühe või mitu kaarti tagurpidi panna. Kaardid pannakse tagurpidi järgmistes olukordades:

- a. pärast iga segamist pannakse kuus kaarti tagurpidi;
- b. mänguvead, peale krupjee heakskiitu pannakse kolm kaarti tagurpidi;
- c. pärast iga segamist pannakse kuus kaarti tagurpidi.

### **2.3.6** Mäng

- a. Kui igale mängijale ja diilerile on jagatud kaks kaarti, peab iga mängija kahekordistama, paarid poolitama, vahele jätma, lisakaardi võtma või kindlustuse kihlveo sõlmima.

- b. Mängija peab oma kavatsust näitama, valides asjakohase tegevuse mängija arvuti mänguliidese kaudu mänguga seotud tarkvara juhtnuppude abil.
- c. Diiler peab ootama tarkvara märguannet mängija kavatsuse kohta, enne kui ta jagab mängijale lisakaardid või enne järgmise mängija juurde edasi liikumist, välja arvatud juhul, kui mängija kaardiarv on täpselt kaksikümne ühe või ületab kahekümne ühe, millisel juhul tarkvara annab diilerile märku liikuda edasi järgmise mängu juurde. Kui mängija poolt vastust ei ole või kasiinopoolt mängijale antud vastamisaega, annab tarkvara diilerile märku liikuda edasi järgmise mängija juurde ilma eelneva mängija käe tegevuseta.

### **2.3.7 Üles võtmine**

Mängu vooru lõppedes peab diiler üles võtma kõik paigutatud kaardid, et neid saaks hõlpsasti korraldada, et näidata küsimuse või vaidluse korral iga mängija kätt. Iga diiler peab iga vahetuse ajal võtma kaarte järjekindlalt üles ainult ühes suunas. Diiler peab esmalt oma kaardid üles võtma ja neid kasutama, et tõsta mängijate kaarte, lisades oma käes olevasse stäkki esialgse jagamise suunale vastupidises järjekorras või paremalt vasakule selliselt, et diileri kaardid asuksid kaardisalve asetamisel kaardisalve põhjas. Pärast üles võtmist tuleb kõik mängijate kaardid ja diileri kaardid asetada kaardisalve.

### **2.3.8 Diileri pime kaart**

Diiler ei tohi vaadata, näidata ega lubada diileri pimedat kaardi pildipoole näitamist seni, kuni kõik mängijate poolt nõutud kaardid on neile jagatud, välja arvatud juhul, kui diileri pildipoolega ülespoole kaart on äss. Kui diileri pildipoolega üles olev kaart on äss, pakub tarkvara mängijatele võimalust osta kindlustus; pärast tegevuseks valitud aja möödumist annab tarkvara diilerile märku kontrollida, kas pime kaardiga tuleb Blackjack.

## **2.4 Keelatud tegevused**

**2.4.1** Ükski kasiino ega muu isik ei tohi kaarte eemaldada, lisada ega muuta, välja arvatud käesoleva reegli kohaselt, ja ükski kasiino diiler ega muu töötaja ei tohi lubada mingil isikul sellise tegevusega tegelda.

**2.4.2** Diiler ei vaata ega näita ühelegi isikule enne kaardi jagamist selle pildipoolt.

**2.4.3** Ükski diiler ega krupjee ei nõusta mängijat mängustrateegia alal ega soovita käe õiget mängu, kui mängijal on kihlvedu käe tulemuse kohta veel pooleli.

### **2.4.4 Mängijate ja diileri lisakaartide tõmbamine**

Mängija võib valida täiendavate kaartide tõmbamise, kui mängija tugev punktiarv kokku on alla 21. Tarkvara ei pruugi pakkuda mängijale, kellel on blackjack, või tugev või pehme punkti kogusumma 21, täiendavaid kaarte.

Diiler peab tõmbama diileri käele lisakaarte, nagu tarkvara märku annab, kuni diileril on 17 või enam.

Diiler ei tohi diileri kätte tõmmata lisakaarte, sõltumata punktide arvust, kui kõikide mängijate käte kohta on otsused tehtud ja diileri käe punktiarv ei mõjuta tulemust.



**2.4.5** Mängijal on lubatud kihla vedada ainult ühe käe peale konto kohta.

## **2.5 Spetsiaalne panustamisfunktsioon**

### **2.5.1 Blackjacki järelpanus**

Järelpanus on osades kasiinodes populaarne tava ja see võimaldab rohkematel mängijatel mängu nautida isegi siis, kui nad pole leidnud kohta tavalise 7 mängijaga istekohtade paigutuses. Järelpanus võimaldab rohkem kui ühel mängijal panustada Blackjacki samale käele. Kuigi ainult üks mängija juhib kätt, saavad täiendavad mängijad tema taga panuseid teha. Nad saavad tasu, kui juhtiv võistleja võidab. Kuigi ainult 7 mängijat saavad nautida täielikku blackjacki kogemust, saab iga koha vabanemist ootav mängija alustada ootamise ajal panustamist põhimängijate taga.

### **2.5.2 Järelpanuse peamised reeglid:**

- Mängijad peaksid saama valida mis tahes juba asustatud koha, kus järelpanust teha.
- Mängijad saavad järelpanuseid teha seni, kuni lauas asub ja mängib 1 või enam mängijat.
- Järelpanuseid ei saa teha juba koha leidnud mängijaid ja järelpanuseid tegevatel mängijatel ei lubata samaaegselt kohale istuda ja teha järelpanuseid.
- Järelpanustele mängijad saavad teha kõik panused, kuni sõnumi „Rohkem panuseid ei saa teha“ ilmumiseni.
- Järelpanustele mängijate panused saadetakse automaatselt. (Kinnitusnupp puudub)
- Konkreetse istekoha taga olevate mängijate arv, kes võivad järelpanuseid teha, ei ole piiratud.
- Ainult istuv mängija saab teha otsuseid nagu juurde võtta, vahele jätta, poolitada ja kahekordistada, välja arvatud kindlustuse korral.
- Kindlustust pakutakse kõigile mängijatele, sealhulgas järelpanustele mängijad.
- Nii nagu reaalses kasiinos, pole vestlus järelpanustele mängijate jaoks saadaval.
- Järelpanustele mängija peab otsustama, mida süsteem peaks kõikides mängu otsustamisolukordades tegema, kasutades sõnumit, mis kuvatakse siis, kui mängija teeb esimesed panused. Järelpanustele mängijal on kaks valikut:
  - a. kahekordistada panuseid (järgida istuva mängija poolitamisi ja duubeldamisi);
  - b. Panuseid mitte kahekordistada.

Kui järelpanustele mängija otsustab panuseid kahekordistada, teeb ta automaatselt kõike nagu peamine mängija (duubeldamine ja poolitamine).

Kui järelpanustele mängija otsustab panuseid **mitte** kahekordistada ja põhimängija poolitab, siis loetakse põhimängija parem käsi järelpanustele mängija ainsaks käeks.

Mängijalt ei küsita ühe seansi jooksul kaks korda. Kui mängija lahkub mängust ja seejärel naaseb ning seeläbi alustatakse uut seanssi, kuvatakse mängijal sõnum uuesti ja uue seansi tulemus salvestatakse.

[Tagasi üles](#)

## **3. BACCARAT'I MÄNGUREEGLID**

### **3.1 Mängu tutvustus**

Baccarat'is on tegemist kahe käega – pankuri käsi ja mängija käsi. Enne iga tehingut panustab mängija, kas mängija käsi või panga käsi on 9-le kõige lähemal. Mängijal

on võimalus vedada kihla ka viigi peale (st nii pankuri kui mängija käe kogusummad on samad). Kasutatakse 8 pakki 52 kaardiga.

### 3.2 Kuidas mängida

Valige summa, mille peale soovite antud käes kihla vedada, klõpsates hiire vasakut klahvi kiibil, ja lohistades ja langetades selle mängulaua osadele „Mängija“, „Pankur“ või „Viik“.

Et määrata panus, mis ei ole võrdne olemasoleva kiibi nimiväärtusega, klõpsake lihtsalt pärast seda, kui olete oma eelmise kiibi lauale asetanud, teise kiibi nimiväärtusel. Näiteks 30 dollari suuruse panuse tegemiseks klõpsake ja lohistage 25-dollarilise kiipi ja asetage see lauale, seejärel klõpsake ja lohistage 5-dollarilise kiipi ja asetage see 25-dollarilise kiibi peale. Teie kogupanuse kuvatakse aknas „Praegune panus“.

Võite oma viimast panust korrata, klõpsates nupul „Viimane panus“. Kui olete kiipide lohistamise ja asetamise lõpetanud, PEATE klõpsama nupul „Tee panus“, et panused oleksid registreeritud ja kehtivad.

Kui sõlmita kihlveo, mis on minimaalsest laua panusest väiksem või laua maksimaalsest suurem, siis meie serverid lõkkavad teie panuse automaatselt tagasi. Pärast seda, kui iga mängija on vajutanud nuppu „Tee panus“ ja/või panuse tegemise aeg on lõppenud, jagatakse mängijale ja pankurile kaks kaarti.

Kõik kümned ja pildikaardid on nullväärtusega, ässade väärtus on 1 ja kõik teised kaardid on nende nominaalväärtusega. Kui kaartide väärtus on suurem kui 9, siis väärtust korrigeeritakse, lahutades kogusummast 10.

Näide:

käsi + käsi = kokku 9

+ 7 = 16 = 6

5 + 5 + 5 = 15 = 5

10 + 9 = 19 = „Loomulik“ 9

Pärast kahte esimest kaardi jagamist nii mängijale kui ka pankurile, võidakse mängijale jagada ka kolmas lisakaart, kuid mängija ei küsi kolmandat kaarti. Kõigile täiendavatele kaartidele kehtivad „Kolmanda kaardi reeglid“. Ükski käsi ei saa üle kolme kaardi.

Kui mängija ja pankuri käes on võrdne kogusumma, kuulutatakse käsi viiki ja kõik selle mängu (välja arvatud viigi panused) panused tühistatakse. Kui mängija või pankuri käes olevate kaartide väärtus on peale nende kahe esialgse kaardi saamist 8 või 9 („loomulik“), siis ei tohi kummalegi käele enam kaarte jagada.

Kui ühe või teise käe esialgse kahe kaardi väärtus on 0 kuni 7 (kaasa arvatud), peavad käted kaarte tõmbama vastavalt „Kolmanda kaardi reeglitele“.

### 3.3 Kolmanda kaardi reeglid

#### 3.3.1 Mängija kahe kaardi kogusumma puhul:

mängija käsi tõmbab?

0–5 mängija käsi peab tõmbama

6–7 mängija käsi peab vahele jätma  
8–9 „Loomulik“ (mõlemad käed jätavad vahele)

### 3.3.2 Pankuri kahe kaardi kogusumma puhul:

pankuri käsi tõmbab?

0–2 pankuri käsi peab tõmbama  
3–6 mängija käe kolmas kaart määrab tõmbamise või  
vahele jätmise, 7 pankuri käsi peab vahele jätma  
8–9 „Loomulik“ (mõlemad käed jätavad vahele)

Kui pankuri kolmanda kaardi otsus sõltub mängija tõmmatud kolmandast kaardist, siis kehtivad järgmised reeglid.

**Pankuri käsi: pankur tõmbab, kui mängijal on: Pankur ei tõmba, kui mängijal on:**

3	1-2-3-4-5-6-7-9-0	8
4	2-3-4-5-6-7	0,1,8,9
5	4-5-6-7	0-1-2-3-8-9
6	6-7	0-1-2-3-4-5-8-9
7	Pankuri käsi peab vahele jätma	Pankuri käsi peab
	vahele jätma 8–9 „Loomulik“	Pank jätab vahele
	„Loomulik“	Pank jätab vahele

Kui mängija käsi seisab kahel kaardil (6,7), siis peab kahekordne pankuri käsi, mille kogusumma on 3,4,5, tõmbama ja pankuri käsi, mille kogusumma on 6, peab vahele jätma.

### 3.3.3 Väljamaksete kihlvedu ja tulemuse väljamakse:

- Võitva mängija käe kihlvedu 1 : 1
- Võitva pankuri käe kihlvedu 95 : 1
- Viigi kihlvedu 8 : 1

## 3.4 Vestlemine

Vestluse alustamiseks klõpsake mängu ekraani vasakus alanurgas olevas vestluskastis valgel ribal. Saate teiste lauas olijatega vestelda, kirjutades valgele ribale sõnumi ja vajutades Saada.

Teie sõnum ja teiste sõnumid ilmuvad mänguakna ülaosas. Palun hoiduge keekekasutusest või teemade arutamisest, mida teised võivad solvavateks pidada. Selle reegli eiramise korral võib meie tugiteenuste meeskond teie konto blokeerida. Kui tunnete, et keegi seda reeglit kuritarvitab, palun saatke meile meil ja me uurime seda.

[Tagasi üles](#)