

Ověřovací doložka

k datové zprávě

podle zákona č. 300/2008 Sb., o elektronických úkonech a autorizované konverzi dokumentů, ve znění pozdějších předpisů (dále jen “zákon”)

1. ODDÍL - Záznam o konverzi

Pořadové číslo konverze:

Název organizace:

Jméno a příjmení:

Datum:

2. ODDÍL - Údaje o konvertovaném dokumentu

Výstup odpovídá vstupu:

ANO ☐ NE ☐

Počet listů:

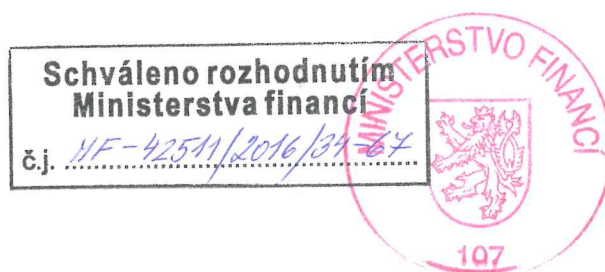
Zajišťovací prvek:

3. ODDÍL - Poznámky

Datum vyhotovení

25 5400 Clb 5400 vzor č. 1

Elektronický podpis



HERNÍ PLÁN

pro provozování hazardních her dle § 3 odst. 2 písm. f) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve
znění pozdějších předpisů

HERNÍ PLÁN ŽIVÉ HRY

Ruleta, Black Jack, Easy Hold'em Poker, 3 Card Poker, Ultimate Texas Hold'em, Caribbean Poker, Ruský Poker, Gotes, Baccarat, Banco Poker, Pontoon, Cash Game, Poker turnaje, Admiral kolo štěstí, Kolo štěstí Forbes, Kolo štěstí, Lucky Color

článek

strana

OBSAH...	2
1. ÚVODNÍ USTANOVENÍ.....	3
2. VYMEZENÍ POJMŮ A JEJICH VÝKLAD	3
3. ÚČAST NA ŽIVÉ HŘE.....	5
4. IDENTIFIKACE A DENNÍ EVIDENCE... ..	5
5. LIMITY ŽIVÉ HRY... ..	6
6. NÁROK NA VÝHRU A VÝPLATA VÝHRY.....	6
7. SEBEOMEZUJÍCÍ OPATŘENÍ	7
8. REKLAMACE A STÍŽNOSTI	8
9. PŘECHODNÁ A ZÁVĚREČNÁ USTANOVENÍ.....	9
10. PRAVIDLA ŽIVÝCH HER	9
10.1 Ruleta – pravidla hry	
10.2 Black Jack – pravidla hry	
10.3 Easy Hold'em Poker – pravidla hry	
10.4 3 Card Poker – pravidla hry	
10.5 Ultimate Texas Hold'em – pravidla hry	
10.6 Caribbean Poker – pravidla hry	
10.7 Ruský Poker – pravidla hry	
10.8 Gotes – pravidla hry	
10.9 Baccarat – pravidla hry	
10.10 Banco Poker – pravidla hry	
10.11 Pontoon – pravidla hry	
10.12 Cash Game – pravidla hry	
10.13 Poker turnaje – pravidla hry	
10.14 Admiral kolo štěstí	
10.15 Kolo štěstí Forbes	
10.16 Kolo štěstí	
10.17 Lucky Color	

1. ÚVODNÍ USTANOVENÍ

- 1.1. Obchodní společnost Victoria – Tip, a.s., IČO: 260 59 517 (dále též „Provozovatel“) provozuje na základě základního povolení vydaného Ministerstvem financí České republiky hazardní hru Živá hra dle ustanovení § 3 odst. 2 písm. f) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, v platném znění.
- 1.2. Tento herní plán bude vyvěšen v papírové podobě na viditelném místě v Kasinu Provozovatele a bude rovněž k nahlédnutí u obsluhy Kasina. Tento Herní plán je určen pro provozování Živé hry výhradně v kasinech Provozovatele. Herní plán je závazný pro právní vztah mezi Sázejícím a Provozovatelem. Neznalost ustanovení tohoto Herního plánu nebo jejich subjektivní výklad nečiní Živou hru neplatnou a při rozhodování případných sporů z Živé hry nemůže být přihlíženo k okolnosti, že Sázející nezná ustanovení Herního plánu.
- 1.3. Tento Herní plán byl schválen Ministerstvem financí České republiky. Provozovatel si vyhrazuje právo provést na základě schválení Ministerstva financí České republiky změny tohoto Herního plánu.
- 1.4. Provozovatel upozorňuje, že účast na Hazardních hrách může být škodlivá.
- 1.5. Provozovatel zaručuje všem Sázejícím rovné podmínky a rovnou možnost výhry, a to ve smyslu ustanovení § 7 odst. 2 písm. c) Zákona o hazardních hrách.

2. VYMEZENÍ POJMŮ A JEJICH VÝKLAD

- 2.1. Výrazy použité v textu tohoto Herního plánu (včetně úvodních ustanovení v článku 1. tohoto Herního plánu) začínající velkými písmeny mají následující význam, není-li výslovně uvedeno jinak:

„AML“

znamená zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestně činnosti a financování terorismu, v platném znění;

„Provozovatel“

znamená společnost Victoria – Tip, a.s., IČ: 260 59 517, zapsanou v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, oddíl B, vložka 16523;

„Hazardní hry“

znamená hazardní hry provozované Provozovatelem dle platných právních předpisů na základě jednotlivých základních povolení vydaných Ministerstvem financí České republiky;

„Herní plán“

znamená tento herní plán pro provozování hazardní hry - Živá hra. Tento herní plán upravuje pravidla pro Živou hru, která je provozována fyzicky – tedy za účasti Krupiéra v Kasinu Provozovatele;

„Kasino“

znamená herní prostor podle § 68 Zákona o hazardních hrách, ve kterém Provozovatel provozuje Živou hru;

„Pokladna Kasina“

znamená místo v Kasinu, kde Provozovatel v souladu s tímto Herním plánem zajišťuje prodej a zpětný odkup Hodnotových žetonů pro Sázející za účelem uzavírání Sázek na Živou hru;

„Hodnotový žeton“

je žeton vydaný Provozovatelem, na kterém je vyznačena jeho hodnota a měna. Hodnotové žetony se výhradně používají k uzavírání Sázek na Živou hru v Kasinech Provozovatele nebo k výměně za Hrací žetony;

„Hrací žeton“

je žeton vydaný Provozovatelem, na kterém není vyznačena jeho hodnota a měna. Hrací žeton lze získat výměnou Hodnotových žetonů u hracích stolů Živé hry. Hrací žetony se vzájemně liší barvou (dále též „wheel checks“);

„Krupiér“

je fyzická osoba, která je s Provozovatelem v pracovně právním či obdobném vztahu a která pro Provozovatele zajišťuje v souladu s tímto herním plánem realizaci Živých her v Kasinu Provozovatele;

„Manažer kasina“

je fyzická osoba, která je s Provozovatelem v pracovně právním či obdobném vztahu a která zajišťuje pro Provozovatele dohled nad správným průběhem Živých her a dohled nad Krupiéry Kasinu Provozovatele;

„Inspektor kasina“

je fyzická osoba, která je s Provozovatelem v pracovně právním či obdobném vztahu a která zajišťuje pro Provozovatele kontrolu správného průběhu hry Živé hry v Kasinu Provozovatele;

„Vedení kasina“

znamená Inspektora kasina a/nebo další osobu pověřenou Provozovatelem vedením provozu Kasina;

„Identifikace“

Provozovatel provádí identifikaci Návštěvníků v souladu s § 71 Zákona o hazardních hrách a AML. Proces Identifikace se uskutečňuje na vstupu do Kasina Provozovatele;

„Sázející“

znamená fyzickou osobu, která k účasti na Hazardní hře zaplatila Sázkou (dále také jako „Hráč“);

„Sázka“

znamená Sázejícím dobrovolně určené nevratné plnění, které bude porovnáno s výsledkem Živé hry. K uzavírání Sázek se používají výhradně Hodnotové nebo Hrací žetony Provozovatele;

„Sebeomezující opatření“

jsou prostředkem k odpovědnému hraní stanovené Hráčem podle Zákona o hazardních hrách; jejich druhy a základní podmínky nastavení jsou upraveny v čl. 7. tohoto Herního plánu.

„Živá hra"

znamená hazardní hru dle ustanovení § 3 odst. 2 písm. f) Zákona o hazardních hrách. Sázející se Živé hry účastní tím, že zaplatí Sázku, jejíž návratnost se nezaručuje;

„Výhra"

znamená peněžní částku, kterou Sázející získá při splnění všech podmínek stanovených tímto Herním plánem;

„RVO"

je rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách, je neveřejným informačním systémem veřejné správy, který slouží k zamezení přístupu vyloučených fyzických osob k hazardním hrám. Správcem rejstříku je ministerstvo;

„Zákon o hazardních hrách"

znamená zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, v platném znění.

- 2.2. Definice uvedené v článku 2.1 tohoto Herního plánu se použijí obdobně pro jednotná i množná čísla definovaných pojmů.
- 2.3. Nadpisy jsou vloženy za účelem usnadnění orientace v textu Herního plánu a nebudou sloužit pro jeho výklad.
- 2.4. Odkazy na články objevující se v textu tohoto Herního plánu jsou odkazy na články tohoto Herního plánu, není-li výslovně uvedeno něco jiného.

3. ÚČAST NA ŽIVÉ HŘE

- 3.1. Živé hry se mohou účastnit pouze fyzické osoby, které jsou starší 18 let, které nejsou z účasti na Hazardních hrách vyloučeny a kterým v účasti nebrání nastavené Sebeomezující opatření.
- 3.2. Živé hry se nemohou účastnit zaměstnanci Provozovatele a osoby jim blízké.

4. IDENTIFIKACE A DENNÍ EVIDENCE

- 4.1. Za účelem vstupu do kasina a umožnění účasti na Živé hře je návštěvník povinen uskutečnit proces Identifikace dle ustanovení § 71 Zákona o hazardních hrách a pravidel stanovených AML, a to při vstupu do Kasina. Za tímto účelem se návštěvník musí osobně dostavit do Kasina Provozovatele a předložit platný průkaz totožnosti. Identita návštěvníka bude ověřena v souladu s pravidly stanovenými v AML a Zákonem o hazardních hrách. Návštěvník vyplní ve formuláři předepsaném Provozovatelem (dále též „**formulář**“) své identifikační a kontaktní údaje v rozsahu, který je stanoven AML a Zákonem o hazardních hrách, dále si zvolí Sebeomezující opatření, případně tato jednotlivě odmítne, **potvrdí souhlas s poskytnutím svých osobních údajů výhradně pro účely Identifikace a formulář podepíše.**
- 4.2. Provozovatel je povinen ověřit, že návštěvník není zaspán v RVO a dále že věk návštěvníka Kasina je vyšší než 18 let.
- 4.3. V případě, že návštěvník Kasina nepředloží Provozovateli všechny požadované údaje a podklady v

souladu s tímto Herním plánem nutné pro dokončení Identifikace, nebude mu umožněno účastnit se Živé hry v Kasinu Provozovatele. Provozovatel rovněž neumožní účast na Živé hře, resp. vstup do Kasina, osobě zapsané v RVO.

4.4. Provozovatel kontroluje platnost a věcnou správnost dokumentů, které návštěvník, resp. Sázející Provozovateli předloží. V případě pochybností o pravosti, platnosti či věcné správnosti dodaných dokumentů, je Provozovatel povinen takový dokument odmítnout, resp. požadovat dodání dalších dokumentů.

4.5. Provozovatel vede v souladu § 71 Zákona o hazardních hrách denní evidenci všech návštěvníků Kasina.

5. LIMITY ŽIVÉ HRY

5.1. Veškeré limity jednotlivých Živých her, a to včetně minimální a maximální výše Sázky na jednu Živou hru se mohou u jednotlivých Hracích stolů Živých her v Kasinu Provozovatele lišit, a proto jsou tyto limity uvedeny na vývěsce u každého Hracího stolu příslušné Živé hry.

5.2. Hrací měnou je česká koruna – CZK nebo EUR.

6. NÁROK NA VÝHRU A VÝPLATA VÝHRY

6.1. Sázejícímu vzniká nárok na Výhru v případě, že jsou splněny všechny následující podmínky:

- a) Sázející získal, resp. dosáhl, výherní kombinace, která je nutná dle pravidel příslušné Živé hry k dosažení Výhry; a
- b) nebyl porušen žádným způsobem tento Herní plán.

6.2. Výhry budou vypláceny Sázejícímu poté, co budou splněny podmínky nároku na Výhru v příslušné Živé hře, v pokladně Kasina, nejpozději však do 60 (šedesáti) dnů od uplatnění nároku na výhru. Pokud nebude Sázejícímu vyplacena výhra hned po splnění podmínek nároku na Výhru, je Provozovatel povinen Sázejícímu vystavit potvrzení o Výhře. Výplatou Výhry se rozumí vyplacení příslušné peněžní částky odpovídající Výhře v hotovosti Sázejícímu nebo bezhotovostním převodem na bankovní účet Sázejícího.

6.3. Provozovatel je oprávněn pozastavit výplatu Výhry v případě, že budou existovat odůvodněné a prokázané pochybnosti o regulérnosti Živé hry, a to maximálně po dobu stanovenou v článku 6.4 tohoto Herního plánu. Provozovatel je rovněž oprávněn pozastavit výplatu Výher v případě, že by účast na Živé hře byla oprávněně vyhodnocena jako podezřelý obchod ve smyslu AML, a to maximálně po dobu stanovenou AML.

7. SEBEOMEZUJÍCÍ OPATŘENÍ

- 7.1.** Návštěvník Kasina je povinen v rámci procesu Identifikace zvolit si Sebeomezující opatření, případně Sebeomezující opatření jednotlivě odmítnout.
- 7.2.** Sebeomezující opatření si návštěvník Kasina nastavuje výhradně v českých korunách. V případě účasti na Živé hře v jiné herní měně, než v českých korunách (CZK) se hodnota nastavených Sebeomezujících opatření podle článku 7.3 písm. a. a b. převede do herní měny EUR podle směnného kurzu České národní banky platného ke dni 1.12.2020, tj. 1 € = 26,240 Kč.
- 7.3.** Za Sebeomezující opatření se považuje maximální
- a) výše čisté prohry za 1 den;
 - b) výše čisté prohry za 1 kalendářní měsíc; a
 - c) počet návštěv Kasina za 1 kalendářní měsíc.
- 7.4.** Čistou prohrou se pro účely sebeomezujících opatření u Živé hry dle tohoto HP, rozumí částka za období jednoho dne nebo jednoho kalendářního měsíce podle toho, na jaké období je příslušné Sebeomezující opatření nastaveno, představující rozdíl mezi těmito částkami:
- a) úhrnem peněžních prostředků přijatých od Hráče na úhradu nákupu Hodnotových žetonů; a
 - b) úhrnem peněžních prostředků vyplacených Hráči proti předloženým Hodnotovým žetonům.
- 7.5.** Zmírní-li Hráč své Sebeomezující opatření, je Provozovatel povinen provést změnu nejdříve s účinností od sedmého dne ode dne změny Hráčem.
- 7.6.** Zpřísní-li Hráč své Sebeomezující opatření, je Provozovatel povinen provést změnu neprodleně, nejpozději však do 24 hodin od okamžiku zadání změny Hráčem.

8. REKLAMACE A STÍŽNOSTI

- 8.1.** Sázející jsou oprávněni podávat odůvodněné reklamace a/nebo stížnosti vždy nejpozději do 6 (šesti) měsíců od vzniku rozhodné skutečnosti, která je důvodem reklamace či stížnosti (dále jen „Reklamace“) přímo v Kasinu a/nebo je oprávněn doručit Reklamaci Provozovateli písemně na adresu jeho sídla: Victoria – Tip, a.s., Letenské náměstí 157/4, Praha 7 – Bubeneč, PSČ: 170 00, přičemž každá řádná Reklamace musí být Provozovateli doručena nejpozději poslední den lhůty pro její podání dle tohoto článku. Tím není dotčeno právo Sázejících uplatnit u Provozovatele nárok na výhru v souladu s ustanovením § 10 odst. 6 Zákona o hazardních hrách. V případě, že Sázející uplatňuje Reklamaci přímo v Kasinu Provozovatele, je Provozovatel povinen ihned vystavit Sázejícímu potvrzení o uplatněné reklamaci
- 8.2.** Reklamace musí vždy obsahovat úplné jméno a příjmení, přesnou adresu Sázejícího a uvedení přesného popisu reklamovaných skutečností a okolností (zejména název Živé hry, které se Reklamace

týká, a přibližný čas uzavření Sázky), za kterých k nim došlo. Provozovatel odůvodněnou Reklamací či stížností prošetří a do 30 (třiceti) dnů oznámí Sázejícímu výsledek. Pokud bude Reklamacie shledána oprávněnou, bude Sázejícímu v Pokladně Kasina vyplacena výhra po ukončení reklamačního řízení, a to nejpozději do tří dnů ode dne uplatnění nároku Sázejícího z oprávněné Reklamacie.

- 8.3. Reklamacie či stížnosti týkající se nepochopení pravidel Živé hry Sázejícím, použité terminologie v rámci Živé hry nebo Reklamacie podané po lhůtě uvedené v článku 8.1 tohoto Herního plánu nebudou shledány jako oprávněné, o čemž bude Sázející vyrozuměn.

9. PŘECHODNÁ A ZÁVĚREČNÁ USTANOVENÍ

- 9.1. Sázející je povinen dodržovat vedle ustanovení tohoto Herního plánu rovněž veškeré obecně závazné předpisy, které se na jeho účast na Živé hře vztahují.
- 9.2. V případech, na které není v tomto Herním plánu pamatováno nebo v případech sporů způsobených rozdílným výkladem tohoto Herního plánu, se bude Provozovatel a Sázející snažit především o smírné řešení sporu. Pokud se spor mezi Sázejícím a Provozovatelem nepodaří vyřešit smírnou cestou, jsou pro řešení sporů příslušné věcně a místně příslušné soudy České republiky s rozhodným právem České republiky.
- 9.3. Sázející bere na vědomí, že Provozovatel je v případech stanovených AML, resp. Zákonem o hazardních hrách, povinen zjišťovat a evidovat jeho osobní údaje.
- 9.4. Provozovatel se zavazuje zachovávat veškeré údaje o Hazardních hrách, které uzavřel Sázející a/nebo údaje o účastnících v tajnosti, s výjimkou případů stanovených Zákonem o hazardních hrách a s výjimkou případů, kdy Sázející se zveřejněním údajů písemně souhlasí. Sázející nemůže Provozovatele zprostit povinnosti mlčenlivosti dříve, než je známo, zda Sázející získal Výhru v souladu s herním plánem.
- 9.5. Tento Herní plán nabývá účinnosti dnem právní moci rozhodnutí Ministerstva financí České republiky, ve kterém byl tento Herní plán schválen.

V Praze, dne 4.12.2020

.....
Za **Victoria-Tip, a.s.**

i.s. Mgr. Petr Konečný, advokát

9. PRAVIDLA ŽIVÝCH HER

Výrazy použité v čl. 9 tohoto Herního plánu, v textu této části pravidel živých her, začínající velkými písmeny, mají následující význam, není-li výslovně uvedeno jinak:

Vysvětlení výherních poměrů

Hráč vyhrává daný násobek své původní sázky + hodnotu ve výši své původní sázky (např. při sázce 100,- Kč a výherním poměru 35:1, hráč obdrží 35násobek své původní sázky (3 500,- Kč) a hodnotu ve výši své původní sázky (100,- Kč), dohromady tedy 3 600,- Kč.

Definice uvedené výše, v čl. 9 tohoto Herního plánu se použijí obdobně pro jednotná a množná čísla, či jiné tvary definovaných pojmů.

9.1. Ruleta

Nejnižší a nejvyšší Sázky

Hra	číslo		kolony		jednoduché šance	
	min	max	min	max	min	max
ruleta I CZK	10	20	50	250	100	500
ruleta II CZK	10	250	50	1.000	100	2.000
ruleta III CZK	10	500	50	2.500	100	5.000
ruleta IV CZK	10	500	100	6.000	100	9.000
ruleta V CZK	25	500	200	2.500	200	5.000
ruleta VI CZK	25	1.000	200	5.000	200	10.000
ruleta VII CZK	25	1.000	100	12.000	100	18.000
ruleta VIII CZK	50	500	200	2.500	500	5.000
ruleta IX CZK	50	1.000	200	5.000	200	10.000
ruleta X CZK	50	2.000	200	5.000	200	10.000
ruleta XI CZK	100	1.000	500	5.000	500	10.000
ruleta XII CZK	100	2.000	500	10.000	500	20.000
ruleta XIII CZK	100	3.000	500	10.000	500	20.000
ruleta CZK	100	5.000	1.000	20.000	1.000	40.000
ruleta XV CZK	250	10.000	2.500	50.000	2.500	100.000
ruleta XVI CZK	500	5.000	1.000	20.000	1.000	40.000
ruleta XVII CZK	1.000	10.000	2.500	50.000	2.500	100.000
ruleta XVIII CZK	1.000	20.000	2.000	50.000	2.000	100.000

Hra	číslo		kolony		jednoduché šance	
	min	max	min	max	min	max
ruleta I EUR	1	25	5	100	5	200
ruleta II EUR	1	50	5	600	5	900
ruleta III EUR	1	100	10	250	10	500
ruleta IV EUR	2	50	10	100	10	200
ruleta V EUR	2	100	10	250	10	500

ruleta VI EUR	5	100	25	1200	25	1800
ruleta VII EUR	5	200	25	500	25	1.000
ruleta VIII EUR	50	800	100	2.000	100	4.000

Flat bet – při maximu na číslo se u Flat bet započítávají i Sázky nejen ze straight up, ale i ze splitů, streetů, cornerů a sixlinů čísla.

Nejvyšší možná Výhra na maximální Sázku je 9.540.000 Kč nebo 381.600 EUR.

Pro hru se používají následující druhy žetonů:

- a) Hodnotové
- b) Hrací žetony

Každý Hráč si může Hodnotové žetony vyměnit u hracích stolů za Hrací žetony. Hráč dostane na požádání Hrací žetony v jedné barvě, se kterou nebude u téhož hracího stolu hrát nikdo jiný.

Hrací žetony lze použít pouze pro Sázky u hracího stolu, u něž je Hráč obdržel. Hodnota jednoho Hracího žetonu je stanovena vždy na základě dohody mezi Hráčem a Krupiérem a je uvedena na hracím stole po celou dobu hry. Do konce provozní doby jsou Hrací žetony měněny za Hodnotové žetony dle takto stanovené hodnoty. Při případné zpětné výměně Hracích žetonů na Hodnotové žetony v dalších dnech je uznaná pouze minimální hodnota.

Hrací stůl pro hru

Hrací stůl pro hru je obdélníkového tvaru potažený plátnem. Plátno obsahuje 37 čísel od 0 do 36 seřazených do 3 sloupců a 12 řad. Nula je umístěna na vrcholu sloupců směrem k hracímu stolu rulety. Plátno pro Sázky má dvě oblasti Sázek, vnitřní a vnější. Vnitřní Sázky jsou určeny pro sázení na jednotlivá čísla 0 až 36. Vnější Sázky jsou určeny pro kombinované Sázky. Například je možné vsadit na sloupec 12 čísel, nebo na jednotlivou barvu. Hrací stůl má otvory pro dropbox (Krupiér vhazuje hotovost přijatou na hracím stole) a pro tipbox (vhazuje se přijaté spropitné). Float (zásobník na žetony) je umístěn na začátku hracího stolu u ruletového kola. Cylindr (ruletové kolo) se skládá z nehybného kotle a otáčivého disku s políčky s vyznačenými čísly 0 až 36. Disk se otáčí kolem své středové osy. Na šikmé stěně desky jsou kovové zarážky, čísla na disku nejdou za sebou, ale mají následující mezinárodně používané pořadí:

0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 17, 34, 6, 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33, 1, 20, 14, 31, 9, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3 a 26.

Zahájení a průběh hry

Hráči jsou Krupiérem vyzváni, aby uskutečnili své Sázky umístěním žetonů na příslušná pole.

Krupiér hází kuličku na otáčející se cylindr, a to proti směru jeho otáčení. Po minimálně desetinasobném oběhnutí kuličky po obvodu sjíždí kulička k číselníku a posléze zapadá do jednoho políčka vyhrávajícího čísla.

Po zapadnutí kuličky do některého číselného políčka je dané číslo číslem výherním a je nahlas Krupiérem vyhlášeno. Všechny Sázky související s tímto číslem vyhrály. Žetony, které

reprezentují prohrané Sázky, jsou staženy a žetony za vyhrávající Sázky jsou hráčům vydány v daném poměru.

Zahájení každé hry provádí Krupiér výzvou „**Umístěte své Sázky, prosím**“. Po odpovídajícím intervalu vhodí Krupiér kuličku do točícího se kola.

V dostatečném časovém předstihu před pádem kuličky do políčka s čísly ukončí Krupiér přijímání Sázek ohlášením „**Žádné Sázky, prosím**“. Po tomto oznámení nemohou Hráči dále sázet, ani Sázky rušit nebo je přemísťovat či měnit.

Hráčům se doporučuje hrát s Hracími žetony pro jasné určení vlastníka Sázky. V případě, že hraje více Hráčů s Hodnotovými žetony na jednom hracím stole, musí mít své Sázky pod kontrolou, aby byli schopni se se svou Sázkou ztotožnit, tzn., aby věděli, která Sázka je jejich a bylo možné vyplatit výhru vlastníkovu Sázky. V případě, že uplatňuje výhru na Sázku Hodnotovým žetonem více Hráčů, postupuje se dle Herního plánu, Obecná část, čl. 7 Reklamace a stížnosti.

Druhy Sázek

Jednoduché Sázky – čistou výhrou je jednonásobek Sázky:

red	(červená)	-	všechna červená čísla
black	(černá)	-	všechna černá čísla
odd	(lichá)	-	všechna lichá čísla
even	(sudá)	-	všechna sudá čísla
low	(nízká)	-	čísla od 1 do 18
high	(vysoká)	-	čísla od 19 do 36

Tucty a sloupce – 12 čísel – čistou výhrou je dvojnásobek Sázky:

Tucty:

a)	1st	(první tucet)	-	čísla od 1 do 12
b)	2nd	(druhý tucet)	-	čísla od 13 do 24
c)	3rd	(poslední tucet)	-	čísla od 25 do 36

Sloupce:

a)	1. sloupec	-	čísla 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34
b)	2. sloupec	-	čísla 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35
c)	3. sloupec	-	čísla 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36

Six line – 6 čísel – čistá výhra je pětinásobek Sázky:

Tato Sázka zahrnuje 6 sousedících čísel na plátně např. 16, 17, 18, 19, 20, 21

Corner – 4 čísla – čistá výhra je osminásobek Sázky:

Tato Sázka zahrnuje čísla tvořící na plátně čtverec např. 7, 8, 10, 11 nebo 8, 9, 11, 12.

Street – 3 čísla – čistá výhra je jedenáctinásobek Sázky:

Tato Sázka zahrnuje tři čísla horizontálně sousedící např. 16, 17, 18 nebo 31, 32, 33.

Split – 2 čísla – čistá výhra je sedmnáctinásobek Sázky:

Tato Sázka zahrnuje dvě horizontálně nebo vertikálně sousedící čísla např. 8, 9 nebo 14, 17.

Straight up – 1 číslo – čistá výhra je třicetipětinásobek Sázky:

Tato Sázka zahrnuje pouze jediné číslo např. 11 nebo 23.

Call bets:

Na ruletě lze sázet i tzv. call bets, tedy hlášené Sázky. Hráč ohlásí svoji Sázku Krupiérovi, dá mu určitý počet žetonů a Krupiér za něj vsadí na speciální vedlejší plátno tzv. racetrack, který znázorňuje kolo rulety.

Série, to jsou čísla sousedící na cylindru, obsahují tyto Sázky:

Zero spiel: Pokud se Sázka uskuteční 4 žetony t. j.:

1 žeton split - 0/3 12/15 32/35

1 žeton – straight up – 26

Velká série: Pokud se Sázka uskuteční 9 žetony, tj.:

2 žetony street – 0/2/3, 1 žeton split – 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35,

2 žetony corner 25/29

Malá série: Pokud se Sázka uskuteční 6 žetony, tj.:

1 žeton split – 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36

Orphelins: Pokud se Sázka uskuteční 5 žetony tj.:

1 žeton straight up – 1, 1 žeton split – 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.

Neighbours (sousedé) – Pokud se Sázka uskuteční 5 žetony, tj.:

žeton na každý straight up zvoleného čísla a to 2 sousedící vpravo a 2 sousedící vlevo včetně zvoleného čísla např. 8 sousedé patří 1 žeton na straight up 11,30,8,23,10.

Žetony za vyhrávající Sázky jsou Hráčům vydány v uvedených poměrech dle umístění žetonů.

Vyhrává-li číslo 0, jsou dvě možnosti pro výplatu Výhry. Vedení kasina si zvolí variantu, kterou bude ve svém provozu používat a je povinné tuto variantu oznámit Hráčům před začátkem hry.

Varianty:

- Vyhrává-li číslo 0, jsou vyhrávající Sázky vsazené na nulu tj.: Sázky umístěné na čísle 0, na dvojici čísel 0/1, 0/2, 0/3, na trojici čísel 0/1/2 a 0/2/3 a na čtveřici čísel 0/1/2/3, ostatní jsou prohrávající
- Vyhrává-li číslo 0, vyhrávají Sázky související s tímto číslem tj.: Sázky umístěné na čísle 0, na dvojici čísel 0/1, 0/2, 0/3, na trojici čísel 0/1/2 a 0/2/3 a na čtveřici čísel 0/1/2/3. Ostatní Sázky prohrávají a jsou Krupiérem staženy z hracího plátna. Výjimku tvoří Sázky vsazené na „Jednoduchých šancích“ tj. Sázky na červená, černá, sudá, lichá, nízká a vysoká čísla, ze kterých Hráč vyhrává polovinu své Sázky

9.2. Black Jack

Nejnižší a nejvyšší Sázka Black Jack na 1 hrací box

Hra	min	max
Black Jack I CZK	50	500
Black Jack II CZK	50	1.000
Black Jack III CZK	100	300
Black Jack IV CZK	100	1.000
Black Jack V CZK	100	2.000
Black Jack VI CZK	100	3.000
Black Jack VII CZK	100	5.000
Black Jack VIII CZK	250	3.000
Black Jack IX CZK	250	5.000
Black Jack X CZK	500	5.000
Black Jack XI CZK	500	10.000
Black Jack XII CZK	1.000	20.000
Black Jack XIII CZK	2.500	50.000
Black Jack XIV CZK	5.000	100.000
Black Jack XV CZK	25.000	250.000

Hra	min	max
Black Jack I EUR	2	25
Black Jack II EUR	5	50
Black Jack III EUR	5	100
Black Jack IV EUR	25	250
Black Jack V EUR	25	500
Black Jack VI EUR	50	800
Black Jack VII EUR	100	500
Black Jack VIII EUR	100	1.000
Black Jack IX EUR	100	2.000
Black Jack X EUR	200	4.000
Black Jack XI EUR	1.000	10.000

Nejvyšší možná Výhra na maximální Sázku na jeden box je 4.000.000 Kč nebo 160.000 EUR.
Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hrací stůl pro hru

Hrací stůl pro hru je karetní půlkruhový stůl s místy pro 7 sedících Hráčů a jednou pozicí pro Krupiéra. Na jednom rohu hracího stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách u tohoto hracího stolu. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (Krupiér vhadzuje hotovost přijatou na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné). Hrací stůl je potažen barevným plátnem, na němž je vyznačeno 7 boxů pro Hráče.

Zahájení a průběh hry

Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra. Při hře je dozor prováděn Inspektorem kasina nebo Manažerem kasina.

Hra je provozována s šesti balíčky po 52 kartách. Eso je zpravidla za 11, když by celkový součet karet Hráče nebo Krupiéra překročil 21, eso se počítá za 1. Karty K, Q, J mají hodnotu 10, další karty pak mají svoji vyznačenou hodnotu (2 až 10). Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Před zahájením první hry musí Krupiér rozložit karty po stole tak, aby je bylo možné zkontrolovat. Do promíchaných karet se zařazuje i tzv. řezací karta (bílá, černá, červená nebo zelená), se kterou se provádí před zahájením hry snímání promíchaného balíku karet. Pokud je během hry vytažena řezací karta, rozehraná hra se dohraje a po ní následuje opětovné míchání karet. Vedení kasina je oprávněno nařídít nové míchání karet kdykoliv po ukončení jedné hry hazardní hry.

U hracího stolu je 7 hracích boxů, u kterých mohou Hráči sedět. Je možné, aby se hry zúčastnili i stojící Hráči za Hráči sedícími. Stojící Hráč se může zúčastnit hry jen se souhlasem sedícího Hráče. Hráč v druhé řadě (stojící) nerozhodují o hře, ta je v plné míře vedena Hráčem sedícím, kterému box patří, sází tedy na výsledek (hru) sedícího Hráče. Celkový součet prvotních Sázek však nesmí překročit stanovené maximum dle herního plánu pro 1 box. Hráčům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné a pokud tím nebrání účasti ve hře dalším Hráčům. Hráč, který vsadil první Sázkou na box, je vlastníkem boxu a o něm také rozhoduje. Rady dalších Hráčů nejsou dovoleny.

Pravidla hry

Cílem hry je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21 a zároveň 21 nepřekročit. Výhra, případně prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra v porovnání s Hráčem. Po výzvě ke hře obsadí pomocí žetonů Hráči boxy jednotlivými Sázkami. Po ukončení Sázek rozdává Krupiér ke každému Sázkou obsazenému boxu a sobě po jedné kartě. Poté přidá k boxům Hráčů opět po jedné kartě. Hráč může po obdržení druhé karty stát, tzn., že nedostane další kartu. Může ale požádat Krupiéra o další kartu, aby se součet jeho karet co nejvíce blížil k číslu 21. O karty může žádat, dokud jejich nebude dávat 21, nebo 21 nepřesáhne. Poté, co žádný z Hráčů nechce další karty, bere si – až jako poslední – Krupiér druhou kartu. Do součtu 16 přitom musí brát karty, při součtu 17 (i když je jedna z karet A) a vyšším je již brát nesmí.

„Black Jack“ je optimálním výsledkem, je to 21 bodů docílených součtem pouze 2 karet (jedno eso a jedna desítka nebo K, Q, J). V tomto případě je Výhra vyplácena v poměru 3:2 (tzn. čistou Výhrou je jeden a půl násobek Sázkou). Pokud má Hráč vyšší kombinaci než Krupiér, Výhra je vyplácena v poměru 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázkou). Pokud součet Hráčových karet přesáhne 21, prohrává. Pokud přesáhne součet Krupiérových karet 21, vyhrávají všichni Hráči, kteří zůstali ve hře. Jestliže má Hráč shodný počet bodů s Krupiérem, jde o tzv. „stand off“ a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázkou. Hráči nesmí být rozdána další karta, pokud součet jeho karet dosáhne „21“ v jakékoliv podobě.

Hlášky

Krupiér musí vyžadovat, aby Hráč vyjadřoval srozumitelným způsobem, jestli chce brát další kartu nebo jestli si přeje stát. Po rozhodnutí Hráče oznámí Krupiér součet karet Hráče, zopakuje Hráčovo rozhodnutí a potom teprve může přejít k dalšímu boxu.

Další Sázky v průběhu hry:

Zdvojnásobení Sázky (double)

Svoji původní Sázku může Hráč zdvojnásobit, a to při jakémkoliv součtu dvou obdržných karet. V takovém případě dostává již jen 1 kartu, tzn. že už nemůže obdržet další. Nelze zdvojnásobit Sázku při kombinaci Black Jack.

Dělení (split)

Páry karet shodné bodové hodnoty lze rozdělit na 2 samostatné hry. Výše Sázky při rozdělení musí být shodná se Sázkou původní. Rozdělení v jednom je možné celkem čtyřikrát a je možné zdvojnásobení Sázky. Esa je možné dělit pouze jednou. K rozděleným esům dostane Hráč vždy pouze jednu další kartu. Při rozdělení je eso v kombinaci s další kartou hodnoty 10 počítáno jen za 21 nikoliv jako Black Jack a je vyplacena v poměru 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky).

Pojištění (insurance)

Jestliže má Krupiér jako svoji první kartu eso, má Hráč právo pojistit se proti případnému Krupiérovi Black Jacku. V takovém případě Hráč musí při výzvě Krupiéra k pojištění umístit žetony hodnotě max. do výše poloviny své původní Sázky na vyznačenou část pole. Získá-li Krupiér Black Jack, vyplácí se pojištění v poměru 2:1 (tzn. čistou Výhrou je dvojnásobek Sázky pojištění). Nedosáhne-li Krupiér Black Jack, Sázka prohrává (pojištění propadá).

Surrender

Vedení Kasina může Hráčům umožnit i tzv. Surrender. Hráč se může v případě, že je součet jeho prvních dvou karet 13, 14, 15 nebo 16 a Krupiér nemá v banku eso, vzdát poloviny své Sázky. Krupiér mu odebere karty a hra pro Hráče končí. Pokud se Hráč vzdá, vyhrává polovinu své původní Sázky a polovinu bere Krupiér. Surrender musí Hráč ohlásit před vytažením první karty z boty po základním rozdání.

9.3. Easy Hold'em Poker

Nejnižší a nejvyšší Sázka, nejvyšší Výhra

Hra	min	max
Easy Hold'em Poker I CZK	50	200
Easy Hold'em Poker II CZK	50	500
Easy Hold'em Poker III CZK	50	1.000
Easy Hold'em Poker IV CZK	50	2.000
Easy Hold'em Poker V CZK	100	1.000
Easy Hold'em Poker VI CZK	100	2.000
Easy Hold'em Poker VII CZK	100	3.000
Easy Hold'em Poker VIII CZK	100	5.000
Easy Hold'em Poker IX CZK	500	2.000
Easy Hold'em Poker X CZK	500	5.000

Hra	min	max
Easy Hold'em Poker I EUR	2	10
Easy Hold'em Poker II EUR	2	25
Easy Hold'em Poker III EUR	4	80

Easy Hold'em Poker IV EUR	5	100
Easy Hold'em Poker V EUR	25	100
Easy Hold'em Poker VI EUR	25	250
Easy Hold'em Poker VII EUR	100	500

Nejvyšší možná Výhra na maximální Sázku je 545.000 Kč nebo 54.500 EUR.

Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hrací stůl

Hra se hraje u standartního hracího stolu ve tvaru oblouku s místy pro pět Hráčů na vnější straně a pozici jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu hracího stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách u tohoto hracího stolu. Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy Sázek „B“ (bonus), „Ante“, „Flop“, „Turn“ a „River“. Dále jsou na plátně vyznačené boxy pro karty Krupiéra, označení boxu pro vyložení společných karet (Flop, Turn a River). Místa sezení u hracího stolu při hře Easy Hold'em Poker jsou vyhrazena pouze Hráčům. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné).

Karty

U každého hracího stolu hry Easy Hold'em Poker bude používán pouze jeden balíček 52 karet. Tyto karty se budou měnit přibližně každou hodinu nebo podle rozhodnutí Vedení kasina. Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po hracím stole a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“. Pak promíchané karty utvoří hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe „Riffle Shuffle“. Tento způsob míchání se bude opakovat na konci každé hry. Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

Pravidla a popis hry

Sázení

Minimální a maximální Sázký platí pro vstupní, úvodní Sázký (dále Ante bets). Před začátkem každé hry Hráči vloží požadovanou Sázkou do boxu. Jakmile byly karty rozdány, není dovoleno dotýkat se Sázký v boxu. Jestliže Hráč potřebuje vědět, kolik vsadil pro účely další Sázký, Krupiér mu žetony spočítá.

Zahájení hry a Sázka „B“ (bonus)

Hra začne, jakmile každý z Hráčů položil před sebe svou Sázkou do boxu Ante, případně volitelnou částku do boxu B (značí vedlejší „Sázkou „B“ (bonus). Nejvyšší možná Sázka pro tuto vedlejší hru může být maximálně ve výši nejvyšší možné sázky pro konkrétní hrací stůl. Poté rozdá Krupiér každému Hráči, ze svého pohledu v pořadí zleva doprava, jednu kartu lícem dolů. Následně si rozdá Krupiér jednu kartu také lícem dolů. Tento postup se zopakuje ještě jednou s druhou kartou pro Hráče a pro Krupiéra. Do karet, které jsou rozdány jednomu Hráči, nemůže nahlížet jiný Hráč. Hráči se nesmějí nijak dorozumívat mezi sebou. Jestliže Hráč po prohlédnutí svých karet si přeje pokračovat ve hře, pak musí složit přídatnou, další Sázkou, rovnající se původní Ante bet. Tato Sázka se nazývá Flop bet. Současně musí složit své karty lícem dolů na hrací stůl vedle svého boxu na umístění Sázek. Pokud si bude, po vyhodnocení svých karet, některý z Hráčů přát ukončit svou hru (nehrát již dále v této hře), pak musí tuto skutečnost oznámit Krupiérovi, jenž odstraní jeho Sázkou

Ante bet, popř. volitelnou Sázku „B“ (bonus) z hracího stolu a sebere obě dvě (2) karty Hráče. Hráč smí hrát pouze na jednom hracím boxu.

Další průběh hry a možnost Sázek na TURN a RIVER

Krupiér nyní „spálí“ jednu kartu odložením z balíčku a vyloží do středu hracího stolu jednu kartu po druhé tak, až ukáže tři karty (Flop), aby to všichni Hráči viděli. V tomto stádiu hry může Hráč opakovat svou Sázku, která je shodná s Ante bet a položit Sázku na políčko Turn, anebo Checkovat, tzn. pokračovat ve hře bez navýšení Sázky. Poté Krupiér (rozdávající) opět „spálí“ jednu kartu a rozdá čtvrtou (4) kartu (Turn) do středu hracího stolu k prvním třem kartám. Následuje další kolo Sázek, Hráč opět může přidat stejnou Sázku (shodnou s Ante bet) do pole River nebo Checkovat. Po poslední Sázce Krupiér (rozdávající) „spálí“ jednu kartu a rozdá poslední pátou (5) kartu (River). Po rozdání všech pěti společných karet se odkryjí karty Hráčů.

Ukončení hry a výplaty Sázek

Krupiér odkryje svoje karty a postupně ohodnotí kombinace karet všech Hráčů. Kombinace karet se skládá ze dvou karet Hráče a pěti společných karet na hracím stole, ze kterých se utvoří kombinace nejlepších pěti (5) karet. Má-li Hráč nižší kombinaci karet než Krupiér, odstraní Krupiér všechny Sázky Hráče. Má-li Hráč stejnou kombinaci karet jako Krupiér, potom Hráč ani nevyhrává ani neprohrává. Hráč obdrží od Krupiéra Hodnotové žetony ve výši původní Sázky. Má-li Hráč vyšší kombinaci karet, pak se Sázky Flop, River, Turn bets vyplácí 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky). Sázka Ante bet se vyplácí v případě, že vyhrávající kombinace karet Hráče je straight (postupka v různých barvách), nebo vyšší také v poměru 1:1. Dostane-li Hráč nebo rozdávající nesprávný počet karet, pak se vyhlásí nesprávné rozdávání. Karty se před novým rozdáním promíchají a odkryje-li se nějaká karta, jiná než poslední karta rozdávajícího z jakéhokoliv důvodu, pak se vyhlásí nesprávné rozdávání. Hra končí a Sázky jsou ponechány Hráčům. Karty se před novým rozdáváním promíchají.

Výherní kombinace

Při vyplácení Sázek rozhodují tyto výherní kombinace karet. Jsou seřazeny od nejvyšší k nejnižší.

Královská postupka

(Royal Flush) je tvořena kartami 10–J–Q–K–A, které jsou všechny v jedné barvě.

Postupka v barvě

(Straight Flush) je tvořena pěti po sobě následujícími kartami, které jsou všechny v jedné barvě.

Čtveřici

(Poker, Four Of A Kind) tvoří čtyři karty stejné hodnoty, tedy například čtyři esa.

Full House

Je tvořen trojicí karet stejné hodnoty, jež jsou doplněny dvojicí.

Barva

(Flush) je kombinací pětice karet stejné barvy ne po sobě následujících.

Postupka

(Straight) je tvořena pěti po sobě následujícími kartami ne ve stejné barvě.

Trojice

(Three Of A Kind) jsou tři karty stejné hodnoty.

Dva páry

(Two Pairs) jsou dvakrát dvě karty stejných hodnot a libovolných barev.

Pár

(One Pair) tvoří dvě karty stejné hodnoty a libovolné barvy.

Nejvyšší karta

(High Card) Nejvyšší karta; v případě, že nemá hráč žádnou z výše uvedených kombinací, rozhoduje o vítězi nejvyšší karta.

Sázka „B“ (bonus)

Další možností Hráče je využít Sázku „B“ (bonus). Hráč při umístění Sázky Ante bets má možnost umístit také vedlejší nepovinnou Sázku „B“ (bonus). Na příslušné místo, označené jako „B“ na plátně hracího stolu. Tato Sázka se po ukončení hry vyplácí dle předem stanovené struktury bez ohledu na výsledek Sázky Ante (tzn. i v případě, že má Hráč nižší kombinaci, než Krupiér).

Podmínky Sázky „B“ (bonus)

Hráč může vsadit sázku „B“ (bonus) jen v případě, kdy má Hráč umístěnou Sázku Ante bet. Výherní kombinace karet je platná pouze pro karty, které má Hráč v ruce.

Výplatní struktura Sázky „B“ (bonus)

varianta a)

Kombinace karet	Výplatní poměr
Hráč má AA, Krupiér má AA	100:1 (čistá Výhra je stonásobek Sázky)
AA	25:1 (čistá Výhra je pětadvacetinásobek Sázky)
AK v barvě	20:1 (čistá Výhra je dvacetinásobek Sázky)
AQ, AJ v barvě	15:1 (čistá Výhra je patnáctinásobek Sázky)
AK	10:1 (čistá Výhra je desetinásobek Sázky)
KK, QQ, JJ	10:1 (čistá Výhra je desetinásobek Sázky)
AQ, AJ	5:1 (čistá Výhra je pětinásobek Sázky)
páry od 22 do 1010	3:1 (čistá Výhra je trojnásobek Sázky)

varianta b)

Kombinace karet	Výplatní poměr
Hráč má AA, Krupiér má AA	100:1 (čistá Výhra je stonásobek Sázky)
AA	35:1 (čistá Výhra je pětatřicetinasobek Sázky)
AK v barvě	30:1 (čistá Výhra je třicetinasobek Sázky)
AQ, AJ v barvě	25:1 (čistá Výhra je pětadvacetinasobek Sázky)
AK	15:1 (čistá Výhra je patnáctinasobek Sázky)
KK, QQ, JJ	10:1 (čistá Výhra je desetinasobek Sázky)
AQ, AJ	5:1 (čistá Výhra je pětinásobek Sázky)
páry od 22 do 1010	3:1 (čistá Výhra je trojnásobek Sázky)

U jednotlivých hracích stolů je v průběhu hry uplatňována vždy pouze jedna z těchto variant výplatních poměrů. Je na rozhodnutí Vedení kasina, kterou variantu výplatního poměru pro konkrétní hazardní hru u konkrétního hracího stolu zvolí. Před zahájením hry označí hrací stůl variantou zvoleného výplatního poměru, aby Hráč byl se zvolenou variantou vždy dopředu seznámen.

9.4. 3 Card Poker

Nejnižší a nejvyšší Sázka

Hra	min	max
3 CARD POKER I CZK	100	1.000
3 CARD POKER II CZK	200	2.000
3 CARD POKER III CZK	500	5.000

Hra	min	max
3 CARD POKER I EUR	5	50
3 CARD POKER II EUR	10	100
3 CARD POKER III EUR	25	250

Nejvyšší možná Výhra na maximální Sázku je 235.000 Kč nebo 11.750 EUR.
Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hrací stůl

Hra se hraje u standartního hracího stolu ve tvaru oblouku s místy pro pět Hráčů na vnější straně a pozici jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu hracího stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách u tohoto hracího stolu. Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení Sázkových boxů s popisy Sázek

„Ante“, „Play“, „Pair Plus“. Místa sezení u hracího stolu jsou vyhrazena pouze Hráčům. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné).

Pravidla hry

3 Card Poker má dva druhy Sázek. V rámci Sázky „Ante a Play“ se porovnávají karty Hráče proti kartám Krupiéra, vyhrává vyšší kombinace karet. Nepovinnou Sázkou je „Pair Plus“, kde Hráč sází na to, že dostane pár nebo vyšší kombinaci karet, tato Sázka lze hrát pouze v kombinaci se Sázkou Ante a Play.

Sázka Ante a Play

V rámci Sázek „Ante“ a „Play“ je pro Výhru rozhodující, zda má Hráč vyšší kombinaci karet než Krupiér. Krupiér se může kvalifikovat jen tehdy, když má „Queen High“ - kartu min hodnoty Q nebo vyšší kartu. Před zahájením hry Hráči pokládají své žetony na box Ante, zároveň mají Hráči možnost vsadit též vedlejší nepovinnou Sázku Pair Plus. Krupiér rozdává tři karty, jednu po druhé, lícem dolů, každému Hráči i sobě. Hráči se na své karty podívají a poté se jim poskytuje možnost pokračovat ve hře pod podmínkou, že vsadí Sázku Play, která má stejnou hodnotu jako Sázka Ante tím, že položí žetony na box Play nebo mohou odstoupit a tím ztrácejí nárok na Výhru v Sázce Ante a na Výhru v Sázce Pair Plus.

Výplata sázek Ante a Play:

- a) Krupiér má méně než „Queen High“ a nekvalifikuje se:
 - i. Sázka Ante vyhrává v poměru 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky)
 - ii. Sázka Play - Hráč vyhrává hodnotu ve výši své Sázky
- b) Krupiér má „Queen High“ nebo vyšší kartu, kvalifikuje se a Hráč Krupiéra porazí:
 - i. Sázka Ante vyhrává v poměru 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky)
 - ii. Sázka Play vyhrává v poměru 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky)
- c) Krupiér má „Queen High“ nebo vyšší kartu, kvalifikuje se a hraje s Hráčem nerozhodně
(viz pravidla „High Card“):
 - i. Sázka Ante - Hráč vyhrává hodnotu ve výši své Sázky
 - ii. Sázka Play - Hráč vyhrává hodnotu ve výši své Sázky
- d) Pravidla High Card
Pokud má Hráč i Krupiér karty se stejnou hodnotou, rozhoduje další nejvyšší karta. Pokud i v případě této karty nastane nerozhodný stav, pak je výsledek herní varianty „Ante Play“ nerozhodný.
- e) Krupiér má „Queen High“ nebo vyšší kartu, kvalifikuje se a Krupiér Hráče porazí:
 - i. Sázka Ante - Hráč prohrává hodnotu ve výši své Sázky
 - ii. Sázka Play - Hráč prohrává hodnotu ve výši své Sázky

Kromě výplat uvedených v tabulce Výplata sázek Ante a Play se v případě níže uvedených kombinací karet Hráči vyplácí Výhra v níže uvedených výplatních poměrech. Tyto Výhry se vyplácí nezávisle na tom, zda Hráč porazí Krupiéra, či nikoli.

Výplata Sázek Ante

- | | |
|--|-----|
| a) Straight Flush (3 po sobě jdoucí karty stejné barvy)
(čistou výhrou je pětinasobek Sázky) | 5:1 |
| b) Trojice (3 karty stejné hodnoty)
(čistou výhrou je čtyřnasobek Sázky) | 4:1 |
| c) Straight (postupka - 3 po sobě jdoucí karty různé barvy)
(čistou výhrou je jednonásobek Sázky) | 1:1 |

Sázka Pair Plus

Předpokladem Výhry v Sázce „Pair Plus“ je mít v kombinaci o třech kartách alespoň jeden pár. Výhry jsou Hráči vypláceny nezávisle na kombinaci Krupiéra. „Pair Plus“ lze hrát pouze v kombinaci s „Ante Play“. Jak bylo zmíněno výše, k vyhodnocení dojde pouze, pokud Hráč vsadí Sázku Play. Pokud má Hráč pár nebo lepší kombinaci, vyhrává Hráč v této nepovinné Sázce „Pair Plus“ podle následující tabulky dle výherní kombinace:

Výplata výher Sázky Pair Plus:

- | | | |
|--|------|----------------|
| a) Straight Flush (3 po sobě jdoucí karty stejné barvy)
(čistou výhrou je čtyřicetinasobek Sázky) | 40:1 | |
| b) Trojice (3 karty stejné hodnoty)
(čistou výhrou je třicetinasobek Sázky) | 30:1 | |
| c) Straight (postupka - 3 po sobě jdoucí karty různé barvy)
(čistou výhrou je šestinasobek Sázky) | 6:1 | |
| d) Flush (3 karty stejné barvy)
(čistou výhrou je čtyřnasobek Sázky) | 4:1 | |
| e) Pár (2 karty stejné hodnoty a 1 karta jiné hodnoty)
(čistou výhrou je jednonásobek Sázky) | 1:1 | |
| f) High Card (vysoká karta - 3 jednotlivé karty, hodnota nejvyšší karty) | | Sázka prohrává |

9.5. Ultimate Texas Hold'em

Nejnižší Sázka, nejvyšší Sázka, nejvyšší Výhra:

Hra	min	max
Ultimate Texas Hold'em I CZK	50	200
Ultimate Texas Hold'em II CZK	50	500
Ultimate Texas Hold'em III CZK	50	1.000
Ultimate Texas Hold'em IV CZK	100	1.000
Ultimate Texas Hold'em V CZK	100	2.000
Ultimate Texas Hold'em VI CZK	500	1.000
Ultimate Texas Hold'em VII CZK	500	2.000
Ultimate Texas Hold'em VIII CZK	500	5.000

Ultimate Texas Hold'em IX CZK	1.000	5.000
Ultimate Texas Hold'em X CZK	5.000	10.000
Ultimate Texas Hold'em XI CZK	10.000	20.000
Ultimate Texas Hold'em XII CZK	50.000	100.000
Ultimate Texas Hold'em XIII CZK	5.000	100.000
Ultimate Texas Hold'em XIV CZK	5.000	50.000
Ultimate Texas Hold'em XV CZK	20.000	100.000

Hra	min	max
Ultimate Texas Hold'em I EUR	2	10
Ultimate Texas Hold'em II EUR	2	25
Ultimate Texas Hold'em III EUR	5	50
Ultimate Texas Hold'em IV EUR	5	100
Ultimate Texas Hold'em V EUR	25	100
Ultimate Texas Hold'em VI EUR	25	250
Ultimate Texas Hold'em VII EUR	100	500

Nejvyšší možná Výhra na maximální Sázku je včetně Sázky 56.200.000 Kč nebo 281.000 EUR.

Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hrací stůl

Hra se hraje u standartního hracího stolu ve tvaru oblouku s místy pro šest Hráčů na vnější straně a pozici jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu hracího stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách u tohoto hracího stolu. Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy Sázek „Ante“, „Blind“, „Play“ a „Trips“. Dále jsou na plátně vyznačené boxy pro první dvě karty Krupiéra. Místa sezení u hracího stolu při hře jsou vyhrazena pouze Hráčům. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné).

Pravidla a popis hry

Podstatou této karetní hry je hra Hráče proti Krupiérovi (Kasínu). Hraje se vždy s balíčkem 52 klasických herních karet. Tato hra nabízí také možnost hrát nepovinnou Sázku „B“ (bonus) a dává Hráči několik výhod, jako je: více možností první Sázky, Hráč nemusí ukončit hru, dokud neuvidí všechny karty a Sázku „B“ (bonus), hraje při šanci, že bude mít z pěti karet troj-kombinaci a vyšší.

Začátek hry a možnosti přísazování

Hráč umístí Hodnotové žetony ve stejné hodnotě na políčka Ante a Blind. Hráč může také vsadit, před rozdáním karet, Sázku „B“ (bonus) na políčko Trips. Nejvyšší možná Sázka pro Trips může být maximálně ve výši nejvyšší možné sázky u konkrétního hracího stolu. Poté

Krupiér rozdává, ve směru hodinových ručiček, Hráčům a sobě dvě karty. Karty Krupiér rozdává postupně po jedné kartě. Hráči si prohlédnou jejich první dvě rozdané karty (Hole cards). Tyto karty nikomu neukazují, ani o nich nehovoří s dalšími Hráči na hracím stole. Poté se může Hráč rozhodnout, zda zůstane ve hře bez přísazení (Check) či vsadí (navýší – Raise) 3 až 4násobek jeho Ante Sázky na políčko Play. Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení – Raise, nemůže již dále během hry přísazovat. Poté Krupiér vyloží, lícem nahoru, na hrací stůl první tři společné karty (Community cards). Před tím však „spálí“ (s touto kartou se nehraje) první vrchní kartu z balíčku karet. Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na políčko Play má na výběr z těchto možností: zůstane ve hře bez přísazení (Check) anebo vsadí (navýší – Raise) 2násobek jeho Ante Sázky na políčko Play. Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení – Raise, nemůže již dále během hry přísazovat. Poté Krupiér vyloží, lícem nahoru, na hrací stůl poslední dvě společné karty (Community cards). Před tím však opět „spálí“ první vrchní kartu z balíčku karet. Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na políčko Play má na výběr z těchto možností: složí karty (Fold) anebo vsadí 1násobek jeho Ante Sázky na políčko Play. Tímto je možnost přísazování ukončena a Krupiér odloží balíček karet a otevře své dvě doposud zavřené karty (Hole cards).

Kontrola kombinací karet, Výhra nebo prohra a postup vyplácení

Krupiér kontroluje kombinace karet a vyplácí Sázky Hráčů od posledního hrajícího boxu zprava doleva (viz. Příklady porovnávání výherních kombinací). Krupiér otevře Hráčovy dvě karty (Hole cards) a hlásí nejvyšší dosaženou kombinaci společně s pěti společnými kartami (Community cards). Pokud je kombinace Hráčových karet vyšší než Krupiéra, Krupiér vyplatí Sázku Ante a Play 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky). Pokud je kombinace karet Krupiéra vyšší než Hráče, Sázky Ante, Play a Blind prohrávají, Sázka Trips se vyplácí dle níže uvedených výplat, pokud je Hráčova kombinace karet 3 of a Kind a vyšší. Pokud Hráč nedosáhne výherní kombinace, Sázku Trips prohrává. Pokud jsou kombinace karet u Krupiéra i Hráče stejné, hráč vyhrává hodnotu ve výši původní sázky na poli Ante, Blind a Play. Sázka Blind se vyplácí, pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je Straight a vyšší (podle stanovených pravidel výplat dle herního plánu). Pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je menší než Straight, Sázka Blind zůstává a vyplatí se pouze Sázka Ante a Play 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky).

Kvalifikace do hry

Krupiér musí mít minimálně jeden pár nebo výše, aby otevřel hru. Pokud se Krupiér nekvalifikuje (neotevře hru), Hráč vyhrává hodnotu ve výši své Sázky Ante. Sázky Play, Blind a Trips (pokud je vsazen) zůstávají ve hře a vyplácí se dle pravidel a stanovených výplat pro tuto hru.

Poměry výplat

Trips:

a)	Royal Flush	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)
b)	Straight Flush	40:1 (čistou výhrou je čtyřicetinásobek Sázky)
c)	4 of a Kind	30:1 (čistou výhrou je třicetinásobek Sázky)
d)	Full house	8:1 (čistou výhrou je osminásobek Sázky)
e)	Flush	6:1 (čistou výhrou je šestinásobek Sázky)
f)	Straight	5:1 (čistou výhrou je pětinásobek Sázky)
g)	Trips (3 of a Kind)	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)

Blind:

Varianta A

a)	Royal Flush	100:1 (čistou výhrou je stonásobek Sázky)
b)	Straight Flush	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)
c)	4 of a Kind	10:1 (čistou výhrou je desetinásobek Sázky)
d)	Full House	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)
e)	Flush	3:2 (čistou výhrou je jeden a půl násobek Sázky)
f)	Straight	1:1 (Hráč vyhrává jednonásobek své původní Sázky a hodnotu ve výši své původní Sázky)

Varianta B

a)	Royal Flush	150:1 (čistou výhrou je stopadesátinásobek Sázky)
b)	Straight Flush	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)
c)	4 of a Kind	10:1 (čistou výhrou je desetinásobek Sázky)
d)	Full House	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)
e)	Flush	3:2 (čistou výhrou je jeden a půl násobek Sázky)
f)	Straight	1:1 (Hráč vyhrává jednonásobek své původní Sázky a hodnotu ve výši své původní Sázky)

Varianta C

a)	Royal Flush	200:1 (čistou výhrou je dvoustenásobek Sázky)
b)	Straight Flush	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)
c)	4 of a Kind	10:1 (čistou výhrou je desetinásobek Sázky)
d)	Full House	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)
e)	Flush	3:2 (čistou výhrou je jeden a půl násobek Sázky)
f)	Straight	1:1 (Hráč vyhrává jednonásobek své původní Sázky a hodnotu ve výši své původní Sázky)

Varianta D

a)	Royal Flush	300:1 (čistou výhrou je třisetnásobek Sázky)
b)	Straight Flush	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)
c)	4 of a Kind	10:1 (čistou výhrou je desetinásobek Sázky)
d)	Full House	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)
e)	Flush	3:2 (čistou výhrou je jeden a půl násobek Sázky)
f)	Straight	1:1 (Hráč vyhrává jednonásobek své původní Sázky a hodnotu ve výši své původní Sázky)

Varianta E

a)	Royal Flush	500:1 (čistou výhrou je pětisetnásobek Sázky)
----	-------------	---

b)	Straight Flush	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)
c)	4 of a Kind	10:1 (čistou výhrou je desetinásobek Sázky)
d)	Full House	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)
e)	Flush	3:2 (čistou výhrou je jeden a půl násobek Sázky)
f)	Straight	1:1 (Hráč vyhrává jednonásobek své původní Sázky a hodnotu ve výši své původní Sázky)

U jednotlivých hracích stolů je v průběhu hry uplatňována vždy pouze jedna z těchto variant výplatních poměrů. Je na rozhodnutí Vedení kasina, kterou variantu výplatního poměru pro konkrétní hazardní hru u konkrétního hracího stolu zvolí. Před zahájením hry označí hrací stůl variantou zvoleného výplatního poměru, aby Hráč byl se zvolenou variantou vždy dopředu seznámen.

Možnosti navýšení (Raise) Sázky Play

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

Sestavování výherních kombinací karet

Výherní kombinace karet se sestavují z pěti karet, které se vybírají ze dvou karet, jež má Krupiér nebo Hráči v ruce, a z pěti společných karet (Community card) na hracím stole. Postupuje se následovně. Nejprve se vyberou karty, které tvoří pokerovou kombinaci (pár, trojice atd.), které se doplní nejvyššími kartami z ruky i na hracím stole.

Hráč tedy může sestavit výherní kombinaci z:

- a) obou karet v ruce a tří karet na hracím stole
- b) jedné karty v ruce a čtyř karet na hracím stole
- c) žádné karty v ruce a pěti karet na hracím stole

Kicker

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

Porovnávání výherních kombinací karet

Kombinace karet jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší:

Royal flush (nejvyšší pokerová kombinace, karty A, K, Q, J, 10 ve stejné barvě)

Pokud má tuto výherní kombinaci karet současně Hráč a Krupiér, zůstávají Sázky Ante, Play a Blind na hracím plátně a Hráč s nimi může volně disponovat. Vyplácí se pouze Trips. Tato možnost může nastat, pokud výherní kombinace Royal flush je vyložena v pěti společných kartách (Community cards).

Straight flush (pět karet stejné barvy jdoucích hodnotově za sebou)

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Pokud má tuto výherní kombinaci karet současně Hráč a Krupiér, zůstávají Sázky Ante, Play a Blind na hracím plátně a Hráč s nimi může volně disponovat. Vyplácí se pouze Trips. Tato možnost může nastat, pokud tato výherní kombinace je vyložena v pěti společných kartách (Community cards).

Čtveřice – 4 of a Kind (čtyři karty stejné hodnoty)

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává. V případě, kdy se čtyři karty objeví mezi společnými kartami na hracím stole, rozhoduje kicker. Pokud je kicker stejný, Sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím plátně a Hráč s nimi může volně disponovat, vyplácí se pouze Trips. Sázka Trips se Hráči vyplácí i v případě, že Krupiér vyhrál.

Full house (kombinace jedné trojice a jednoho páru)

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti rozhoduje dvojice, je-li i ta stejná, Sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím plátně a Hráč s nimi může volně disponovat. Kicker v tomto případě neexistuje.

Flush (kombinace pěti ne po sobě jdoucích karet ve stejné barvě)

Flush s vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč i Krupiér stejnou nejvyšší kartu (karta leží na hracím stole a je tedy společná pro Hráče i Krupiéra), pak se poměřuje druhá nejvyšší. Je-li i ta stejná, poměřuje se další karta v řadě atd. Vyhrává kombinace s vyšší kartou v barvě. Pokud je na hracím stole všech pět karet v barvě a Hráč nebo Krupiér nemá kartu v barvě, Sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím plátně a Hráč s nimi může volně disponovat. Kicker v tomto případě neexistuje. Pokud Hráč dosáhl výherní kombinace pro Sázku Trips, Sázka se vždy vyplácí.

Postupka (pět karet jdoucích hodnotově za sebou, které mají různou barvu)

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč a Krupiér stejnou postupku, Sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím plátně a Hráč s nimi může volně disponovat. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupy eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A, K, Q, J, 10, ale i A, 2, 3, 4, 5.

Trojice (tři karty stejné hodnoty)

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává. Má-li Hráč a Krupiér stejnou trojici, rozhoduje kicker. Pokud je i vyšší kicker stejný, rozhoduje nižší kicker. Je-li i nižší kicker stejný, Sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím plátně a Hráč s nimi může volně disponovat, pokud Hráč dosáhl výherní kombinace pro Sázku Trips, Sázka se vždy vyplácí.

Dva páry (kombinace dvou karet stejné hodnoty spolu s dalšími dvěma kartami jiné hodnoty)

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč nebo Krupiér stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Mají-li oba páry stejnou hodnotu, rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím plátně a Hráč s nimi může volně disponovat.

Pár (dvě karty stejné hodnoty)

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

High card (nejvyšší karta)

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

9.6. Caribbean Poker

Nejnižší a nejvyšší Sázky na jeden box, nejvyšší Výhra

SÁZKOVÁ HRA	min	max
Caribbean poker I CZK	50	250
Caribbean poker II CZK	50	500
Caribbean poker III CZK	100	500
Caribbean poker IV CZK	100	1.000
Caribbean poker V CZK	200	1.000
Caribbean poker VI CZK	200	2.000
Caribbean poker VII CZK	500	2.000
Caribbean poker VIII CZK	500	5.000
Caribbean poker IX CZK	1.000	5.000
Caribbean poker X CZK	1.000	10.000

SÁZKOVÁ HRA	min	max
Caribbean poker I EUR	2	10
Caribbean poker II EUR	2	25
Caribbean poker III EUR	5	50
Caribbean poker IV EUR	5	100
Caribbean poker V EUR	25	100
Caribbean poker VI EUR	25	250
Caribbean poker VII EUR	100	500

Sázka na Sázku „B“ (bonus) je 25 Kč nebo 1 EUR.

Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Nejvyšší možná Výhra na maximální Sázku včetně Sázky je 2.140.025 Kč nebo 202.001 EUR.

Hrací stůl

Hra se hraje u standartního hracího stolu ve tvaru oblouku s místy pro šest Hráčů na vnější straně a pozici jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu hracího stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách u tohoto hracího stolu. Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy Sázek „Ante“, „BET“ a Sázka „B“ (bonus). Místa sezení u hracího stolu jsou vyhrazena pouze Hráčům. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné).

Pravidla a popis hry

Hra je založena na známém systému vyšší výherní kombinace karet mezi možnými kombinacemi z pěti karet. Vaším cílem je nasbírat ve svých kartách silnější kombinaci karet než Krupiér. U každého hracího stolu bude používán pouze 1 balíček s 52 kartami. Tyto karty se budou měnit každou hodinu nebo podle rozhodnutí vedení. Vždy však po ukončení celé jedné hry hazardní hry. Karty se také budou měnit, pokud některý z Hráčů dosáhne Royal flush. Před začátkem hry se karty rozloží po hracím stole, aby bylo zřejmé, že jsou

v pořádku a v řádném počtu. Důkladně se promíchají způsobem „Chemmy shuffle“. Pak z promíchaných karet Krupiér utvoří hromádky, které se promíchají vsouváním do sebe „Riffle shuffle“. Tento způsob míchání se bude opakovat na konci každé hry. Po promíchání karet Krupiér sejme (řízne) karty a rozdá každému z Hráčů pět karet a sobě pět karet, z toho sobě poslední kartu otočenou lícem nahoru. Před začátkem hry může Hráč vsadit *Sázku „B“ (bonus)*. Jestliže Hráči hrají speciální Sázku „B“ (bonus), tak platí jen v tom případě, když Hráč nemění ani nedokupuje kartu. Základní Sázka „Ante“ každého Hráče musí být umístěna před začátkem hry. Po umístění všech Sázek rozdá Krupiér karty, a to po jedné. Každý Hráč dostane pět karet lícem dolů. Krupiér také obdrží pět karet, ale poslední karta je otočena lícem nahoru. Nyní může Hráč umístit své karty na první box, a rozhodnout se jestli:

- a) ukončí hru slovem „pass“ a sázku prohrává, nebo
- b) zvýší „RAISE“, to znamená, že zdvojnásobí Sázku na „Ante“, tj. položí na pole „BET“.

Hráč může dokoupit (vyměnit) jen jednu kartu, která se rovná sázce na pole „Ante“. Jakmile první Hráč odehrál, pokračuje Krupiér ve směru hodinových ručiček a zeptá se dalšího Hráče. Pokud se všichni Hráči vyjádřili, otevře Krupiér své karty a rozhodne, zda Krupiér hraje. Krupiér musí hrát, když má nejméně krále/eso. Pokud se Krupiér nekvalifikuje do hry, vyplatí všechny Sázky na „Ante“.

Výplata žetonů

Sázka Ante se vyplácí pokud:

- a) Krupiér hraje a jeho kombinace karet je menší než kombinace Hráče, ANTE se vyplácí v poměru 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky).
- b) Krupiér hraje a jeho kombinace karet je vyšší než kombinace Hráče, Hráč prohrává a jeho Sázky Ante a Bet prohrávají.
- c) Krupiér se nekvalifikuje do hry, Ante se vyplácí v poměru 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky).

Sázka BET se vyplácí, pokud se Krupiér kvalifikuje do hry a výherní kombinace karet Hráče je vyšší než kombinace Krupiéra.

Tabulka pro výplatu Sázky BET a Sázek „B“ (bonus) v Kč

Výherní	Kombinace karet	Sázka BET	Sázka „B“ (bonus)
Royal flush	5 nejvyšších karet stejné barvy	100:1 (čistou výhrou je stonásobek Sázky)	100.000 Kč
Straight flush	5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)	50.000 Kč
Four of kind	4 karty stejné hodnoty	20:1 (čistou výhrou je dvacetinásobek Sázky)	20.000 Kč
Full house	3 karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	7:1 (čistou výhrou je sedminásobek Sázky)	7.000 Kč
Flush	5 karet stejné barvy ne po sobě následujících	5:1 (čistou výhrou je pětinašobek Sázky)	5.000 Kč

Straight	5 karet různé barvy v nepřerušovaném sledu	4:1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)	
Three of kind	3 karty stejné hodnoty	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)	
Two pair	2karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	2:1 (čistou výhrou je dvojnásobek Sázky)	
One pair	2 karty stejné hodnoty	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	
Ace king	Eso a král libovolné barvy	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	

Tabulka pro výplatu Sázky Bet a Sázek „B“ (bonus) v Eurech

Výherní	Kombinace karet	Sázka BET	Sázka „B“ (bonus)
Royal flush	5 nejvyšších karet stejné barvy	100:1 (čistou výhrou je stonásobek Sázky)	5.000 Eur
Straight flush	5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)	2.500 Eur
Four of kind	4 karty stejné hodnoty	20:1 (čistou výhrou je dvacetinásobek Sázky)	700 Eur
Full house	3 karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	7:1 (čistou výhrou je sedminásobek Sázky)	300 Eur
Flush	5 karet stejné barvy ne po sobě následující	5:1 (čistou výhrou je pětinásobek Sázky)	200 Eur
Straight	5 karet různé barvy v nepřerušovaném sledu	4:1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)	
Three of kind	3 karty stejné hodnoty	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)	
Two pair	2karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	2:1 (čistou výhrou je dvojnásobek Sázky)	
One pair	2 karty stejné hodnoty	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	
Ace king	Eso a král libovolné barvy	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	

V případě že se kombinace Hráče a Krupiéra shodují, je určen vítěz podle vyšších kombinací karet, pokud jsou stejné, tak podle následujících karet a tak dále s přechodem na karty, jež se neúčastní kombinace. Jsou-li všechny karty stejné, je vyhlášena remíza („Stay“). Barva karet je bezvýznamná.

9.7. Ruský Poker

Nejnižší a nejvyšší Sázka, nejvyšší Výhra

Hra	Min	Max
Ruský poker I CZK	50	500
Ruský poker II CZK	100	300
Ruský poker III CZK	100	1.000
Ruský poker IV CZK	100	2.000
Ruský poker V CZK	250	2.500
Ruský poker VI CZK	500	5.000

Hra	Min	Max
Ruský poker I EUR	2	25
Ruský poker II EUR	5	50
Ruský poker III EUR	5	100
Ruský poker IV EUR	25	250

Sázka „B“ (bonus) vždy 25 Kč nebo 1 EUR.

Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Nejvyšší možná Výhra na maximální Sázku je 545.025 Kč nebo 27.001 EUR.

Hrací stůl

Hra se hraje u standartního hracího stolu ve tvaru oblouku s místy pro čtyři Hráče na vnější straně a pozici jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu hracího stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách u tohoto hracího stolu. Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy Sázek „Ante“, „BET“ a Sázka „B“ (bonus). Místa k sezení u hracího stolu jsou vyhrazena pouze Hráčům. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné).

Pravidla a popis hry

Hra je založena na známém systému vyšší výherní kombinace karet mezi možnými kombinacemi z pěti karet. Cílem Hráče je nasbírat ve svých kartách silnější kombinaci karet než Krupiér. U každého hracího stolu bude používán pouze 1 balíček s 52 kartami. Tyto karty se budou měnit každou hodinu nebo podle rozhodnutí vedení. Vždy však po odehrání jedné celé hry hazardní hry. Karty se také budou měnit, pokud některý z Hráčů dosáhne Royal flush. Před začátkem hry se karty rozloží po hracím stole tak, aby je bylo možné zkontrolovat, a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy shuffle“. Pak z promíchaných karet Krupiér utvoří hromádky, které se promíchají vsouváním do sebe „Riffle shuffle“.

Tento způsob míchání se bude opakovat na konci každé hry. Před začátkem hry může Hráč vsadit *Sázku „B“ (bonus)*. Jestliže Hráči hrají speciální Sázku „B“ (bonus), tak platí jen v tom případě, když Hráč nemění ani nedokupuje kartu. Základní Sázka „Ante“ každého Hráče musí být umístěna před začátkem hry. Po umístění všech Sázek rozdává Krupiér karty, a to po jedné. Každý Hráč dostane pět karet lícem dolů. Krupiér také obdrží pět karet, ale poslední karta je otočena lícem nahoru.

Po zhlédnutí svých karet má hráč tyto možnosti:

- a) koupit si šestou kartu
- b) vyměnit 2-5 karet
- c) vsadit „Bet“ (2x „Ante“)
- d) vzdát hru a prohrát „Ante“

Poplatek za dokoupení šesté karty či za výměnu libovolného počtu karet je vždy ve výši 1x „Ante“.

Po dokoupení či výměně karet má hráč tyto možnosti:

- a) vsadit „Bet“, tím pokračuje ve hře
- b) vzdát hru a prohrát „Ante“

Na hracím stole RP mohou hrát současně max. 4 Hráči, jeden Hráč může hrát s otevřenými kartami max. na jednom boxu. Na zbylých boxech může hrát Hráč pouze se zavřenými kartami a Sázkami, které se shodují se Sázkami na boxu číslo jedna.

Minimální kombinace Krupiéra je „eso“ a „král“. Všechny výherní kombinace karet jsou vyplaceny dle výplatní tabulky. V případě, že Krupiér nemá žádnou kombinaci karet, jsou běžným způsobem vyplaceny Sázky na ante, a to v poměru 1:1, tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky. Jestliže Hráči hrají speciální Sázku „B“ (bonus), tak platí jen v tom případě, když Hráč nemění ani nedokupuje kartu. Sázka „B“ (bonus) je vyplacena v případě, kdy se Krupiér nekvalifikuje do hry.

Výplatní poměry Sázek Bet a Sázek „B“ (bonus) v Kč

Varianta A

		CZK	
Výherní	kombinace karet	Sázka BET	Sázka „B“ (bonus)
Royal flush	5 nejvyšších karet stejné barvy po sobě jdoucích	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)	25.000 CZK
Straight flush	5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu	40:1 (čistou výhrou je čtyřicetinásobek Sázky)	10.000 CZK
Four of kind	4 karty stejné hodnoty	30:1 (čistou výhrou je třicetinásobek Sázky)	4.000 CZK
Full house	3 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty	8:1 (čistou výhrou je osminásobek Sázky)	1.500 CZK

Flush	5 karet stejné barvy ne po sobě následujících	7:1 (čistou výhrou je sedminásobek Sázky)	1.000 CZK
Straight	5 karet různé barvy v nepřerušovaném sledu	4:1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)	500 CZK
Three of kind	3 karty stejné hodnoty	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)	350 CZK
Three pair	2 karty jedné hodnoty, dvě karty druhé hodnoty a 2 karty třetí hodnoty	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)	
Two pair	2 karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	2:1 (čistou výhrou je dvojnásobek Sázky)	
One pair	2 karty stejné hodnoty	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	
Ace king	Eso a král libovolné barvy	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	

Výplatní poměry Sázek a Sázek „B“ (bonus) v Eurech

		EUR	
Výherní kombinace karet		Sázka BET	Sázka „B“ (bonus)
Royal flush	5 nejvyšších karet stejné barvy po sobě jdoucích	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)	1.000 EUR
Straight flush	5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu	40:1 (čistou výhrou je čtyřicetinásobek Sázky)	400 EUR
Four of kind	4 karty stejné hodnoty	30:1 (čistou výhrou je třicetinásobek Sázky)	200 EUR
Full house	3 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty	8:1 (čistou výhrou je osminásobek Sázky)	50 EUR
Flush	5 karet stejné barvy ne po sobě následujících	7:1 (čistou výhrou je sedminásobek Sázky)	40 EUR
Straight	5 karet různé barvy v nepřerušovaném sledu	4:1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)	20 EUR
Three of kind	3 karty stejné hodnoty	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)	15 EUR
Three pair	2 karty jedné hodnoty, dvě karty druhé hodnoty a 2 karty třetí hodnoty	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)	
Two pair	2 karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	2:1 (čistou výhrou je dvojnásobek Sázky)	
One pair	2 karty stejné hodnoty	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	

Ace king	Eso a král libovolné barvy	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	
----------	----------------------------	---	--

Varianta B

		CZK	
Výherní	kombinace karet	Sázka BET	Sázka „B“ (bonus)
Royal flush	5 nejvyšších karet stejné barvy	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)	25.000 CZK
Straight flush	5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu	40:1 (čistou výhrou je čtyřicetinásobek Sázky)	10.000 CZK
Four of kind	4 karty stejné hodnoty	30:1 (čistou výhrou je třicetinásobek Sázky)	4.000 CZK
Full house	3 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty	7:1 (čistou výhrou je sedminásobek Sázky)	1.500 CZK
Flush	5 karet stejné barvy ne po sobě následující	5:1 (čistou výhrou je pětinásobek Sázky)	1.000 CZK
Straight	5 karet různé barvy v nepřerušovaném sledu	4:1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)	500 CZK
Three of kind	3 karty stejné hodnoty	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)	350 CZK
Two pair + two pair	2 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty	4:1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)	
Two pair	2 karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	2:1 (čistou výhrou je dvojnásobek Sázky)	
One pair	2 karty stejné hodnoty	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	
Ace king	Eso a král libovolné barvy	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	

Výplatní poměry Sázek a Sázek „B“ (bonus) v Eurech

		EUR	
Výherní kombinace karet		Sázka BET	Sázka „B“ (bonus)
Royal flush	5 nejvyšších karet stejné barvy	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)	1.000 EUR
Straight	5 karet stejné barvy v	40:1 (čistou výhrou je	400 EUR

flush	nepřerušovaném sledu	čtyřicetinasobek Sázky)	
Four of kind	4 karty stejné hodnoty	30:1 (čistou výhrou je třicetinasobek Sázky)	200 EUR
Full house	3 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty	7:1 (čistou výhrou je sedminásobek Sázky)	50 EUR
Flush	5 karet stejné barvy ne po sobě následujících	5:1 (čistou výhrou je pětinásobek Sázky)	40 EUR
Straight	5 karet různé barvy v nepřerušovaném sledu	4:1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)	20 EUR
Three of kind	3 karty stejné hodnoty	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)	15 EUR
Two pair + two pair	2 karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	4:1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)	
Two pair	2 karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	2:1 (čistou výhrou je dvojnásobek Sázky)	
One pair	2 karty stejné hodnoty	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	
Ace king	Eso a král libovolné barvy	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	

Hráč v Ruském Pokeru může mít ve svých kartách najednou dvě výherní kombinace karet (pokud několik, vybírají se dvě vyšší). Přitom „eso“ a „král“ Hráče může být druhou kombinací karet. Pokud je alespoň jedna ze dvou výherních kombinací karet Hráče vyšší, než kombinace Krupiéra jsou vypláceny Sázky za obě kombinace.

Pojištění

Pokud Hráč nevsadil Sázku „B“ (bonus), může se pojistit proti nekvalifikování Krupiéra do hry. Toto je možné pouze, pokud má Hráč kombinaci trojice stejných karet a výše. Před otevřením svých karet Krupiér vyzve Hráče k pojištění své Sázky. Maximální pojistka je polovina Hráčovy Výhry na políčku bet. Minimální pojistka je Sázka na bet. Jestliže se Krupiér nekvalifikuje, pojištění se vyplácí v poměru 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky).

Jestliže se Krupiér kvalifikuje, pak Hráč prohrává své pojištění. Jestliže má Hráč lepší kombinaci karet než Krupiér, tak mu Krupiér vyplácí jeho kombinaci podle tabulky výplat. Jestliže se Krupiér nekvalifikuje, tak mu Hráči mohou dokoupit další kartu, a to tím způsobem, že zaplatí stejnou částku, která je na ante a Krupiér jejich platby položí na svou nejvyšší kartu. Poté jednu kartu „spálí“ a vyloží novou kartu. Pokud bude tato karta stejná jako předchozí, mohou Hráči dokoupit Krupiérovi kartu dalším stejným způsobem. Toto lze opakovat dohromady maximálně třikrát. Hráčům, kteří si nepřejí koupit hru, Krupiér vyplatí ante. Pokud Krupiér napodruhé neotevře, kontroluje karty Hráčům a nevyplácí nic.

V případě, že se kombinace Hráče a Krupiéra shodují, je určen vítěz podle výše karetních kombinací, pokud jsou stejné, tak podle následujících karet a tak dále. Jsou-li všechny karty stejné, je vyhlášena remíza („Stay“). Barva karet je bezvýznamná.

Příklady kombinací:

2,2,3,3, A, K -	3:1	- 2 páry + A, K – Sázka „B“ (bonus)
2,2,2,6,6,6 -	16:1	- 2krát full house
4,5,6,7,8,9 -	8:1	- 2krát postupka
4,5,6,7,8,4 -	8:1	- 2krát postupka
3,3,4,4, J, J -	3:1	- 3 páry

5,5,5, A, K - 4:1 – 3stejně + A, K – Sázku „B“ (bonus)

Pokud Krupiér otevře dvě 4 a Hráč má dvě 3 a eso, král, Hráč prohrává.

9.8. Gotes**Nejnižší a nejvyšší Sázky**

SÁZKOVÁ HRA	MIN – Kč	MAX – Kč
GOTES I CZK	10	500
GOTES II CZK	25	1000
GOTES III CZK	100	2000

SÁZKOVÁ HRA	MIN – EUR	MAX – EUR
GOTES I EUR	1	25
GOTES II EUR	2	50
GOTES III EUR	5	100

Nejvyšší možná Výhra na maximální Sázku je 40.000 Kč nebo 2.000 EUR.

Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hrací stůl

Hrací stůl pro hru je potažen barevným plátnem, na kterém je vyobrazeno 32 hracích karet (4x8). Tyto vyobrazené hrací karty slouží jako hrací boxy, na které se umísťují Sázky. Na jednom rohu hracího stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách u tohoto hracího stolu. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné).

Pravidla a popis hry

Hra se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra. Gotes se hraje s balíčkem obsahujícím 32 karet, stejné karty jsou vyobrazeny na hracím stole. Před začátkem hry musí být karty zkontrolovány a rozloženy na hracím stole Krupiérem. Kontrolu karet provádí také Inspektor kasina. Karty musí být kontrolovány také po skončení provozu Kasina.

Průběh hry

Před zahájením první hry Krupiér rozloží karty na stole tak, aby je bylo možné zkontrolovat. Krupiér zamíchá karty (lícem dolů) a připraví je ke hře. Po zamíchání sejme první a poslední kartu z balíčku, tyto dvě karty otočí lícem nahoru a nechá je otočené. Na tyto karty (boxy na herním poli) se již nesází, jsou to tzv. mrtvé (nehrající) karty. Následuje uzavírání Sázek,

kteře se umísťují na jednotlivé vyobrazené hrací karty (boxy) na plátně (A), na spojnici dvou karet (B) nebo na čtveřici karet (C). Počet vsazených karet není nijak omezen, je omezena pouze min. a max. Sázka na jednu kartu. Sázky na karetní kombinace (B), (C) musí být vždy násobkem min. Sázky, tzn. při min. 20,-Kč nelze umístit na kombinaci C 60,-Kč, ale vždy min. 80,-Kč nebo 160,- ... 240,- ... 320,-Kč atd. U varianty EUR při min. 1 EUR nelze umístit na kombinaci C 3 EUR, ale vždy min. 4 EUR nebo 8 EUR, ... 12 EUR, ... 16 EUR atd.

Po uzavření Sázek, Krupiér postupně otáčí 8 karet z balíčku karet. Karty vyloží na stůl lícem nahoru a zároveň provádí vyplácení, a to následujícím způsobem:

- a) První a druhá karta se vyplácí 2: 1 (čistou výhrou je dvojnásobek Sázky)
- b) Třetí a čtvrtá karta se vyplácí 3: 1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)
- c) Pátá a šestá karta se vyplácí 4: 1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)
- d) Sedmá karta se vyplácí 10: 1 (čistou výhrou je desetinásobek Sázky)
- e) Osmá karta se nevyplácí, ale Hráč vyhrává hodnotu ve výši své Sázky.

Všechny vsazené částky, které jsou umístěny na hracím stole, po ukončení každé hry náleží Kasinu a Krupiér je sebere z hracího stolu.

9.9. Baccarat

Nejnižší a nejvyšší Sázka

Hra	Min bet	Max bet	Min tie	Max tie	Min pair	Max pair
BACCARAT I CZK	100	50.000	25	6.250	25	4.500
BACCARAT II CZK	500	250.000	50	31.250	50	22.500

Hra	Min bet	Max bet	Min tie	Max tie	Min pair	Max pair
BACCARAT I EUR	5	2.000	1	250	1	175
BACCARAT II EUR	25	10.000	2	1.250	2	875

Nejvyšší možná čistá Výhra na maximální Sázku je 2.000.000 Kč nebo 80.000 EUR.

Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hrací stůl

Baccarat se hraje na stole oválného tvaru, který je až pro 14 Hráčů. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné). Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení Sázkových boxů s popisy Sázek. Na 1 box může hrát i víc Hráčů, avšak celková hodnota Sázek nesmí být vyšší, než je stanovené maximum hracího stolu. O průběh hry se starají jeden až tři Krupiéri v závislosti od počtu Hráčů. Každý Hráč musí vsadit žetony buď na výhru „PLAYER“ (Hráč) nebo na výhru „BANKER“ (Krupiér) nebo na remízu „TIE“ (remíza), nebo na „PAIR B“ (dvě karty Krupiéra stejných hodnot, např. 6,6) nebo na „PAIR

P“ (dvě karty Hráče stejné hodnoty, např. 6,6). Karty se rozdávají ze speciálního zásobníku karet, který se nazývá „shoe“ resp. „bota“. Na jednom rohu hracího stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách u tohoto hracího stolu.

Pravidla a popis hry

Baccarat se hraje s 8 balíčky karet po 52 kusech. Na začátku hry jsou lícem dolů rozdané dvě karty na pole Hráč a dvě karty na pole Banker. Není tedy vidět hodnota karet. Potom se karty Krupiéra i Hráčů otočí a Krupiér oznámí jejich součet. Nejvyššími kartami jsou karty K, Q, J, které mají hodnotu 10. Ostatní karty mají svoji hodnotu označenou. Eso má hodnotu 11. Barva karet nerozhoduje. Rozhoduje pouze hodnota jejich součtu. Po rozdání prvních dvou karet platí přesná pravidla o tahání třetí karty (viz tabulky pro součet Player/Banker).

Před zahájením první hry Krupiér rozloží karty na stole tak, aby je bylo možné zkontrolovat. Po zamíchání karet před začátkem hry Krupiér vytáhne ze zásobníku karet jednu kartu, jejíž hodnota (podle pravidel hry Baccarat) určí, kolik karet bude tzv. spálených (před začátkem hry odložených do odkladače karet). Pokud Krupiér vytáhne ze zásobníku 10, J, Q, K, potom bude tzv. spáleno 10 karet.

Plastová karta, která určuje nové míchání karet, se nazývá „cutcard“. Ve chvíli, kdy Krupiér tuto kartu vytáhne ze zásobníku karet, nejdříve dokončí rozehranou hru tzv. „ruku“, pak odehraje ještě jednu novou hru „ruku“ a poté začne nové míchání karet. Pokud je výsledkem této hry remíza „tie“, tak se odehraje ještě jedna hra „ruka“. Pokud „cutcard“ vyjde ze zásobníku karet jako první karta hry „ruky“, potom Krupiér dokončí rozehranou hru „ruku“ jako poslední. Pokud je výsledkem této hry remíza „tie“, tak se hraje ještě jedna hra a až tato je poslední. Následně Krupiér začne míchat karty na novou hru „ruku“. „Cutcard“ se umístí přibližně 62 karet od konce, tj. cca v 1/8 karet.

Hra začne, když mají všichni Hráči vsazenou sázku na „PLAYER“, „BANKER“, „TIE“, „PAIR B“ nebo „PAIR P“.

Když má každý Hráč vsazeno, potom Krupiér rozdává dvě karty Hráči a sobě. Skóre ruky je součet těchto dvou karet. Jestliže je součet karet dvojčíferné číslo, potom se vezme do úvahy pouze druhá číslice daného součtu. Příklad: J+3= 13, rozdání má hodnotu 3.

Nejvyšším možným součtem dvou rozdaných karet Hráče nebo Krupiéra je přirozený součet „NATURAL“. Potom se už netáhá další karta.

V případě, že součet rozdaných karet Hráče / Krupiéra je 0, potom je tato hra zahlášená Krupiérem jako „baccarat“.

Pravidla pro součet Player (Hráč)

Součet karet	Player
0,1,2,3,4 nebo 5	tahá
6 nebo 7	stojí

8 nebo 9	natural
----------	---------

Pravidla pro součet Banker (Krupiér)

Součet karet	Banker (Krupiér)
0,1 nebo 2	tahá vždy
3	tahá vždy kromě případu, když má Hráč třetí kartu 8
4	tahá vždy, jestliže má Hráč třetí kartu 2,3,4,5,6 nebo 7
5	tahá vždy, jestliže má Hráč třetí kartu 4,5,6 nebo 7
6	tahá vždy, jestliže má Hráč třetí kartu 6 nebo 7
7	Stojí
8 nebo 9	Natural
Jestliže hráč stojí	Krupiér tahá při součtu jeho karet 0,1,2,3,4,5 a stojí při součtu 6 nebo 7

Výplatní poměry Sázek

Konečné skóre Hráče a Krupiéra se porovná. Vítězem se stává ten, kdo má vyšší skóre.

Vyhrávající Sázky v případě Výhry Krupiéra jsou vypláceny v poměru 19:20 (sázka minus provize 5%). Ostatní Sázky (PLAYER, TIE) prohrávají.

Vyhrávající Sázky v případě Výhry Hráče jsou vypláceny v poměru 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky). Ostatní Sázky (BANKER, TIE) prohrávají.

Vyhrávající Sázky na poli TIE v případě remízy jsou vypláceny v poměru 8:1 (čistou výhrou je osminásobek Sázky). Ostatní Sázky (PLAYER, BANKER) zůstávají.

Vyhrávající Sázky v případě Výhry na poli Pair P nebo na poli Pair B jsou vypláceny v poměru 11:1 (čistou výhrou je jedenáctinásobek Sázky).

Hráč si musí vybrat, jestli bude hrát na pozici „PLAYER“ nebo „BANKER“. Sázka musí být v souladu s minimem a maximem hracího stolu.

Karty neotvírá stojící Hráč. Hráč musí sedět.

Po každé odehrané „shoe / botě“ Krupiér na elektronické baccaratové „shoe / botě“ vyresetuje historii výsledků jednotlivých her, které Hráči mohou vidět na BACCARAT displeji, který je součástí hracího stolu BACCARAT.

9.10. Banco Poker

Nejnižší a nejvyšší Sázky, nejvyšší Výhra

SÁZKOVÁ HRA	MIN – Kč	MAX – Kč
Banco poker I CZK	100	3.000
Banco poker II CZK	500	5.000
Banco poker III CZK	1.000	10.000
Banco poker IV CZK	5.000	50.000
Banco poker V CZK	10.000	100.000
Banco poker VI CZK	30.000	60.000
Banco poker VII CZK	50.000	100.000
Banco poker VIII CZK	100.000	200.000
Banco poker IX CZK	200.000	400.000

SÁZKOVÁ HRA	MIN – EUR	MAX – EUR
Banco poker I EUR	2	25
Banco poker II EUR	5	50
Banco poker III EUR	5	100
Banco poker IV EUR	25	100
Banco poker V EUR	25	200
Banco poker VI EUR	100	500
Banco poker VII EUR	200	400
Banco poker VIII EUR	400	800
Banco poker IX EUR	1.000	2.000

Sázka na Sázku „B“ (bonus) je 25 Kč nebo 1 EUR.

Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Nejvyšší možná Výhra na maximální Sázku včetně Sázky je 81.650.025Kč nebo 206.501EUR.

Herní stůl

Stůl na poker je oválného tvaru, skládá se z části pro Hráče, kterou tvoří minimálně čtyři a maximálně sedm boxů a z části pro Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné). Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení Sázkových boxů s popisy Sázek. Sázkový box se skládá ze tří částí. Na od Hráče nejvzdálenější pole Sázku „B“ (bonus) Hráč umístí nepovinnou Sázku. Na prostřední pole „ANTE“ Hráč umísťuje svoji základní Sázku a na k Hráči nejbližší pole „BET“ Hráč sází vždy dvojnásobek sázky na „ANTE“, ale pouze v případě, že pokračuje ve hře.

Pravidla hry

Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra. Inspektor kasina je přítomen po celou dobu hry a zajišťuje, že hra probíhá v souladu s pravidly. Banco Poker se hraje s balíčkem obsahujícím 52 karet. Před začátkem první hry každého Krupiéra musí být karty rozloženy na stole lícem nahoru, aby Hráči měli možnost kontroly karet. Kontrolu karet provádí na začátku, v průběhu a na konci hracího dne také Inspektor kasina a Manažer kasina. Hráči musí držet své karty po celou dobu hry nad stolem v zorném poli Krupiéra.

Před zahájením každé nové hry Krupiér provede hromadné míchání karet vždy lícem dolů, které následně rozdělí na dvě hromádky, které ještě mezi sebou promíchá. Po míchání Krupiér jednou rukou snímá karty na dvě hromádky, které umístí na sebe. Krupiér může Hráče vyzvat k sejmutí karet. V tom případě Hráč vloží plastovou snímací kartu mezi zamíchané karty, tak aby nejmenší sejmutý balíček obsahoval alespoň jedenáct karet. Míchání a snímání se provádí po každé hře. Hráč se nesmí při snímání karet dotýkat. Jeden hráč smí hrát pouze na jednom boxu. Hráč sází na box odpovídající pozici, kde sedí. Hráči nesmí sázet na boxy ostatních Hráčů, pouze v případě tak zvané „slepé hry“ může Hráč hrát i na dalších boxech, ale nesmí se těchto karet dotýkat či na tyto karty hledět a před rozdáním zahájením rozdávání karet musí vsadit „Ante“ i „Bet“, tzv. slepou sázku. Hráči si během hry nesmí mezi sebou vyměňovat informace o kartách. Jakékoli provinění proti tomuto pravidlu může vést k neplatné hře tzv. „dead hand“ a ke ztrátě sázek na ante a bet. Rozhoduje Manažer kasina v souladu s tímto Herním plánem.

Průběh hry

Hráči, kteří se účastní hry, musí umístit sázku do části „Ante“ a nepovinnou Sázku „B“ (bonus) ještě před rozdáním první karty. Každý Hráč může vsadit pouze jednu Sázku. Ke hře mohou být použity pouze Hodnotové žetony.

Krupiér rozdává karty tak, že dá každému Hráči po jedné kartě a jednu kartu dá sobě. Toto opakuje, dokud všichni nemají 5 karet. Karty se rozdávají lícem dolů. Dávají se přes sebe tak, aby bylo možno je spočítat. Krupiérova pátá karta je obrácená lícem nahoru. Karta obrácená lícem dolů není důvodem k anulování hry. V tom případě Krupiér pouze obrátí kartu lícem nahoru a hra pokračuje. V případě, že některý Hráč nebo Krupiér neobdrží určený počet karet, je hra anulována a Hráči obdrží hodnotu ve výši původní Sázky. Rozhoduje Manažer kasina v souladu s tímto Herním plánem.

Hráči mají možnost výměny jedné karty, za měněnou kartu musí zaplatit základní Sázku, kterou mají vsazenou na „Ante“. Hráč položí měněnou kartu lícem dolů a na kartu položí žetony v ceně Sázky na „Ante“. Krupiér čeká na rozhodnutí Hráčů, zdali chtějí koupit novou kartu. Poté, co všichni Hráči provedli rozhodnutí, Krupiér vezme ze zbylého balíčku karet jednu kartu lícem dolů a dá ji do odkladače karet, tj. tzv. ji spálí. Poté mění Hráčům jednu kartu, a to v pořadí, z pohledu Krupiéra, zleva doprava. Krupiér dá zbylé karty do odkladače karet. Hráči, kteří nevyužijí možnosti výměny karty, ale i Hráči, kteří si novou kartu zakoupili, se následně musí rozhodnout, zda budou pokračovat ve hře či nikoliv. Hráči, kteří nepokračují ve hře, položí své karty na stůl. Krupiér sebere Sázku na políčku „Ante“ resp. na políčku „B“ (bonus) a karty ležící u této Sázky. Krupiér musí vždy zkontrolovat počet vrácených karet. Poté je umístí do odkladače karet. Hráči, kteří pokračují ve hře, musí vsadit na pole „Bet“ dvojnásobek jejich sázky na „Ante“. Po umístění sázky „Bet“ musí Hráč položit karty na stůl a nesmí se jich dotknout.

Jakmile všichni Hráči učiní rozhodnutí, Krupiér obrátí své zbývající čtyři karty a spolu s pátou kartou je rozloží vedle sebe tak, aby byly čitelné.

Krupiér musí mít alespoň nejnižší možnou kombinaci dvou karet ESO/KRÁL, aby se kvalifikoval do hry. Pokud ji nemá:

- ohlásí „No hand“ a vyplatí všem Hráčům, kteří zůstali ve hře sázky na „Ante“ v poměru 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky).

- pokud má Hráč vsazeno na políčku „Bonus“ a dosáhl bonusové výherní kombinace, krupiér mu vyplatí i Výhru za bonusovou kombinaci. V případě, že Hráč vsadil na políčko „Bonus“ a nedosáhl bonusové výherní kombinace, tak jeho Sázka na políčko „Bonus“ prohrává.

- po vyplacení všech Sázek Krupiér postupně sebere a zkontroluje počty karet všech Hráčů

Pokud karty Krupiéra obsahují některou z možných výherních kombinací, začne Krupiér porovnávat svoji kombinaci s kombinacemi karet jednotlivých Hráčů. Vyhrává vždy ta kombinace karet, která je vyšší. Pokud mají Krupiér i Hráč stejnou kombinaci, rozhoduje o výhře další nejvyšší karta.

Např. Krupiér má tyto karty: 10, 10, A, 7, 2

Hráč má tyto karty: 10, 10, A, 5, 3

V takovém případě vyhrává Krupiér, který má stejně jako Hráč dvojici desítek, Eso, ale čtvrtou kartu má sedmičku, která je vyšší než hráčova pětka.

Možná kombinace karet (vzestupné pořadí)

Eso / Král

Jeden pár tzv. „One pair“ - dvě karty stejné hodnoty, např. 10, 10

Dva páry tzv. „Two pairs“ - 2 x dvě karty stejných hodnot, např. 10, 10, 6, 6

Trojice tzv. „Three of a Kind“ - tři karty stejné hodnoty, např. 10, 10, 10

Postupka tzv. „Straight“ - pět karet hodnotami za sebou ne stejné barvy, např. 8, 9, 10, J, Q

Barva tzv. „Flush“ - pět karet stejného barevného symbolu např. „červená srdce“ nebo „černé listy“

Trojice a dvojice tzv. „Full House“ - trojice a dvojice např. 10, 10, 10, 6, 6

Čtveřice tzv. „Four of a kind“ - čtyři karty stejné hodnoty např. 10, 10, 10, 10,

Postupka stejné barvy tzv.: „Straight Flush“ - např. 5, 6, 7, 8, 9 v „červených srdcích“

Nejvyšší postupka stejné barvy tzv. „Royal Flush“ - např. 10, J, Q, K, A v „černých listech“

Eso (A) může být součástí pouze postupky A, 2, 3, 4, 5 a 10, J, Q, K, A. Karetní kombinace J, Q, K, A, 2 nebo Q, K, A, 2, 3 nebo K, A, 2, 3, 4 nemají žádnou hodnotu.

Sázka „B“ (bonus)

K rozšíření hry může Hráč vsadit na nepovinnou Sázku „B“ (bonus). Sázka „B“ se vyplácí, i když má Krupiér tzv. „No hand“. Aby se toto mohlo uskutečnit, Hráč se musí účastnit hry, tzn., musí mít Sázku na políčku „Ante“, na políčku „Bet“ a na políčku „B“ (bonus). Výhra Sázek na políčku „B“ (bonus) se vyplácí Hráčovi poté, co Krupiér vyplatí nebo inkasuje Sázku „Ante“ a „Bet“. „B“ (bonus) musí být vsazen dříve, než Krupiér rozdá první kartu prvnímu Hráči. Výherní bonusová kombinace je Hráči vyplacena, i pokud si dokoupil novou kartu.

Vyplácení Sázek

Při vyplácení /sbírání Sázek Krupiér postupuje proti směru hodinových ručiček. Krupiér musí u jednotlivých boxů:

- určit, zda box vyhrává či prohrává, tj. vyplatit nebo inkasovat sázku
- zkontrolovat počet vrácených karet
- umístit karty do odkladače karet
- pokračovat k dalšímu boxu

Pokud Krupiér nemá jednu z možných výherních kombinací, tj. minimálně Eso a Král a výše, vyplatí všem Hráčům, kteří umístili Sázku i na „Bet“, sázku na poli „Ante“ v poměru 1:1 (Hráč vyhrává jednonásobek své původní Sázky a hodnotu ve výši své původní Sázky).

Pokud Krupiér má některou z výherních kombinací a Hráč, mající vsazeno na „Bet“ má kombinaci vyšší než Krupiér, potom Krupiér vyplatí Sázku na „Ante“ v poměru 1:1 (Hráč vyhrává jednonásobek své původní Sázky a hodnotu ve výši své původní Sázky) a sázku na „Bet“ v poměru odpovídajícímu tabulce:

Tabulka pro výplatu Sázky BET a Sázek „B“ (bonus) v Kč

Výherní	Kombinace karet	Sázka BET	Sázka „B“ (bonus)
Royal flush	5 nejvyšších karet stejné barvy	100:1 (čistou výhrou je stonásobek Sázky)	50.000 Kč
Straight flush	5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)	20.000 Kč
Four of kind	4 karty stejné hodnoty	20:1 (čistou výhrou je dvacetinásobek Sázky)	8.000 Kč
Full house	3 karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	7:1 (čistou výhrou je sedminásobek Sázky)	2.000 Kč
Flush	5 karet stejné barvy ne po sobě následujících	5:1 (čistou výhrou je pětinásobek Sázky)	1.000 Kč
Straight	5 karet různé barvy v nepřerušovaném sledu	4:1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)	
Three of kind	3 karty stejné hodnoty	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)	
Two pair	2 karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	2:1 (čistou výhrou je dvojnásobek Sázky)	

One pair	2 karty stejné hodnoty	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	
Ace king	Eso a král libovolné barvy	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	

Tabulka pro výplatu Sázky Bet a Sázek „B“ (bonus) v Eurech

Výherní	Kombinace karet	Sázka BET	Sázka „B“ (bonus)
Royal flush	5 nejvyšších karet stejné barvy	100:1 (čistou výhrou je stonásobek Sázky)	2.500 Eur
Straight flush	5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)	1.000 Eur
Four of kind	4 karty stejné hodnoty	20:1 (čistou výhrou je dvacetinásobek Sázky)	300 Eur
Full house	3 karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	7:1 (čistou výhrou je sedminásobek Sázky)	100 Eur
Flush	5 karet stejné barvy ne po sobě následující	5:1 (čistou výhrou je pětinásobek Sázky)	50 Eur
Straight	5 karet různé barvy v nepřerušovaném sledu	4:1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)	
Three of kind	3 karty stejné hodnoty	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)	
Two pair	2 karty jedné hodnoty a dvě karty druhé hodnoty	2:1 (čistou výhrou je dvojnásobek Sázky)	
One pair	2 karty stejné hodnoty	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	
Ace king	Eso a král libovolné barvy	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	

Pokud se Krupiér kvalifikuje do hry na základě karetní kombinace Eso / Král a Hráč má stejnou karetní kombinaci, tak o Výhře, stejně jako u ostatních výherních kombinací rozhoduje další nejvyšší karta.

Pokud mají Krupiér a Hráč zcela stejné kombinace i ostatní stejné karty, jedná se o shodu a Hráč vyhrává hodnotu ve výši své původní. Krupiér v tom případě pouze inkasuje Sázku z políčka „B“ (bonus) resp. vyplatí Hráči Výhru, pokud má bonusovou výherní kombinaci a vsazeno na „B“ (bonus).

9.11. Pontoon

Nejnižší a nejvyšší Sázka na 1 hrací box

Hra	min	max
Pontoon I CZK	100	5.000
Pontoon II CZK	500	10.000
Pontoon III CZK	1.000	20.000
Pontoon IV CZK	2.500	50.000

Hra	min	max
Pontoon I EUR	2	25
Pontoon II EUR	5	50
Pontoon III EUR	5	100
Pontoon IV EUR	10	200
Pontoon V EUR	25	400
Pontoon VI EUR	50	800
Pontoon VII EUR	100	1.000
Pontoon VII EUR	100	2.000

Nejvyšší možná Výhra na maximální Sázku na jeden box je 1.500.000 Kč nebo 60.000 EUR.

Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Stůl pro hru

Hrací stůl pro hru PONTOON je karetní půlkruhový stůl s místy pro 7 sedících Hráčů a jednou pozicí pro Krupiéra. Na jednom rohu hracího stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách u tohoto hracího stolu. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (Krupiér vhadzuje hotovost přijatou na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné). Hrací stůl je potažen barevným plátnem, na němž je vyznačeno 7 boxů pro Hráče.

Pravidla hry

Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra. Při hře je dozor prováděn Inspektorem kasina nebo Manažerem kasina.

Hra je provozována s šesti balíčky po 52 kartách. Eso je počítáno u Hráče dle jeho vlastního uvážení za 1 nebo 11. Eso Krupiéra je zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by celkový součet jeho karet překročil 21. Obrázkové karty J, Q, K mají hodnotu 10, další karty pak mají svoji vyznačenou hodnotu, tj. 2 až 10.

Před zahájením první hry, Krupiér rozloží karty na stole tak, aby je bylo možné zkontrolovat. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Do promíchaných karet se zařazuje i tzv. řezací karta (bílá, černá, červená nebo zelená), se kterou se provádí před zahájením hry snímání promíchaného balíku karet. Pokud je během hry vytažena řezací karta, rozehraná hra se dohraje a po ní následuje opětovné míchání karet. Vedení kasina je po ukončení hry hazardní hry oprávněno nařídit nové míchání karet.

U hracího stolu je 7 hracích boxů, u kterých mohou Hráči sedět. Je ale možné, aby se hry zúčastnili i stojící Hráči za Hráči sedícími (na jednom hracím boxu mohou vsázet maximálně tři Hráči, jejichž Sázky jsou umístěny odděleně), celkový součet prvotních Sázek však nesmí překročit stanovené maximum pro 1 hrací box. Stojící Hráč se může zúčastnit hry jen se souhlasem sedícího Hráče. Hráči v druhé řadě (stojící) nerozhodují o hře, ta je v plné míře vedena Hráčem sedícím, kterému box patří, sází tedy na výsledek (hru) sedícího Hráče. Hráčům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné a pokud tím nebrání účasti ve hře dalším Hráčům. Hráč, který vsadil první sázku na box, je vlastníkem boxu a o něm také rozhoduje. Rady dalších Hráčů nejsou dovoleny.

Průběh hry

Cílem hry je přiblížit se, při nákupu dvou nebo více karet, co nejbližší součtu 21, v tom případě se Výhra, případně prohra boxu, řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra, nebo na pět hracích karet dosáhnout na hracím boxu součtu stejného nebo nižšího, než je 21, v tom případě krupiér vyplácí Výhru v poměru 3:2 (tzn. čistou Výhrou je jeden a půlnásobek Sázky) ihned a nečeká na součet karet Krupiéra. Po výzvě ke hře obsadí Hráči boxy jednotlivými Sázkami. Po ukončení Sázek rozdá Krupiér ke každému, Sázkou obsazenému boxu, a sobě po jedné kartě. Poté přidá k boxům Hráčů opět po jedné kartě. Krupiér rozdává karty Hráčům, ze svého pohledu, zleva doprava. Hráč může, po obdržení druhé karty, žádat Krupiéra o další kartu, a to až do doby, než jeho součet karet dosáhne 21 nebo více. Hráč však může rozhodnout, že nebude tahat žádnou kartu již po rozdání prvních dvou karet. Poté, co žádný z Hráčů již nechce další karty, bere si, ale až jako poslední, Krupiér druhou kartu. Krupiér si musí brát další kartu při součtu jeho karet 16 a níže. Krupiér nesmí tahat kartu při dosažení součtu 17 a vyšším.

„Pontoon“ je nejvyšší výherní kombinace, kdy součet prvních dvou rozdaných karet činí 21 (tvoří ho vždy jedno eso a jedna desítka nebo jiná karta hodnoty 10 tj. J, Q, K.). Výhra je Hráči vyplácena v poměru 2:1 (čistou Výhrou je dvojnásobek Sázky)

Kombinace pěti karet, která je stejná nebo nižší než součet 21 (tzv. pětikaretní trik) se vyplácí ihned po jejím dosažení v poměru 3:2 (tzn. čistou Výhrou je jeden a půlnásobek Sázky).

Pokud součet hráčových karet přesáhne 21, prohrává a vypadává hned ze hry. V tom případě Krupiér z hracího boxu inkasuje prohrávající Sázky a sebere karty Hráče, které umístí do odkladače karet na své pravé straně. Pokud součet krupiérových karet je vyšší než 21, vyhrávají sázky všech Hráčů, kteří zůstali ve hře. Hráč prohrává, pokud má shodný nebo nižší součet svých karet než Krupiér.

Hlášky

Krupiér musí vyžadovat, aby Hráč vyjadřoval srozumitelným způsobem, jestli chce brát další kartu nebo jestli si přeje stát. Hráč by měl dát Krupiérovi pokyn nejen ústní, ale i pohybem ruky. Po rozhodnutí Hráče oznámí Krupiér součet karet Hráče, zopakuje hráčovo rozhodnutí a potom teprve může přejít k dalšímu boxu.

Další Sázky v průběhu hry:

Zdvojnásobení sázky tzv. „Double down“

Svoji původní Sázku může Hráč zdvojnásobit, a to při jakémkoliv součtu prvních dvou obdržných karet, a to i po dělení „splitování“ dvou Es. V takovém případě Hráč vsadí žetony ve výši jeho původní Sázky na hracím boxu a Krupiér mu rozdá další kartu. Hráč může Sázku zdvojnásobit ještě jednou, opět ve výši jeho původní Sázky. Pokud Hráč zdvojnásobí svoji sázku pouze jednou, může tahat karty až do doby, než součet jeho karet činí více než 21 nebo mu Krupiér rozdá pět karet. Zdvojnásobené Sázky není možné, pokud má hráč výherní kombinaci „Pontoon“. V případě více Hráčů na jednom hracím boxu rozhoduje o zdvojnásobení Sázky tzv. vlastník boxu. Pokud rozhodne, že chce Sázku zdvojnásobit jednou nebo dvakrát, ostatní Hráči tak učinit nemusí, avšak musí respektovat, že vlastník boxu bude rozhodovat o počtu rozdaných karet. Podruhé zdvojnásobit Sázku může pouze Hráč, který Sázku na boxu již zdvojnásobil tzn. že pokud vlastník boxu vsadil první „Double down“ a ostatní Hráči na jeho boxu tak neučinili, může druhé zdvojnásobení Sázky provést už jen vlastník boxu.

Dělení karet tzv. „Split“

Pokud Hráč obdrží první dvě karty stejné hodnoty, může je rozdělit dále na dvě samostatné hry. Musí však vsadit Sázku ve stejné výši jako původní Sázka. Ke každé dělené kartě musí dodat vždy druhou kartu. Počet rozdělení karet na jednom hracím boxu není omezen. Sázky po dělení karet se řídí stejnými pravidly jako při běžné hře, tj. mohou být zdvojnásobeny, Hráč může tahat až do součtu 21 a více. Výjimkou je dělení Es, které je možné dělit pouze jednou a k rozděleným esům Hráč může dostat vždy pouze jednu další kartu. Při rozdělení je eso v kombinaci s další kartou hodnoty 10 (figura nebo desítka) počítáno jen za 21, nikoliv jako Pontoon, a Výhra je vyplacena v poměru 1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky).

Pojištění

Jestliže má Krupiér jako svoji první kartu eso, má Hráč právo se pojistit. Maximálně polovinu hodnoty své Sázky umístí na vyznačenou pojistnou linii, jestliže Krupiér dosáhne Pontoon, vyplácí se pojištění v poměru 2:1 (čistou Výhrou je dvojnásobek Sázky).

Hráči mohou uplatnit pojištění, které se rovná maximálně polovině hodnoty Sázky na každém boxu. Jestliže se Hráč rozhodne pojistit, musí pojištění položit na vyznačenou pojistnou linii vlevo od karet a vše musí být ukončeno před začátkem vlastní hry, tj. před rozhodnutím prvního Hráče, zda vezme další kartu či nikoli. Nedosáhne-li Krupiér tažením druhé karty Pontoon, pojištění propadá. Krupiér postupně pojištění směrem od posledního boxu a teprve potom tahá zbývající počet karet do určené bodové hodnoty. Jestliže je druhá Krupiérova karta deset nebo figura (tj. Pontoon), sebere Krupiér Sázky ze všech boxů včetně těch, na nichž dosáhl hráč Pontoon. Následně se vyplácí pojištění 2:1 (čistou Výhrou je dvojnásobek Sázky).

9.12. Cash Game

Nejnižší a nejvyšší Sázka

Hra	Sázka
Cash game – Texas Hold'em poker	5 Kč až bez limitu
Cash game – Omaha poker	5 Kč až bez limitu

Cash game – Pineapple Hold'em poker	5 Kč až bez limitu
Cash game – Crazy pineapple Hold'em poker	5 Kč až bez limitu
Cash game – Skála Hold'em poker	5 Kč až bez limitu
Cash game – Deuces wild Hold'em poker	5 Kč až bez limitu
Cash game – Six Plus Hold'em poker	5 Kč až bez limitu
Cash game – Open Face Chinese poker /OFC poker Pineapple	5 Kč až bez limitu
Cash game – 7stud poker	5 Kč až bez limitu

Hra	Sázka
Cash game – Texas Hold'em poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Omaha poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Pineapple Hold'em poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Crazy pineapple Hold'em poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Skála Hold'em poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Deuces wild Hold'em poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Six Plus Hold'em poker	1 EUR až bez limitu
Cash game – Open Face Chinese poker /OFC poker Pineapple	1 EUR až bez limitu
Cash game – 7stud Poker – cash game	1 EUR až bez limitu

Vymezení pojmů a jejich výklad pro Cash Game a pokerové Turnaje

„Floorman“

Je osoba, která má na starost průběh Živé hry, kde hrají Hráči proti sobě, dodržování pravidel a rozhodování při sporných situacích. Floorman rozhoduje s ohledem na co nejvyšší spravedlnost a fair play. Rozhodnutí Floormana je konečné.

„Buy in“

Znamená vklad. Pro jednu Živou hru může být více variant Buy in, a to rovněž pro Živé hry provozované formou turnaje.

„Rebuy“

Varianta dokupování žetonů do Živé hry provozované formou turnaje, částka je předem stanovená před zahájením turnaje, možnost zvolit nákup 1x, 2x a neomezeně.

„Re-entry“

Opakovaný vstup do Živé hry provozované formou turnaje pro Hráče, který již byl z turnaje vyřazen. Částka je stejná jako startovné, možnost zvolit nákup 1x, 2x a neomezeně.

„Add-on“

Varianta dokupování žetonů do Živé hry provozované formou turnaje, částka je předem stanovená před zahájením turnaje.

„Dealer button“

Speciální žeton, který označuje teoretického dealera, na konci každé hry ho Krupiér posunuje ve směru hodinových ručiček na dalšího Hráče v pořadí.

„Hole cards“

Karty, které jsou Hráči rozdány Krupiérem při počátku hry. Tyto karty se od Community cards liší tím, že je ostatní protihráči při hře nevidí.

„Community cards“

Společné karty pro všechny Hráče, které mohou být použity k sestavování karetních kombinací každým z Hráčů.

„Small blind“

Znamená povinnou malou Sázku naslepo při hře poker. Sázka platí pro prvního sedícího Hráče nalevo od Hráče, který má před sebou speciální žeton Dealer button.

„Big blind“

Znamená povinnou velkou Sázku naslepo. Sázka platí pro druhého sedícího Hráče nalevo od Hráče, který má před sebou speciální žeton Dealer button.

„Raise“

Znamená navýšení předchozí Sázky.

„Re-raise“

Znamená navýšení předchozí navyšující Sázky.

„Call“

Znamená dorovnání Sázky učiněné soupeřem na stejnou úroveň.

„Check“

Hráč se zdrží Sázky a převede hru na dalšího Hráče.

„Fold“

Znamená, že Hráč ukončuje hru složením svých karet.

„Pre-flop“

Znamená rozdání Hole cards a první kolo Sázek.

„Flop“

Znamená druhé kolo Sázek, Krupiér vyloží na stůl první tři společné karty lícem nahoru.

„Turn“

Znamená třetí kolo Sázek, Krupiér vyloží na stůl čtvrtou společnou kartu lícem nahoru.

„River“

Znamená poslední kolo Sázek, Krupiér vyloží pátou (poslední) společnou kartu lícem nahoru.

„Showdown“

Znamená porovnání kombinací karet Hráčů po posledním kole Sázek.

Popis hry

Cash game poker se hraje s Hodnotovými žetony. Hru organizuje Kasino a Hráči hrají proti sobě. Hraje se s jedním balíčkem standardních karet, který obsahuje 52 listů (čtyři barvy po 13 kartách s hodnotami 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, ESO). Hru vede Krupiér, který rozdává karty a vykonává všechny obslužné činnosti nutné pro plynulý průběh hry.

Hrací stůl pro hru

Hrací stůl pro hru je karetní stůl oválného typu s místy pro 10 sedících Hráčů a jednou pozicí pro Krupiéra. Hrací stůl je potažen barevným plátnem. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony). Hrací stůl má otvory pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole, popř. přijaté spropitné) a otvor pro vhazování raku (vhazuje se provize ze hry). V případě vyhlášení Sázek „B“ (bonus) se na hrací stůl přidá box pro vybírání částky pro Sázku „B“ (bonus).

Provize ze hry

Při cash game v pokeru se z každého herního Potu vytvořeného Hráči odebírá rake v podobě hodnotových žetonů jako provize Kasina. Rake se z Potu vybírá vždy po ukončení každé hry, než jsou žetony posunuty k výherci/výhercům hry. Rake se vhazuje přímo do rakeboxu nebo nejdříve do řádně označeného místa ve floatu (zásobník na žetony). Následně se tyto žetony proměňují za vyšší hodnoty žetonů například 500 Kč nebo 1.000 Kč a poté se vhazují do rakeboxu. Vedení kasina na začátku hry stanoví, jakou variantu výběru provize stanoví.

Varianty výběru provize rake v Kč

1) Dle výše Potu

Při cash game s blindy 5/10,10/10,10/20,20/20

a)

Výše Potu	Rake
0-150	0
160-350	10
360-550	20
560-750	30
760-950	40
960-1150	50
1160-1350	60
1360-1550	70
1560-1750	80
1760-1950	90
1960-2950	100
2960-3950	150

3960-4950	200
4960-5950	250
5960 a vyšší	300

b)

Výše Potu	Rake
0-475	0
500-975	25
1000-1475	50
1500-1975	75
2000-2475	100
2500-2975	125
3000-3475	150
3500-3975	175
4000-4475	200
4500-4975	225
5000-5475	250
5500-5975	275
6000 a vyšší	300

Při cash game s blindy 25/50 a vyšší

a)

Výše Potu	Rake
0-475	0
500-925	25
950-1425	50
1450-1925	75
1950-2425	100
2450-2925	125
2950-3425	150
3450-3825	175
3950-4425	200
4450-4925	225
4950-5425	250
5450-2925	275
5950 a vyšší	300

b)

Výše potu	Rake
0-475	0
500-975	25

1000-1475	50
1500-1975	75
2000-2475	100
2500-2975	125
3000-3475	150
3500-3975	175
4000-4475	200
4500-4975	225
5000-5475	250
5500-5975	275
6000 a vyšší	300

2) Dle počtu Hráčů

Rake se vybírá ve výši 5 % z každého Potu. Minimální výše Potu pro odebrání raku je na hře od blindů 5/10,10/20 200 Kč a na hře od blindů 25/50 500 Kč. Výše raku z Potu se zaokrouhuje dolů na možnost využití nejnižšího hodnotového žetonu ve hře, např. na hře 10/20 se z Potu 2 300 Kč nebere 115, ale 110, na hře 25/50 a vyšší se z Potu 2 300 Kč nebere 115, ale 100. Maximální rake v kasinu je 300 Kč, což 5% odpovídá potu 6.000 Kč. Z jakéhokoliv vyššího potu je rake 300 Kč. Při hrách v menším počtu hráčů lze stanovit i nižší rake, který je v rozmezí raku nulového a maximálního, tzn, že nemůže přesáhnout hranici maximálního raku. Zpravidla se rake snižuje na 50% - 66,6% maximálního raku.

V Texas Hold'em pokeru nebo Omaze se rake nevybírání, nedostane-li se hra na Flop.

3) Dle výše blindů

Rake se vybírá ve výši 5 % z každého Potu. Výše raku z Potu se zaokrouhuje dolů na možnost využití nejnižšího hodnotového žetonu ve hře. Maximální výše raku z každého Potu stanoví výše blindů

blindy 5/10,10/10, 10/20, 20/20, 10/25 max. rake z každého Potu je 200 Kč

blindy 20/40, 25/25 max. rake z každého Potu je 300 Kč

blindy 25/50 a vyšší max. rake z každého Potu je 400 Kč

4) Dle odehraného času

Při OFC nebo hrách v menším počtu hráčů lze stanovit tzv. Time collection, kdy se rake bere za odehraný čas, nikoliv z každé hry. Výši Time collection určí Kasino. Při OFC platí každý hráč max. 2000 Kč za půl hodiny. Zpravidla to bývá částka v hodnotě 2 bodů (viz. OFC poker, bodování). Při jiných hrách max. 2000 Kč na půl hodinu.

Hráči Time collection platí předem za každou započatou půlhodinu.

Varianata výběru provize rake v EUR:

Rake se vybírá ve výši 5 % z každého Potu. Výše raku z Potu se zaokrouhuje dolů na možnost využití nejnižšího hodnotového žetonu ve hře. Platí stejná pravidla pro výběr provize jako v Kč. Max. výše raku z každého Potu je 25 EUR. Na hrách v EUR lze stanovit time collection i pro více hráčů. Výši time collection určí kasino. Výše vybírané time collection je maximálně 100 EUR na půl hodiny za hráče.

Pravidla a průběh hry

Hráči hrají proti sobě, nikoliv proti Krupiérovi. Krupiér má však plnou kontrolu nad regulérností hry a za servis vybírá z každé hry předem stanovenou provizi. Ke hře se užívá jednoho balíčku karet – 52 karet. Cílem hry je získat výše hodnocenou kombinaci karet než protihráči. Pro sestavení nejlepších pěti karetních kombinací mohou hráči použít:

- a) dvě své zavřené karty (HOLE CARDS) a tři karty ze společných karet
nebo
- b) jednu svou zavřenou kartu a čtyři karty ze společných karet (COMMUNITY CARDS)
nebo
- c) všech pět společných karet

V případě, že kombinace dvou nebo více Hráčů má stejnou hodnotu a tato kombinace karet má nárok na Výhru – tato Výhra se dělí. Pokud je hrána verze HIGH – LOW SPLIT, Výhra se dělí mezi Hráče s nejvýše hodnocenou kombinací pěti karet (HIGH) a Hráče s kombinací karet nejnižší hodnoty (LOW). Pro tuto hru se může kvalifikovat pouze kombinace neobsahující žádný pár a nejvyšší z těchto pěti karet nesmí mít hodnotu vyšší než „8“. Kombinace karet jsou hodnoceny podle následujícího klíče:

- a) **High card (nejníže hodnocená kombinace karet)**
v případě, že Hráč nemá žádnou z níže uvedených možností, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu
- b) **One pair**
2 karty stejné hodnoty
- c) **Two pairs**
2 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty
- d) **Three of a Kind**
3 karty stejné hodnoty
- e) **Straight**
5 karet různé barvy v nepřerušovaném sledu ne ve stejné barvě
- f) **Flush**
5 karet stejné barvy ne po sobě následující
- g) **Full House**
3 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty
- h) **Four of a kind**
4 karty stejné hodnoty
- i) **Straight Flush**
5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu
- j) **Royal Flush (nejvýše hodnocená kombinace karet)**
Karty A, K, Q, J, 10 stejné barvy

Hráč smí použít k sestavení své pěti karetní kombinace jakoukoliv kombinaci ze všech sedmi karet (pět společných, dvě vlastní).

Hráč, který opustil hru (opustil stůl se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému stolu dříve, než za 2 hodiny, musí vložit do hry (Buy-in) stejné množství Hodnotových žetonů, s jakým hru předtím opustil. Stejně tak při předsednutí na jiný stůl.

Průběh hry

Při hře je použit speciální žeton Dealer button, který se posouvá ve směru hodinových ručiček a určuje vždy Hráče, který obdrží karty jako poslední. Otevírací hra začíná vylosováním pořadí Hráčů. Po zamíchání karet rozdává Krupiér každému z Hráčů jednu odkrytou kartu. Hráč s nejvyšší kartou a barvou (HIGH CARD BY SUIT) obdrží značku označující Dealer button – v případě shody dvou nejvyšších karet se postupuje dle hodnoty barev (od nejnižší po nejvyšší – Clubs (Kříže), Diamonds (káry), Hearts (srdce), Spades (Piky)).

Před zahájením hry vloží první Hráč vlevo od Dealer buttonu do hry Sázku rovnající se polovině základního limitu Small blind. Druhý Hráč vlevo od Dealer buttonu vloží do hry Sázku rovnající se základnímu limitu Big blind. Tím jsou splněny podmínky pro zahájení hry. Hra začíná rozdáním první karty Hráči sedícímu vlevo od Dealer buttonu a po něm dostanou po jedné kartě další Hráči v pořadí dle hodinových ručiček až má každý Hráč dvě uzavřené karty. V tomto prvním kole se začíná vyjadřovat jako první Hráč sedící po levé ruce Hráče, který položil na stůl velkou sázku naslepo (Big blind). Tento Hráč má tři možnosti akce:

- 1) FOLD (složení karet, tj. odstoupení ze hry)
- 2) CALL (dorovnání poslední Sázky)
- 3) RAISE (navýšení poslední Sázky)

Další následující Hráči včetně vlastníka Dealer buttonu se mohou vyjádřit také jedním z výše uvedených způsobů, a navíc mohou ještě znovu navýšit Sázku (RERAISE). Jestliže má zájem zůstat ve hře také Hráč se Small blindem, musí dorovnat Sázku do výše Big blindu nebo případné Sázky předtím. Jestliže je nakonec na řadě Hráč, který má Big blinde, může ještě jednou otevřít sázení tím, že zvýší (RAISE) svůj Big blind v rámci povolených sázkových limitů. Tuto opci má Hráč s Big blindem pouze v prvním sázkovém kole, a to pouze jednou. Minimálním navýšením Sázky bývá hodnota Big blindu. Po prvním kole Sázek Krupiér „spálí“ následující kartu a odkryje první tři společné karty (Flop), následuje druhé kolo Sázek. Krupiér „spálí“ následující kartu a odkryje čtvrtou společnou kartu (Turn), následuje třetí kolo Sázek. Krupiér „spálí“ následující kartu a odkryje pátou společnou kartu (River), následuje poslední kolo Sázek. Druhé (a další) kolo Sázek se od prvního liší tím, že nezačíná hráč nalevo od Big blind ale Hráč na pozici Small blind.

Po dokončení Sázek následuje Showdown (vyhodnocení jednotlivých kombinací karet) a výplata Hodnotových žetonů. V Showdownu první ukazuje karty Hráč, který provedl poslední agresivní akci a dále ukazují karty Hráči po směru hodinových ručiček od Dealer buttonu. Pokud nebyla v posledním kole agresivní akce, ukazuje Hráč nalevo od Dealer buttonu a pokračuje se po směru hodinových ručiček. Při shodě se Výhra dělí – pokud Výhru nelze rozdělit beze zbytku, pak lichý žeton obdrží Hráč, který v průběhu hry obdržel dříve karty.

Missed Blind je povinná Sázka, která se vybírá u cash games v okamžiku, kdy se Hráč vrací ke stolu po přestávce, během které přes jeho pozici "přešly" povinné Sázky.

Sázky

V každém kole Sázek má Hráč možnost:

- a) FOLD – ukončit svou hru,
- b) CHECK – vyčkat (v případě, že ještě nikdo nevsadil nebo nenavýšil),
- c) BET – vsadit Sázku,
- d) CALL – dorovnat předchozí Sázku,
- e) RAISE – navýšit předchozí Sázku,
- f) RE-RAISE – navýšit předchozí navyšující Sázku.

Výši Sázek určuje limit hry – dohodne management Kasina s Hráči:

- a) Limit poker (hra s limitem) – výši Sázek určuje limit kola Sázek – v prvním a druhém kole základní limit, ve třetím a čtvrtém kole dvojnásobek základního limitu. Sázka smí být zvýšena nejvíce třikrát v každém kole.
- b) Pot limit (Pot – žetony, které již byly vsazeny do hry) – počet navýšení není limitován. Při navýšení se předchozí dorovnání stává součástí Potu, navýšení pak může dosáhnout celkové hodnoty Potu, nesmí být však nižší než původní Sázka, s výjimkou Sázky „ALL IN“.
- c) No limit (hra bez limitu) – počet navýšení není limitován. Všechny Sázky musí být minimálně rovny stanovenému minimu a všechna navýšení musí být rovna nebo vyšší předchozí Sázkě nebo předchozímu navýšení pro každé kolo Sázek, s výjimkou Sázky „ALL IN“.

Sázka „ALL IN“

Je Sázkou, kdy Hráč vsadí do hry všechny žetony mající na hracím stole ještě před ukončením hry. Tento Hráč pak může vyhrát od každého protihráče pouze tolik peněz, kolik sám vsadil. V případě „ALL IN“ Sázky platí pro LIMIT POKER následující pravidla:

- a) Jestliže má Hráč reagovat na nekompletní Sázku nebo navýšení Hráče, který jde „ALL IN“, a tato Sázka je nižší než polovina kompletní Sázky, má tyto možnosti:
 - i. FOLD – ukončit svou hru,
 - ii. CALL – dorovnat nekompletní Sázku,
 - iii. RAISE – zvýšit pouze do hodnoty kompletní Sázky.
- b) Jestliže má Hráč reagovat na nekompletní Sázku nebo navýšení Hráče, který jde „ALL IN“, a tato Sázka je rovna nebo je vyšší než polovina kompletní Sázky, má tyto možnosti:
 - i. FOLD – ukončit svou hru,
 - ii. CALL – dorovnat nekompletní Sázku,
 - iii. RAISE – zvýšit Sázku dle svého uvážení.

Nákup žetonů

Před vstupem do hry musí Hráč s sebou do hry přinést nebo zakoupit Hodnotové žetony v minimální hodnotě rovnající se:

- a) LIMIT POKER – dvacetinásobku velké povinné Sázky Big Blind,
- b) NO LIMIT, POT LIMIT – 500 Kč nebo 20 EUR.

Všechny Hodnotové žetony musí být umístěny viditelně na hracím stole a smí být brány z hracího stolu pouze v případě, že se Hráč rozhodne ukončit hru a vzdá se svého místa.

Hra cash game se může hrát v různých variantách:

Texas Hold'em poker (THP)

Texas Hold'em poker je sedmi karetní hra s jednoduchými pravidly. Pro hru THP se používá Dealer button, který se posouvá po hracím stole a určuje pozici Hráčů a blindů. Po posunutí Dealer buttonu a vsazení blindů, jsou rozdány každému Hráči 2 karty Hole cards.

Začíná první kolo sázení. Sázet začíná Hráč sedící nalevo od Hráče, který vsadil Big blind. Hráč může zahodit, dorovnat Sázku nebo zvýšit (popř. Hráč na Big blindu může dát Check, v případě, že nečelí žádnému navýšení). Poté se doprostřed hracího stolu rozdají tzv. 3 společné karty (Flop). Následuje druhé kolo sázení. Následně se otočí 4 společná karta (Turn) a následuje třetí kolo sázení. Poté se otočí i 5 společná karta doprostřed hracího stolu a následuje čtvrté čili poslední kolo sázení. Před rozdáním Flopu, Turnu a Riveru Krupiér vždy „spálí“ jednu vrchní kartu z balíčku. Texas Hold'em má tedy celkem 4 kola sázení. Druhé (a další) kolo sázek se od prvního liší tím, že nezačíná Hráč nalevo od Big blind, ale Hráč na pozici Small blind.

Všichni Hráči, kteří zůstanou ve hře i po posledním kole Sázek otočí poté karty, pro určení výherní kombinace karet. Nejlepší pěti-karetní kombinace vyhrává. V THP můžete použít ze svých zakrytých karet dvě, jednu nebo dokonce žádnou.

Omaha poker

Omaha je varianta Pokeru, která přináší větší variabilitu hry. Každý Hráč obdrží 4 zakryté karty, na boardu je stejně, jako v THP, nakonec vyloženo 5 karet. Pro výherní kombinaci musí Hráč použít 2 karty z ruky a 3 z boardu. Nejlepší pěti karetní kombinace vyhrává. Ve variantě Hi/Lo vyhrává polovinu Potu nejlepší kombinace Hi a polovinu Potu nejlepší Lo, pokud ho někdo vytvoří. Omaha je tedy devíti karetní poker, který používá blindy a Dealer button stejně jako THP. Hra začíná rozdáním 4 zakrytých karet každému Hráči. Když je Hráč na řadě, může vždy zahodit, dorovnat nebo zvýšit. Společné karty se rozdávají na board stejně jako v THP. Po ukončení posledního kola sázení Hráči otočí karty k vyhodnocení výherní kombinace karet.

V Omaze musí Hráč vždy použít 2 karty z ruky a 3 z boardu, to je asi největší rozdíl proti THP, kde Hráč může použít z ruky dvě karty, nebo jednu kartu, nebo dokonce ani jednu.

Pineapple Hold'em poker

Tato hra je jednoduchou variací na hru Texas Hold'em poker a přímo z ní vychází. Hra je velice obdobná a má až na počet rozdaných karet na začátku hry naprosto totožná pravidla jako Texas Hold'em poker (viz pravidla THP).

Každý Hráč obdrží na začátku 3 zavřené karty a hned po rozdání si dvě z nich vybere a ponechá. Před prvním kolem Sázek zbylou jednu kartu odhodí směrem ke Krupiérovi, který tuto kartu Hráči sebere a vyřadí ji tak ze hry po zbytek dané hry. Hráči odhazují kartu jeden po druhém, tak jak jsou v dané hře na řadě a odhozená karta se odhazuje zavřená tak, aby ji nikdo z ostatních Hráčů neviděl. Dále hra pokračuje naprosto totožně jako hra THP a dle jejích pravidel popsaných viz výše.

Crazy pineapple Hold'em poker

Tato hra je jednoduchou variací na hru Texas Hold'em poker a přímo z ní vychází. Hra je velice obdobná a má až na počet rozdaných karet na začátku hry naprosto totožná pravidla jako Texas Hold'em poker (viz pravidla THP). Hra je velice obdobná a vychází z jednoduché úpravy hry Pineapple Hold'em poker (viz pravidla výše) a má až na moment, ve kterém se odhazuje jedna z rozdaných karet Hráči, naprosto totožná pravidla.

Každý Hráč obdrží na začátku 3 zavřené karty, se kterými se rozhodne, zda bude pokračovat a zapojí se do hry či nikoliv. Stejně jako s dvěma kartami při hře THP. Hned po rozdání prvních tří společných karet Flop si dvě z nich vybere a ponechá. Před druhým kolem Sázek zbylou jednu kartu odhodí směrem ke Krupiérovi, který tuto kartu Hráči sebere a vyřadí ji tak ze hry po zbytek dané hry. Hráči odhazují kartu jeden po druhém, tak jak jsou v dané hře na řadě a odhozená karta se odhazuje zavřená tak, aby ji nikdo z ostatních Hráčů neviděl.

Dále hra pokračuje naprosto totožně jako hra Texas Hold'em poker a dle jejích pravidel popsaných viz výše.

Skála Hold'em poker

Tato hra je jednoduchou variací na hru Texas Hold'em poker a přímo z ní vychází. Hra je velice obdobná a má až na počet rozdaných karet na začátku hry naprosto totožná pravidla jako Texas Hold'em poker (viz pravidla výše).

Každý Hráč obdrží na začátku místo dvou hned 3 zavřené karty do ruky a po zbytek hry s nimi hraje. Hra dále pokračuje naprosto totožně jako hra THP a dle jejích pravidel popsaných viz výše.

Všichni Hráči, kteří zůstanou ve hře i po posledním kole Sázek otočí poté karty, pro určení výherní kombinace karet. Nejlepší pěti-karetní kombinace vyhrává. Ve Skála Hold'em poker můžete použít ze svých zakrytých karet všechny tři, dvě, jednu nebo dokonce žádnou.

Deuces wild Hold'em poker

Tato hra je jednoduchou variací na hru Texas Hold'em poker a přímo z ní vychází. Hra je velice obdobná a má až na hodnotu a možnost použití karet s hodnotou 2 naprosto totožná pravidla jako Texas Hold'em poker (viz pravidla výše).

Všechny karty s hodnotou 2 v balíčku jsou označeny jako karty Wild a mohou nahradit libovolnou jinou kartu tak, aby byla sestavena nejvyšší možná výherní kombinace karet.

Pokud Hráč dostane na začátku hry rozdané dvě dvojky, čili dvě karty Wild musí to ihned nahlásit Krupiérovi a karty otočit a ukázat. V tuto danou chvíli hra končí a Hráč, který dostal rozdané dvě Wild karty, vyhrává všechny žetony ve hře (blindy, popř. blindy a ante) a

pokračuje se novou hrou. Pokud Hráč se dvěma rozdanými kartami tuto skutečnost Krupiérovi nenahlásí a pokračuje ve hře i po ukončení prvního kola Sázek, je jeho ruka považována za mrtvou a nemá jakýkoliv nárok na Výhru.

Až na tuto jedinou výjimku se tedy hra hraje naprosto totožně jako hra Texas Hold'em poker dle jejích pravidel popsaných viz výše.

Six Plus Hold'em poker

Tato hra je variací na hru Texas Hold'em poker a přímo z ní vychází. Hra je velice obdobná a má až na počet karet v balíčku a pořadí výherních kombinací naprosto totožná pravidla jako Texas Hold'em poker (viz pravidla výše).

Six Plus Hold'em poker se hraje s balíčkem 36 karet. Oproti klasickému balíčku s 52 kartami v něm nejsou karty s hodnotami 2,3,4, a 5. Zůstávají tedy ve všech barvách pouze hodnoty A, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. Pokud dojde po ukončení posledního kola Sázek k vyhodnocení výherní kombinace, síla kombinace karet se posuzuje dle tohoto žebříčku:

- a) High card (**nejníže hodnocená kombinace karet**) – v případě, že Hráč nemá z žádné z níže uvedených možností, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu
- b) One pair – 2 karty stejné hodnoty
- c) Two pairs – 2 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty
- d) Three of a Kind – 3 karty stejné hodnoty
- e) Straight – 5 karet v nepřerušovaném sledu
- f) Flush – 5 karet stejné barvy
- g) Full House – 3 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty
- h) Four of a kind - 4 karty stejné hodnoty
- i) Straight Flush - 5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu
- j) Royal Flush (**nejvýše hodnocená kombinace karet**) – 5 nejvyšších karet stejné barvy

Až na tyto dvě jediné výjimky se tedy hra hraje naprosto totožně jako hra Texas Hold'em poker dle jejích pravidel popsaných viz výše.

Open Face Chinese poker /OFC poker Pineapple

Herní kombinace pro pěti karetní handy jsou stejné jako v běžném pokeru – High card, Pair, 2 Pair, 3 of a kind, Straight, Flush, Full House, Straight Flush a Royal Flush. Herní kombinace pro tří karetní handu jsou High Card, Pair, 3 of a kind. U 3karetní handy nelze hrát kombinace typu Straight a Flush, protože je velmi jednoduché je sestavit. Nejlepší handou je tedy AAA. Správné srovnání všech tří hand sestupně podle jejich herní síly (od spodní po horní) je důležitou součástí Chinese Pokeru. Např. pokud dáte 3 of a kind jako svou Front hand a pouze 2 páry jako svou Middle hand, tak potom budou všechny 3 handy prohlášeny za mrtvé. Celková handa tedy bude mrtvá – viz následující příklad:

Dealování

Hra je určena pro 2, 3 nebo 4 Hráče. K hodnocení se používá bodový systém. Je zapotřebí Dealer button. Karty se začnou rozdávat od prvního Hráče po Dealer buttonu. Nejprve je rozdáno 5 karet každému Hráči (lícem dolů, po jedné kartě na Hráče). Hráči vezmou svých 5 karet a začnou je pokládat na hrací stůl lícem nahoru tak, aby bylo zřejmé, které karty jsou Back, Middle nebo Front hand.

Jakmile jsou karty umístěny, nesmí se jejich pozice po zbytek hry měnit. V tento okamžik má Hráč 2 nebo 3 handy načaté, nicméně nedokončené. Zcela výjimečný případ by nastal, kdyby Hráč měl Back nebo Middle hand celou sestavenou z prvních 5 karet a zbylé dvě handy ne.

Nyní dostávají Hráči 8 zbylých karet – vždy po jedné, lícem dolů. Hráč se musí vždy rozhodnout kam (do které ze tří hand) umístí konkrétní kartu. Jakmile je karta položena, nesmí se přesouvat do jiné handy! Hráč by měl mít jasno, co od které handy očekává, tím spíš, že vidí stále více odkrytých karet na hracím stole.

U herní varianty PINEAPPLE se zbylých osm karet vykládá následovně: Hráč obdrží čtyřikrát po třech kartách, z nichž dvě karty musí použít pro sestavení své výherní kombinace karet a jednu kartu vždy zahodí.

Bodování

Bodování je založeno na vítězství jedné nebo více hand ze všech tří možných a na Royalty systému za dobré handy. Hráč dostane 1 bod, pokud porazí soupeřovu handu (Back hand proti Back hand) a 3 bonusové body za vítězství všech 3 hand (tzv. scoop). Takže pokud Hráč vyhraje 2 handy a 1 prohraje, jeho čistý zisk je 1 bod. Ale pokud Hráč vyhraje všechny 3 (nebo prohraje všechny 3) handy, pak jeho čistý zisk (nebo prohra) je 6 bodů.

Někteří Hráči mohou být zvyklí na jiné bodování. Je tedy dobré si jej vždy ujasnit před hrou.

Za Royalties v Back hand jsou následující body:

- a) 25 za Royal
- b) 15 za Straight Flush
- c) 10 za 4 of a Kind
- d) 6 za Full House
- e) 4 za Flush
- f) 2 za Straight

Body pro Middle hand:

- a) 30 za Straight Flush
- b) 20 za 4 of a Kind
- c) 12 za Full House
- d) 8 za Flush
- e) 4 za Straight
- f) 2 za Trips (3 of a Kind)

Body pro Front hand:

- a) 22 bodů za trips A
- b) 21 bodů za trips K
- c) 20 bodů za trips Q
- d) 19 bodů za trips J
- e) 18 bodů za trips 10
- f) 17 bodů za trips 9
- g) 16 bodů za trips 8
- h) 15 bodů za trips 7
- i) 14 bodů za trips 6

- j) 13 bodů za trips 5
- k) 12 bodů za trips 4
- l) 11 bodů za trips 3
- m) 10 bodů za trips 2
- n) 9 bodů za pár A
- o) 8 bodů za pár K
- p) 7 bodů za pár Q
- q) 6 bodů za pár J
- r) 5 bodů za pár 10
- s) 4 body za pár 9
- t) 3 body za pár 8
- u) 2 body za pár 7
- v) 1 bod za pár 6

Fouled hand – Hráč nedostane žádné body, ale musí „vyplatit“ všechny platné výherní handy včetně Royalties.

Na začátku hry by měla být určena peněžní hodnota jednoho bodu (např. 1 bod = 100 Kč). Výplaty probíhají až na konci hry (když Hráči odcházejí). Hráči by si měli své průběžné skóre neustále pamatovat, popř. poznamenat. Hráči si mohou určit i max. částku, kterou jsou ochotni prohrát. Pokud je tato částka naplněna a vyplacena, hra končí bez ohledu na celkový počet bodů.

Fantasy Land/Progresivní Fantasy Land

Fantasy Land začíná, pokud sestavíte alespoň pár QQ ve vaší Front hand bez faulu. Což znamená že potřebujete minimálně pár KK (nebo více) v Middle hand a pár AA (nebo více) v Back hand. Pokud se vám podaří sestavit handu s párem QQ ve Front hand, příští hru vám bude rozdáno všech 13 karet lícem dolů na začátku hry.

U herní varianty Pineapple dostává Hráč Fantasy Landu 14 karet – 13 použije, jednu kartu zahazuje.

Všech 13 karet můžete ihned použít k optimálnímu sestavení všech 3 hand.

v Back hand musí být, i v případě *Fantasy Land/Progresivní Fantasy Land* silnější kombinace než v Middle hand. A zároveň musí být v Middle hand silnější kombinace než ve Front hand.

Hráč, který dostane všech 13 karet, je musí všechny otočit, až na něj přijde řada. Hráč, který aktuálně hraje Fantasy Land se již nemůže touto cestou dostat na další Fantasy Land (QQ ve Front hand).

Progresivní Fantasy Land se užívá u varianty Pineapple. Počet karet pro Fantasy Land určuje kombinace se kterou se Hráč pro Fantasy Land kvalifikuje a to následovně:

QQ – 14 karet, 13 karet Hráč použije, 1 kartu zahazuje,
 KK – 15 karet, 13 karet Hráč použije, 2 karty zahazuje,
 AA – 16 karet, 13 karet Hráč použije, 3 karty zahazuje,
 222 a vyšší – 17 karet, 13 karet Hráč použije a 4 karty zahazuje.

7Stud poker

Sedmi karetní stud je poměrně jednoduchá hra, ve které však musíte sledovat více otevřených karet na hracím stole. Sedmi karetní stud je předchůdcem Texas Hold'em. Každý Hráč obdrží na začátku dvě karty lícem dolů a jednu lícem nahoru, v dalších 4 kolech obdrží Hráči další 3 karty lícem dolů a jako poslední jednu kartu lícem nahoru. Zde tedy máme dohromady 5 kol sázení – o jedno více než v Texas Hold'em. Takže na konci má každý Hráč 3 karty zavřené a 4 otevřené, pro výherní kombinaci karet se použije pět nejlepších karet.

V sedmikaretním stud pokeru musíte tedy sledovat více karet otevřených na hracím stole, než v Texas Hold'em nebo Omaha hrách.

Sedmi karetní stud se zpravidla hraje pouze ve variantě Limit.

Sázky „B“ (bonus) u her CASH GAME

Sázky „B“ (bonus) se hrají jen v případě, že je vyhlásí Vedení kasina. Sázky „B“ (bonus) jsou součástí hry cash game.

Výhry Hráčům jsou vypláceny při splnění podmínek vyhlášených Provozovatelem a stanovených herním plánem. Je výhradně na Vedení kasina, kterou z variant Sázek „B“ (bonus) zvolí. Varianty Sázek „B“, se mohou po domluvě Hráčů s Vedením kasina různě kombinovat tak, že se zároveň v jeden čas bude hrát více variant Sázek „B“ najednou.

Druhy Sázek „B“ (bonus):

- a) Cashgame Jackpot verze 1. – pro Sázky „B“ (bonus) Hi-Low a Straight flush
- b) Cashgame Jackpot verze 2.
- c) Cashgame Jackpot verze 3.
- d) Cashgame Jackpot verze 4.
- e) Cashgame Jackpot verze 5. - Best hand jackpot

Cashgame Jackpot verze 1. – pro Sázky „B“ (bonus) Hi-Low a Straight flush

Hráči se při cash game v pokeru Texas Hold'em poker/Omaha poker podílejí na vytváření **Cashgame Jackpot. Částky odebírané do Jackpotu jsou vybírány jen se souhlasem Vedení kasina a Hráčů.** Vedení kasina předem stanoví, zda bude Jackpot vybírán pro obě bonusové hry. Druhy bonusových her lze kombinovat, v tomto případě Vedení kasina před začátkem hry stanoví rozdělení výše Jackpotu pro jednotlivé bonusové hry nebo Vedení kasina stanoví jen jednu bonusovou hru pro daný Jackpot.

Způsob, kterým se **Cashgame Jackpot** vytváří na cash game s limity 10/20 Kč, je dán vložením částky ve výši 10 Kč z každého herního Potu, který dosáhne finanční částky 200 Kč v podobě Hodnotových žetonů, případně dalších 10 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 400 Kč, případně dalších 10 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 600 Kč, případně dalších 10 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 800 Kč, případně dalších 10 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 1000 Kč či více. Z každého

Potu může být odebrána částka v maximální výši 50 Kč, určená pro Sázky „B“ (bonus), vypsane Vedením kasina.

Způsob, kterým se **Cashgame Jackpot** vytváří na cash game s vyššími limity nad 10/20 Kč, je dán vložením částky ve výši 25 Kč z každého herního Potu, který dosáhne finanční částky 500 Kč v podobě Hodnotových žetonů, případně dalších 25 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 1000 Kč, případně dalších 25 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 1500 Kč, případně dalších 25 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 2000 Kč či více. Z každého Potu může být odebrána částka v maximální výši 100 Kč, určená pro Sázky „B“ (bonus), vypsane Vedením kasina.

Tyto částky-žetony v hodnotě 10 Kč či 25 Kč se v průběhu hry odkládají Krupiérem do připraveného boxu na hracím stole. Během večera je Floormanem celkový souhrn Hodnotových žetonů několikrát překontrolován na hracím stole a výsledný celkový souhrn žetonů, tedy souhrnná částka je nahlášena Floormanovi nebo Manažerovi kasina, který je povinen tuto částku zaznamenat na konci hracího dne do daného Jackpotu. **Cashgame Jackpot** se sčítá a kumuluje pro celý floor dohromady. Tento způsob navyšování jackpotu probíhá opakovaně až do skončení cash game daného dne. Souhrnná částka jackpotu daného dne je přidána k aktuální částce jackpotu po uzavření daného dne – navýšení jackpotu. Souhrnná částka a jackpot se aktualizují vždy po skončení cash game. Nová výše jackpotu je platná od startu dalšího dne. Dále, pokud daný den **Cashgame Jackpot** nepadne nebo se z tohoto jackpotu vyplátí Hráčům menší částka než částka, která byla doposud vybrána, tak výsledek (přebytek) daného dne je zaznamenán v řádné evidenci a převeden do startu dalšího dne.

Provozovatel se zavazuje vést řádnou evidenci a vyplácet částky z tohoto jackpotu Hráčům, kteří splňují veškeré podmínky pro výplatu Výhry. Z **Cashgame Jackpotu** budou vypláceny Výhry za Sázky „B“ (bonus) (Hi-Low, Straight flush).

Sázka „B“ (bonus) **Hi-Low**:

Hra začíná usednutím Hráče ke hracímu stolu cash game Texas Hold'em nebo Omaha poker a po odehrání čtyř hodin získává možnost hrát Sázku „B“ (bonus) **HI-LOW**. Krupiér zamíchá a rozprostře v řadě 13 karet jedné barvy obrácených lícem dolů. Poté si Hráč vytáhne 5 libovolných karet, které jsou „spáleny“ a nepatří do hry. Úkolem Hráče je při otočení první karty uhodnout, zda je následující karta vyšší nebo nižší než právě otočená. Při uhodnutí všech 8 karet po sobě jdoucích získává Hráč podíl z **JACKPOTU** v procentuální výši z aktuální částky **CASH GAME JACKPOTU** podle toho, kolik si Hráč rozměnil peněz při začátku cash game (viz tabulka). Výše rozměněných peněz na Hodnotové žetony je řádně zaznamenána do daného formuláře Kasina.

BUY IN	PROCENTA Z JACKPOTU
2000-3999	5,00 %
4000-7999	10,00 %
8000-∞	15,00 %

Každá Výhra je řádně zaznamenána do protokolu o vyplacení a převzetí finanční částky Jackpotu.

Sázka „B“ (bonus) **STRAIGHT FLUSH**:

Hra začíná usednutím Hráče ke hracímu stolu cash game Texas Hold'em nebo Omaha poker a Hráč má možnost tuto Sázku „B“ (bonus) získat po celou dobu jeho hry. Při obdržení kombinace **POKER DESÍTEK A VYŠŠÍ, STRAIGHT FLUSH** nebo **ROYAL FLUSH** v cash game, získává Hráč nárok na vyplacení z % (viz tabulka níže) aktuální výše jackpotu, podle toho, jaký limit cash game hraje a jestli hraje Texas Holdem nebo Omaha.

a) Texas Hold'em

Nárok na výplatu Výhry má Hráč, který vytvoří ze svých dvou karet a karet Krupiérem vyložených na hracím stole kombinaci:

- i. Poker desítek a vyšší
- ii. Straight flush
- iii. Royal flush

V případě kombinace poker desítek a vyšší je podmínkou mít tzv. pocket pair, u kombinací straight flushe a royal flushe se musí použít dvě karty z ruky.

Tato kombinace karet musí být zároveň výherní kombinací dané hry.

Nárok na Výhru vyplacenou z **Cashgame Jackpotu** vzniká okamžikem splnění výše uvedených podmínek, Hráči se Výhra ihned vyplácí na Pokladně Kasina, výše Výhry je stanovena v tabulce uvedené níže. Výhra je vyhlášena Floormanem či Manažerem kasina a ihned vyplacena Hráči s uvedenou výherní kombinací. Výhra je řádně zaznamenána.

	Cashgame 10/20	Vyšší limity
Poker desítek a vyšší	5,00 %	15,00 %
Straight flush	10,00 %	20,00 %
Royal flush	20,00 %	30,00 %

Pokud Hráč nedohraje hru do Riveru a není proveden Showdown (odkrytí karet) a ukáže výherní kombinaci na získání Sázky „B“ (bonus), tak je vyplacena.

b) Omaha

Nárok na výplatu Výhry má Hráč, který vytvoří ze svých čtyř karet na ruce a použije dvě z nich a třech karet Krupiérem vyložených na hracím stole kombinaci:

- i. Straight flush
- ii. Royal flush

V případě Straight flushe a Royal flushe se musí použít dvě karty z ruky a tři karty z pěti vyložených.

Tato kombinace karet musí být zároveň výherní kombinací dané hry.

Nárok na Výhru vyplacenou z **Cash game Jackpotu** vzniká okamžikem splnění výše uvedených podmínek, Hráči se Výhra ihned vyplácí na Pokladně Kasina, výše Výhry je stanovena v tabulce uvedené níže. Výhra je vyhlášena Floormanem či Manažerem kasina a ihned vyplacena Hráči s uvedenou výherní kombinací.

	Cashgame 20/20	Vyšší limity
Straight flush	5,00 %	5,00 %
Royal flush	5,00 %	15,00 %

Pokud Hráč nedohraje hru do Riveru a není proveden Showdown (odkrytí karet) a ukáže výherní kombinaci na získání Sázky „B“ (bonus), tak je vyplacena.

Cashgame Jackpot verze 2.

Hráči při cash game v pokeru Texas Hold'em se při jednotlivých hrách podílejí na vytváření Jackpotu (dále jen „JP“) zvaném Cashgame Jackpot. Způsob, kterým se JP vytváří na cash game s limity 10/20 Kč, je dán vložením částky ve výši 10 Kč z každého herního Potu, který dosáhne finanční částky 400 Kč v podobě Hodnotových žetonů, případně dalších 10 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 2000 Kč, případně dalších 10 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 3000 Kč, případně dalších 10 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 4000 Kč, případně dalších 10 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 5000 Kč či více. Způsob, kterým se JP vytváří na cash game s vyššími limity nad 10/20 Kč, je dán vložením částky ve výši 25 Kč z každého herního Potu, který dosáhne finanční částky 1000 Kč v podobě Hodnotových žetonů, případně dalších 25 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 5000 Kč či více. Tyto částky-žetony v hodnotě 10 Kč či 25 Kč se v průběhu hry odkládají Krupiérem do připraveného boxu na hracím stole. Během hracího dne je Krupiérem celkový souhrn Hodnotových žetonů několikrát přezkontrolován na hracím stole a jeho souhrnná částka je nahlášena Floormanovi nebo Manažerovi kasina, který je povinen tuto částku zaznamenat na konci daného hracího dne do daného Jackpotu. JP se sčítá a kumuluje pro celý floor dohromady. Tento způsob navyšování jackpotu probíhá opakovaně až do skončení cash game daného hracího dne. Souhrnná částka jackpotu daného dne je přidána k aktuální částce jackpotu po uzavření daného dne – navýšení jackpotu. Souhrnná částka a jackpot se aktualizují vždy po skončení cash game. Nová výše jackpotu je platná od startu dalšího dne. Pokud daný hrací den JP nepadne nebo jich naopak padne více, než kolik se vybere, tak výsledek daného hracího dne je zaznamenán v řádné evidenci a převeden do startu dalšího hracího dne.

Částky odebírané do Jackpotu jsou vybírány jen se souhlasem vedení Kasina a Hráčů.

V případě, že Hráč vytvoří ze svých dvou společných karet a Krupiérem vyložených karet na hracím stole kombinaci poker desítek a vyšší, Straight flush či Royal flush, má ihned nárok na vyplacení Výhry z „Cashgame Jackpotu“. Výhra z uvedeného JP se Hráči, který dosáhl kombinace, vyplácí na Pokladně Kasina a ve výši uvedené v tabulce níže. Výhra z uvedeného JP se počítá maximálně z výše 20 000 Kč z JP, pokud aktuálně nasbíraný JP převyšuje tuto hranici.

Nasbírané peníze v JP nad tuto hranici 20 000 Kč jsou **stále součástí JP** a fungují v danou chvíli jako rezerva pro udržení stability a tím maximální férovosti hry „Cash game JACKPOT“ pro všechny Hráče.

	Cashgame 10/20	Vyšší CG limity
Poker desítek a vyšší	10 % z aktuálního JP max. však z částky 20 000	15 % z aktuálního JP max. však z částky 20

		000
Straight flush	20 % z aktuálního JP max. však z částky 20 000	30 % z aktuálního JP max. však z částky 20 000
Royal flush	40 % z aktuálního JP max. však z částky 20 000	50 % z aktuálního JP max. však z částky 20 000
Royal flush v barvě srdce	80% z aktuálního JP	80% z aktuálního JP

Podmínkou je mít pocket pair u pokeru a použít obě karty z ruky u straight flushu a royal flushu. S handou není nutné dojít do Showdownu. Platí pouze u No Limit Holdemu u jiných her se o Cashgame Jackpot nehraje. Tyto Sázky „B“ (*bonus*) slouží k motivaci Hráčů a jsou součástí hry cash game Texas Hold'em. Provozovatel nemá z těchto Sázek „B“ (*bonus*) žádný výnos.

Cashgame Jackpot verze 3.

Hráči při cash game v pokeru Texas Hold'em a Omaha poker se při jednotlivých hrách podílejí na vytváření Jackpotu. Jackpot se vytváří vložením částky z každého Potu. Částka odebrána z Potu je přímo úměrná výši jednotlivého Potu a je stanovena vedením Kasina před začátkem hry. Z každého Potu může být odebrána částka v maximální výši 40 Kč, určená pro Sázky „B“ (*bonus*), vypsané vedením Kasina.

Částky odebírané do Jackpotu jsou vybírány jen se souhlasem vedení Kasina a Hráčů.

Výše jackpotu je denně evidována. Výsledná, souhrnná částka je při zavírání hracího stolu zaznamenána do daného Jackpotu bonusové hry. Souhrnná částka Jackpotu daného dne je přidána k aktuální částce Jackpotu po uzavření daného dne – navýšení Jackpotu. Souhrnná částka a Jackpot se aktualizují vždy po skončení cash game. Nová výše Jackpotu je platná od startu dalšího dne. Při vyplácení Jackpotu se daná částka odečte z částky stávající a řádně se zaeviduje.

Částky odebírané do Jackpotu jsou Hráčům vypláceny při splnění podmínek vyhlášených Provozovatelem a stanovených herním plánem.

Sázky „B“ (*bonus*) slouží k motivaci Hráčů a jsou součástí hry cash game Texas Hold'em a Omaha poker. Provozovatel (Kasino) nemá z těchto Sázek „B“ (*bonus*) žádný výnos.

Druhy Sázek „B“ (*bonus*):

- Sázka „B“ (*bonus*) **Hi-Low**: Hra začíná usednutím Hráče ke hracímu stolu cash game Texas Hold'em nebo Omaha poker a po odehrání tří hodin získává možnost hrát Hi-Low. Hráč může hrát Hi-Low každé odehrané tři hodiny. Hráč vybere 8 z 13 karet jedné barvy obrácených lícem dolů. Úkolem Hráče při otočení první karty uhodnout, zda je následující karta vyšší nebo nižší než právě otočená karta. Při uhodnutí všech 8 karet získává Hráč podíl z jackpotu ve výši 5 % aktuálního stavu jackpotu za každých 1.000 Kč z prvního Buy inu do cash game. Maximální počítaná částka je 6.000 Kč tj. 30 % z aktuálního stavu jackpotu. Výše nákupu Buy in je zaznamenána Floormanem a řádně vedena. První Buy in do cash game se rozumí souhrn prvních vkladů Hráčů do cash game, tedy počítá se pouze první rozměněná částka Hráčem,

při usednutí ke hracímu stolu cash game. Každé další rozměnění stejného Hráče, se už do Sázky „B“ (bonus) nezapočítává.

- b) Sázka „B“ (bonus) **Straight flush**: Hra začíná usednutím Hráče ke hracímu stolu cash game Texas Hold'em nebo Omaha poker a Hráč má možnost tuto Sázku „B“ (bonus) získat po celou dobu jeho hry.

Výhry:

Varianta a) Při obdržení kombinace STRAIGHT FLUSH v cash game, získává Hráč nárok na vyplacení výhry 40 % z aktuální výše jackpotu a kombinace ROYAL FLUSH v cash game, získává Hráč nárok na vyplacení 60 % aktuální výše jackpotu

Varianta b) Při obdržení kombinace STRAIGHT FLUSH v cash game, získává Hráč nárok na vyplacení výhry 60 % z aktuální výše jackpotu a kombinace ROYAL FLUSH v cash game, získává Hráč nárok na vyplacení 80 % aktuální výše jackpotu

Pro vyplacení musí být dodržena podmínka použití obou karet z ruky.

Každá Výhra je řádně zaznamenána a vyplacena na Pokladně Kasina.

Druhy bonusových her lze kombinovat, v tomto případě Vedení kasina před začátkem hry stanoví rozdělení výše Jackpotu pro jednotlivé bonusové hry nebo Vedení kasina stanoví jen jednu bonusovou hru pro daný Jackpot.

Cashgame Jackpot verze 4.

Hráči při cash game v pokeru Texas Hold'em a při různých variantách cash game se při jednotlivých hrách mohou podílet na vytváření Jackpotu (dále jen JP). Způsob, kterým se JP vytváří, je dán vložením částky ve výši 5 Kč z každého herního Potu, který dosáhne finanční částky 200 Kč v podobě Hodnotových žetonů, případně 10 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 400 Kč. Tyto částky-žetony v hodnotě 5 Kč a 10 Kč se v průběhu hry odkládají Krupiérem boxu na hracím stole. Výsledná, souhrnná částka je při zavírání hracího stolu zaznamenána. Souhrnná částka jackpotu daného dne je přidána k aktuální částce jackpotu po uzavření daného dne – navýšení jackpotu. Souhrnná částka a jackpot se aktualizují vždy po skončení cash game. Nová výše jackpotu je platná od startu dalšího dne.

Částky odebírané do Jackpotu jsou vybírány jen se souhlasem Vedení kasina a Hráčů.

V případě, že Hráč vytvoří ze svých dvou společných karet a Krupiérem vyložených karet na hracím stole kombinaci označenou jako POKER, STRAIGHT FLUSH nebo ROYAL FLUSH, která je zároveň výherní kombinací dané hry, má ihned nárok na vyplacení Výhry z JP. Výhra z uvedeného JP se Hráči, vyplatí ve výši 20 % POKER, 30 % STRAIGHT FLUSH a 50 % za ROYAL FLUSH. Celá zbylá část zůstává v JP do dalšího hracího dne.

Výhra je vyhlášena Floormanem či Manažerem kasina a ihned vyplacena Hráči s uvedenou výherní kombinací na Pokladně Kasina. Výhra je řádně zaznamenána.

Sázky „B“ (bonus) slouží k motivaci Hráčů a jsou součástí hry cash game Texas Holdem. Provozovatel (Kasino) nemá z těchto Sázek „B“ (bonus) žádný výnos.

Cashgame Jackpot verze 5. - Best hand jackpot

Při cash game v pokeru Texas Hold'em s blindy 10/20 a vyšší, se Hráči mohou při jednotlivých hrách podílet na vytváření Jackpotu zvaném Best hand jackpot. Při nižších blindech se o jackpot nehraje.

Způsob, kterým se vytváří, je dán:

- a) Při cash game s blindy 10/20 vložení částky ve výši 10 Kč z každého herního Potu, který dosáhne finanční částky 400 Kč v podobě Hodnotových žetonů, případně dalších 10 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 1.000 Kč. Maximálně 20 Kč.
- b) Při cash game s blindy 20/40 vložení částky ve výši 10 Kč z každého herního Potu, který dosáhne finanční částky 400 Kč v podobě Hodnotových žetonů, případně dalších 10 Kč v podobě Hodnotových žetonů při dosažení herního Potu ve výši 1.000 Kč. Maximálně 20 Kč.
- c) Při cash game s blindy 25/50 a vyšší vložení částky ve výši 25 Kč z každého herního Potu, který dosáhne finanční částky 500 Kč v podobě Hodnotových žetonů. Maximálně 25 Kč.

Částky odebírané do Jackpotu jsou vybírány jen se souhlasem Vedení kasina a Hráčů.

Tyto částky-žetony v hodnotě 10 Kč nebo 25 Kč se v průběhu hry odkládají Krupiérem do boxu na hracím stole. Při každém střídání Krupiéra je celkový souhrn Hodnotových žetonů překontrolován na hracím stole a jeho souhrnná částka je nahlášena Floormanovi nebo Manažerovi kasina, který je povinen tuto částku písemně zaznamenat. Tento způsob navyšování jackpotu probíhá opakovaně až do skončení cash game daného dne. Výsledná, souhrnná částka je při zavírání hracího stolu zaznamenána. Souhrnná částka jackpotu daného dne je přidána k aktuální částce jackpotu po uzavření daného dne – navýšení jackpotu. Souhrnná částka a jackpot se aktualizují vždy po skončení cash game. Nová výše jackpotu je platná od startu dalšího dne.

Po ukončení handy, pokud mají Hráči teoretickou možnost na vytvoření bonusové kombinace ze své startovní kombinace, je možné na přání Hráčů dorozdat karty na hrací stůl. Turn a River nebo rozdat celý board (Flop, Turn a River) a to za poplatek v podobě Hodnotových žetonů. V případě Turn a River je poplatek v podobě Hodnotových žetonů 100kč. V případě Flop, Turn a River je poplatek v podobě Hodnotových žetonů 100kč. Hráči jsou na tuto možnost upozorněni před začátkem hry. Tento způsob navyšování jackpotu probíhá opakovaně až do skončení cash game daného dne. Souhrnná částka jackpotu daného dne je přidána k aktuální částce jackpotu – navýšení jackpotu. Souhrnná částka a jackpot se aktualizují vždy po skončení cash game. Nová výše jackpotu je platná od startu dalšího dne.

V případě, že Hráč při hře Texas Hold'em vytvoří ze svých dvou karet a tří společných karet na hracím stole kombinaci poker, straight flush či royal flush obdrží procentuálně část z Best hand jackpot. Hra nemusí být dohrána do konce.

V případě několika hand na jednom boardu se vyplácejí výherní i proherní bonusové kombinace.

Příklad:

Hráč 1 drží 10h 10c

Hráč 2 drží 8d 9d

Hráč 3 drží Ad Kd

Hráč 4 drží Jh Jc

Na Flop přijde 10d Jd Qd na Turn 10s na River Js

Hráč 1 má kombinaci poker 10–10 % Best hand jackpot (Při cash game 10/20–5%)

Hráč 2 má kombinaci straight flush - 25 % Best hand jackpot (Při cash game 10/20–10%)

Hráč 3 má kombinaci royal flush- 50 % Best hand jackpot (Při cash game 10/20–20%)

Hráč 4 má kombinaci poker J–10 % Best hand jackpot (Při cash game 10/20–5%)

Z částky Best hand jackpot bude vyplaceno celkem 95 % (Při cash game 10/20–40%)

	Cash game 10/20	Cash game 20/40 a vyšší
Poker	5 %	10 %
Straight flush	10 %	25 %
Royal flush	20 %	50 %

Podmínkou pro vyplacení best hand jackpotu je použít obě karty z ruky. S handou není nutné dojít do Showdownu. Platí pouze u cash game No Limit Hold'em. U jiných her nebo variant pokeru se o Best hand jackpot nehraje. Výhra z uvedeného jackpotu se Hráči, který dosáhl kombinace, vyplácí ihned v Hodnotových žetonech a ve výši uvedené v tabulce. Výhra je vyhlášena Floormanem či Manažerem kasina a ihned vyplacena Hráči s uvedenou výherní kombinací karet. Výhra je řádně zaznamenána.

Věrnostní program u cash game

Provozovatel umožňuje pro registrované Hráče v pokerové hře Texas Hold'em poker a dalších pokerových variantách schválených v herním plánu pořádat akci, věrnostní program u cash game. Hráči se budou registrovat v Kasinu pověřeným pracovníkem. Řádně zaregistrovaný Hráč se bude moci zúčastnit cash games zapojených do věrnostního programu. Věrnostní program bude probíhat tak, že Hráči získávají body za čas odehraný na cash games a popřípadě velikost Buy inu, se kterým ke stolům cash games usednou. Časy se Hráčům sčítají každému zvlášť. Vyplacení věrnostního programu může mít dvě varianty:

- Po uplynutí každého kalendářního měsíce se celková částka, kterou vedení Kasina určí, rozdělí proporcionálně dle bodů mezi nejlepší Hráče tabulky dle získaných bodů v tabulce, kteří splní minimální stanovené bodové hranice.
- Po uplynutí každého časového statusu např. 5 hodin, 10 hodin atd., se Hráči vyplatí odměna. Časový interval a výše odměny stanoví Vedení kasina před začátkem hry

Takto získaná odměna z věrnostního programu nemá povahu Výhry, tzn. odměna nezávisí na náhodě a současně není svojí povahou vrácením vkladu, a je Provozovatelem Hráči hrazena z účtu pro marketing.

9.13. Poker turnaje

- Texas hold'em poker
- Omaha poker
- Pineapple Holdem poker

- d) Crazy pineapple Holdem poker
- e) Skála Holdem poker
- f) Deuces wild Holdem poker
- g) Six Plus Holdem poker
- h) Open Face Chinese Poker /OFC Poker Pineapple
- i) 7stud Poker

Pro hru se používají Hrací žetony (turnajové).

Hrací stůl pro hru

Hrací stůl pro hru je karetní stůl oválného typu s místy max pro 10 sedících Hráčů a jednou pozicí pro Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony). Hrací stůl je potažen barevným plátnem, na němž je vyznačeno „table“. Pro turnaje může být použitý stůl pro cash game i ostatní druhy karetních stolů, které jsou uvedené v povolení k umístění kasina.

Základní typy turnajů

Existují různé typy turnajů s různými variantami nákupů turnajových žetonů. Je na Vedení kasina, který typ turnaje zvolí.

Garantovaný turnaj může být každý turnaj, kde je bez ohledu na počet účastníků garantován stanovená minimální výše výhry. Jde o typ turnaje s předem stanovenou minimální výší Výhry, u kterého je podmínkou jeho konání, uhrazení vkladů ve výši min. 50 % předem stanovené minimální výše Výhry. Pokud je vlastní cenový bank, skládající se z Buy in Hráčů, nižší než garantovaná částka, postará se Kasino o vyrovnání tohoto rozdílu. Nepodaří-li se uhradit vklady v minimální výši garance (50%), nebude garantována minimální výše Výhry a Hráči budou mít možnost se turnaje nezúčastnit, součástí toho je vrácení uhrazených vkladů, a to na pokladně Kasina. Vedení Kasina před odstartováním turnaje hráče upozorní na změnu turnaje, toto bude vedením Kasina učiněno bezprostředně před zahájením turnaje za přítomnosti všech Hráčů u hracích stolů, přičemž vysloví-li Hráč nesouhlas s účastí na negarantovaném turnaji, bude mu jeho Buy in vrácen na pokladně Kasina a tento Hráč se negarantovaného turnaje nebude účastnit.

Vícedenní turnaj je typ turnaje, který je rozložen do více hracích dnů. Částka Buy in a jiných možností nákupů je pro všechny dny stejná. Hrací dny jsou rozděleny do dnů postupových a dne finálového. Hra postupového dne je ukončena v určitém levelu a Hráči, kteří v turnaji zůstali, postupují do finálového dne s takovým množstvím Hracích žetonů, které jim zůstalo v ukončeném hracím dni. Vybraný vklad se přesouvá do finálového dne, kdy je provedeno vyúčtování turnaje. Pro jeden turnaj lze zvolit více variant her (tzn. každý level turnaje lze hrát v jiné variantě). Vícedenní turnaj lze hrát v rámci jedné provozovny nebo v rámci více Kasin jednoho provozovatele. Hráči, který postupuje do postupového, či finálového dne, bude na konci hracího dne vystaveno ze systému potvrzení. Toto potvrzení bude obsahovat údaje provozovatele, jedinečný identifikátor Hráče, který má hráč v systému provozovatele a množství Hracích žetonů, se kterým Hráč postupuje do finálového dne. Vedení Kasina vždy všechny Hráče před začátkem vícedenního turnaje seznámí se všemi podmínkami konání a místem konání postupových dnů a finálového dne.

Freezeout

Turnaj, ve kterém dostane každý Hráč stejný počet Hracích žetonů bez možnosti dalšího dokupování. Když o své žetony přijde, je z turnaje vyřazen.

Freezeout Re-entry

Turnaj, ve kterém je povoleno dokoupení Hracích žetonů formou Re-entry (1x,2x nebo neomezeně) poté, co je Hráč z turnaje během registrační fáze turnaje vyřazen. Re-entry fáze je předem daná. Pokud je to možné, je Hráč usazen na jiné místo, než původně seděl.

Rebuy

Turnaj, ve kterém je povoleno dokoupení Hracích žetonů formou Rebuy (1x,2x nebo neomezeně) v průběhu turnaje a také Re-entry (1x,2x nebo neomezeně).

Triple chance

Turnaj, ve kterém je povoleno dokoupení Hracích žetonů formou Rebuy (1x,2x nebo neomezeně), Add-on (1x) a Re-entry (1x,2x nebo neomezeně).

Choose your stack

Provozovatel v turnajovém rozpisu zveřejňuje u tohoto typu turnaje minimálně dvě výše vkladu (buy-in). Každé takové výši vkladu je pevně přidělen počet turnajových žetonů, se kterými se účastník turnaje zúčastní. Vždy platí, že účastník, který uhradil vyšší vklad, získá větší počet turnajových žetonů, se kterými se turnaje zúčastní. Každý účastník turnaje se může rozhodnout, jakou výši vkladu (buy-in) který provozovatel zveřejnil, zaplatí.

Bonusový turnaj

Je typ turnaje, do kterého se kvalifikují Hráči odehráním a nasbíráním bodů z předchozích turnajů. Prizepool (částka o kterou se hraje) vybírá Kasino během daného období, viz pravidla Tour.

Siť n'Go turnaj

Tyto turnaje jsou specifické v tom, že turnaj hraje menší počet Hráčů, pro rychlejší možnost hry a odehrání více turnajů za večer.

Bounty turnaj

Bounty představuje finanční odměnu za vyřazení Hráče.

Varianty bounty turnajů:

a) Fixní

1) bounty na jednoho Hráče, vypsáno je pouze jedno, a to na Hráče, který bude vybrán náhodně – losem (v tomto případě hradí bounty Kasino).

2) bounty na všechny Hráče, bounty jsou všichni Hráči v turnaji. Výše bounty a vstupů do turnaje je předem stanoveno Vedením kasina. Například, je-li klasický Buy in do turnaje 500 Kč, tak bounty turnaj může mít vstup do turnaje 500 Kč (Hráči zaplatí vstup na Pokladně Kasina) plus např. 100 Kč na bounty (každý Hráč si zakoupí Hodnotový žeton na Pokladně Kasina). V turnaji se pak Hráč snaží vyřadit co nejvíce protihráčů. Pokud se mu podaří někoho z turnaje vyřadit, daný Hráč mu odevzdá svůj Hodnotový žeton v hodnotě 100 Kč. Takto Hráč, který vyřadí 7 Hráčů, získá

sedmkrát po 100 Kč. Ve chvíli, kdy turnaj opustí tento Hráč, odevzdá Hráči, který ho vyřadil pouze svůj žeton.

b) **Progressive**

Výše bounty se odvíjí od fáze turnaje. Hráči si bounty zakoupí před začátkem turnaje v podobě Hodnotových žetonů. Hodnota bounty je na začátku turnaje stejná pro všechny Hráče a může se navýšit v průběhu turnaje. Po vyřazení protihráče si Hráč ponechá 50 % hodnoty získaného bounty jako Výhru a 50 % hodnoty bounty přidá ke svému stávajícímu bounty (tzn. například při hodnotě 200 Kč si ponechá 100 Kč jako Výhru a 100 Kč přidá ke svému bounty). Takto se hodnota bounty navyšuje během průběhu celého turnaje.

Po vypadnutí ze hry si Hráč vymění získané Hodnotové žetony na Pokladně Kasina. Bounty odměna je součástí Výhry v turnaji, není závislá na výherním pořadí Hráčů (tzn. bounty odměnu může získat i Hráč, který není na výplatní struktuře turnaje).

Pravidla hry

Hráč zaplatí první vklad do hry (Buy in) na Pokladně Kasina a následně si usedne na místo, které mu bylo vylosováno na Pokladně Kasina. Při zahájení turnaje obdrží od Krupiéra určité množství Hracích žetonů, které je předem stanoveno dle typu turnaje a výše startovního. Množství základních Hracích žetonů se nerovná hodnotě vstupního vkladu, nýbrž má k tomuto vstupnímu vkladu daný poměrný vztah: Další možné dokoupení Hracích žetonů do turnaje se provádí na Pokladně Kasina popřípadě u hracího stolu.

Pravidla hry u turnajů jsou stejná jako Texas Holdem poker, Omaha poker, Pineapple Holdem poker, Crazy pineapple Holdem poker, Skála Holdem poker, Deuces wild Holdem poker, Six Plus Holdem poker, Open Face Chinese poker/OFC Poker Pineapple, 7stud poker schválené v herním plánu viz výše.

Pokerové turnaje jsou karetní hrou, kdy Hráči hrají proti sobě, nikoliv proti Kasinu. Kasino není v akci, má však plnou kontrolu nad regulérností hry.

Výplatní struktura turnaje (po odečtení provize Kasina 5%) může být stanovena podle počtu Hráčů nebo podle počtu vstupů (entries = buy in + re-entry)

Varianta A

Počet placených míst

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Do 9	70	30																
10-25	50	30	20															
26-35	45	27	18	10														
36-53	42	26	15	10	7													
54-69	37	23	15	9	7	5	4											
70-99	35	21	14	9	7	5	4	3	2									
100-109	35	21	14	9	7	4,5	3,5	2,5	2	1,5								

110-119	35	20,5	13,5	8,5	7	4,5	3,5	2,5	2	1,5	1,5						
120-129	35	20	13	8,5	6,8	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4					
130-139	34,5	20	12,5	8,4	6,5	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4	1,4				
140-149	34,5	19,5	12	8,4	6,5	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4	1,4	1			
150-159	34	19	12	8,4	6,5	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4	1,4	1	1		
160-169	33,5	19	11,5	8,4	6,5	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4	1,4	1	1	1	
170-179	33	18,5	11,5	8,4	6,5	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4	1,4	1	1	1	1
180-224	32,5	18,4	11,5	8	6,5	4,5	3,5	2,5	2	1,4	1,4	1,4	1,4	1	1	1	1

	225-270		271-320		321-360
1.	21 %	1.	19,95 %	1.	19,5 %
2.	15,5 %	2.	15 %	2.	14,6 %
3.	11 %	3.	10,5 %	3.	10,35 %
4.	8,5 %	4.	8 %	4.	7,75 %
5.	6,5 %	5.	6 %	5.	5,7 %
6.	5 %	6.	4,75 %	6.	4,65 %
7.	4 %	7.	3,75 %	7.	3,6 %
8.	3 %	8.	2,75 %	8.	2,85 %
9.	2,5 %	9.	2,25 %	9.	2,1 %
10.	2 %	10.	1,85 %	10.,11.	1,65 %
11.	1,75 %	11.-13.	1,5 %	12.-16.	1,3 %
12.-15.	1,5 %	14.-17.	1,25 %	17.-22.	1,1 %
16.-20.	1,25 %	18.-24.	1,1 %	23.-28.	0,95 %
21.-27.	1 %	25.-32.	1 %	29.-36.	0,85 %

Varianta B

Počet placených míst

	1. %	2. %	3. %	4. %	5. %	6. %	7. %	8. %	9. %	10. %	11. %	12. %	13. %	14. %	15. %	16. %	17. %	18. %
2-4	100																	
5-8	70	30																
9-18	50	30	20															
19-28	42	27	18	13														
29-45	35	25	18	13	9													
46-59	34	24	17	12	8	5												
60-75	33	23	16	11	8	5	4											
76-89	31	21	14	11	8	6	5	4										
90-104	29	20	14	11	8	6	5	4	3									
105-	28	18,5	13,5	10	8	6	4,5	3,5	3	2,5	2,5							

125																		
126-154	25,5	18	13,5	10	7,5	5,5	4,5	3,5	3	2,5	2,5	2	2					
154 a víc	24,5	17,5	13,5	10	7	5	4	3,5	3	2,5	2,5	2	2	1,5	1,5			

Vstupné do turnaje a minimální výše Výhry je určena Vedením kasina. Výplata Výher – Počet placených pozic a výše částky Výhry dle umístění je na rozhodnutí Vedení kasina. Výplatní struktura je tvořena dle typu turnaje a počtu Hráčů. Výplatní struktura může být upravena podle typu turnaje po skončení registrace do daného turnaje. Změna placených pozic, popřípadě procentuálního rozdělení může být provedena v případě, že po rozdělení prizepoolu by například poslední placená pozice neměla ani hodnotu vkladu do turnaje, který Hráč uhradil nebo naopak výše prizepoolu je natolik velká, že umožňuje přidat jednu výplatní pozici. Vedení kasina o této změně informuje Hráče.

Hráči mají možnost rozdělení cen v turnaji v tzv. dealu. Čímž se určuje jiné rozdělení cen. Mohou se tak rozhodnout v určité fázi turnaje (toto se zpravidla stává ve finálové části turnaje) o rozdělení cen dle jiných kritérií, než jsou dány Vedením kasina. Zpravidla jde o rozdělení prizepoolu, nebo jeho zbývající části mezi zbylé účastníky turnaje rovným dílem. Dále lze rozdělit Výhry dle procentuálního množství žetonů každého Hráče (hodnota všech žetonů každého Hráče se převede procentuálně na hodnotu finanční, z celkového, popřípadě zbývajících prizepoolu). Další z možností je osobní domluva zbývajících Hráčů v turnaji na rozdělení cen, kdy si Hráči sami mezi sebou určí, jakou část každý Hráč obdrží z celkového, popř. zbylého prizepoolu. Tato část rozdělení cen v turnaji, tzv. deal, je podmíněn souhlasem Vedení kasina a všech Hráčů, kteří jsou v dané fázi stále ještě účastníky turnaje.

Začátek hry začíná vylosováním pořadí Hráčů. Po zamíchání karet rozdává Krupiér každému z Hráčů jednu odkrytou kartu. Hráč s nejvyšší kartou a barvou obdrží speciální značku označující Dealer button. Tato speciální značka označuje teoretického Krupiéra a na konci každé jednotlivé hry ji Krupiér posunuje ve směru hodinových ručiček na dalšího Hráče v pořadí. V případě stejných karet rozhoduje při losování sestupné pořadí barev – piky, srdce, kříže a káry. Než Krupiér rozdává Hráčům karty, musí vsadit Hráč, sedící jako první nalevo od značky Dealer button takzvanou Small blind (malou Sázku naslepo). Zároveň musí položit takzvanou Big blind (velkou Sázku naslepo) Hráč, který sedí jako druhý nalevo od značky Dealer button. Velikost Small blind obvykle odpovídá polovině nižšího sázkového limitu, který platí pro první sázkový interval. Big blind se rovná dvojnásobku Small blind a má tedy stejnou hodnotu jako nižší sázkový limit. Sázky jsou takto nazývány z toho důvodu, že Hráči musejí vsadit požadovanou sumu ještě před tím, než se podívají na své zavřené karty. Sázky naslepo se používají z toho důvodu, aby v každé hře byly v Potu nějaké finanční prostředky.

Krupiér stanoveným způsobem zamíchá karty a rozdává je postupně tak, aby nebyly ukázané jiným Hráčům. První kartu obdrží Hráč se Small blind a po něm dostanou po jedné kartě další Hráči v pořadí dle hodinových ručiček, až má každý Hráč Hole cards (2 zavřené karty). Hole cards – poslední kartu rozdání dostane Hráč s Dealer buttonem. Jestliže se v průběhu rozdávání převrátí karta, dokončí Krupiér rozdávání obvyklým způsobem. Převrácenou kartu hned vymění Krupiér za vrchní kartu v balíčku a tato původní karta bude

použita jako karta spálená, resp. odložená. Jestliže se v průběhu rozdání převrátí více než jedna karta, je neplatné (misdeal). Hráči nesmí ukázat karty jiným Hráčům, dokud nedojde k závěrečné fázi, tj. odkrytí karet Showdown. Karty nesmí opustit prostor plochy stolu a musí být vždy pro kontrolu v zorném poli Krupiéra.

Pre-flop

Poté, co Hráči na blindech vloží své povinné Sázky, rozdá Krupiér všem Hráčům po dvou kartách lícem dolů. Probíhá první kolo Sázek. V tomto prvním kole se začíná vyjadřovat jako první Hráč sedící po levé ruce Hráče, který položil na stůl Big blind. Tento Hráč má tři možnosti akce:

- 1) FOLD (složení karet, tj. odstoupení ze hry)
- 2) CALL (dorovnění poslední Sázky)
- 3) RAISE (navýšení poslední Sázky)

Další následující Hráči včetně vlastníka Dealer buttonu se mohou vyjádřit také jedním z výše uvedených způsobů, a navíc mohou ještě znovu navýšit Sázku (Re-raise). Jestliže má zájem zůstat ve hře také Hráč se Small blindem, musí dorovnat Sázku do výše Big blindu nebo případné Sázky předtím. Jestliže je nakonec na řadě Hráč, který má Big blind, může ještě jednou otevřít sázení tím, že zvýší (Raise) svůj Big blind v rámci povolených sázkových limitů. Tuto opci má Hráč s Big blindem pouze v prvním kole Sázek, a to pouze jednou. Minimálním navýšením Sázky je dvojnásobek hodnoty Big blindu.

Flop

Po skončení prvního kola Sázek umístí Krupiér všechny Sázky na jedno místo, zpravidla doprostřed stolu. Poté spálí jednu kartu a vyloží na stůl tři odkryté společné karty Flop. Pokud Flop obsahuje více karet než tři, Krupiér přivolá Floormana, který náhodně vybere jednu kartu a ta bude použita jako spálená.

Druhé kolo Sázek začíná akcí první Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer buttonem, který nepoložil karty. Tento Hráč má tři možnosti vyjádření:

- 1) může položit (FOLD) karty
- 2) může pauzovat (CHECK)
- 3) může vsadit (BET) vklad v rámci povolených limitů

V případě, že je Hráč na první pozici nebo nebyla učiněna žádná změna vkladu Hráčem před ním, může postoupit akci na dalšího Hráče právě prohlášením Check. Minimálním navýšením Sázky je hodnota Big blindu.

Turn

Po skončeném licitování ve druhém kole Sázek umístí Krupiér všechny Sázky do Potu. Potom spálí (odloží) jednu kartu (skrytým způsobem) a vyloží na stůl čtvrtou společnou odkrytou kartu hned vedle Flopu. Po vynesení čtvrté společné karty začíná akci opět Hráč sedící jako první po levé ruce držitele Dealer buttonu. Hráč má stejné možnosti vyjádření

jako v předcházejícím licitování. Minimální navýšení Sázky je dvojnásobkem hodnoty Big blindu.

River

Po ukončení licitování ve třetím kole Sázek Krupiér umístí opět všechny Sázky do Potu a opět spálí (odloží) další kartu skrytým způsobem. Potom vyloží na stůl pátou, resp. poslední společnou odkrytou kartu (River). Po rozdání River karty dochází ke čtvrtému licitování, v němž má minimální navýšení Sázek opět hodnotu dvojnásobku Sázky Big blind. Po ukončení licitování Krupiér umístí Sázky do Potu a vyzve ještě aktivní Hráče k ukázání Hole cards.

V úvahu je možné brát následující kombinace karet Hráčů:

- 1) dvě Hole cards a tři karty ze společných karet
- 2) jednu Hole cards a čtyři karty ze společných karet
- 3) ani jednu Hole card čili všechny společné karty (tato alternativa se nazývá PLAYING THE BOARD)

Krupiér určí Hráče, který drží nejsilnější karetní pokerovou kombinaci. Ten vyhrává celkový Pot.

Pravidla pokerových turnajů (obecná pravidla)

Rozdání karet

Krupiér rozdává karty všem Hráčům na jejich pozice. Hráči, který není na svém místě (nesedí u hracího stolu) Krupiér okamžitě sebere karty, a to i včetně Small a Big blindů, které umístí do Potu.

Neplatná hra (misdeal)

V případě, že Krupiér nerozdá správný počet karet, nebo rozdává karty na více či méně pozic, než kolik je Hráčů u hracího stolu jedná se o misdeal a hra se opakuje.

Dále pak v případě hry, kdy se jakákoliv první nebo druhá rozdaná karta otočí, jedná se také o misdeal.

Sázení

Každý Hráč, který umísťuje svoji Sázku, musí tak učinit přesným vsazením svých žetonů, a to pouze jedním pohybem ruky při sázení, nebo předem zřetelně a hlasitě nahlásit akci, včetně výše Sázky, kterou má v úmyslu udělat a poté provést.

Sázka all-in, která je menší než plnohodnotný Raise (tzn. více než 100 % rozdílu dvou předcházejících Sázek), nedává možnost Hráči, který již byl v akci znovu Raisovat!

Každý Hráč má přiměřený čas na své rozhodnutí. V případě překročení přípustného limitu (1 minuta), může kterýkoliv Hráč hrající u hracího stolu vznést požadavek na rozhodnutí Hráče, a to tím, že nahlásí „TIME“ a od této doby má Hráč na rozhodnutí 60 sec. V případě, že se Hráč nerozhodne, je fold. Krupiér k řešení této situace vždy přivolá Floormana.

Všechny žetony po celou dobu turnaje, musí mít každý z Hráčů viditelně před sebou, žetony největších hodnot vždy vpředu před ostatními. Je nepřipustné schovávat nebo jinak maskovat své žetony.

Otevření karet (Showdown)

Jestliže byla v posledním kole Sázek akce (tzn. některý z Hráčů sázel nebo Raisoval), ukazuje své karty jako první ten, kdo tuto akci na Riveru vyvolal. V případě, že na Riveru žádná akce není, ukazuje jako první své karty Hráč, který je první pozici po Dealer buttonu a pak další Hráči ve směru hodinových ručiček.

Penalizace a diskvalifikace

Délku trvání penalizace určí Manažer s ohledem na závažnost přestupku, minimálně však na 5 minut, při které potrestaný Hráč opustí své místo na celou dobu trvání trestu a vrátí se až po jeho uplynutí.

a) Penalizace

Postih MŮŽE být udělen, pokud Hráč odkryje své karty během hry, shodí karty z hracího stolu, poruší pravidlo jeden Hráč – jedny karty nebo obdobná pravidla popsána níže. Postih bude udělen v případech soft play, napadání a urážení Hráčů a nevhodného chování. Druh postihu může být od ústního varování, vynechání určitého počtu hand, odsednutí od hracího stolu až po diskvalifikaci. Při odsednutí Hráče od hracího stolu, je tento Hráč po dobu penalizace povinen vzdálit se od hracího stolu, případně opustit prostory turnaje. Po dobu penalizace Hráč dostává karty jako by byl přítomen rozdávání. Opakované porušování pravidel vyústí v přísnější postihy.

b) Neradit, nekomentovat, jeden Hráč – jedny karty

Hráči jsou povinni během hry dodržovat tato pravidla. V průběhu hand není možné tuto handu jakkoli komentovat, předtím, než je dohrána, hovořit o možných výherních kombinacích, ať jsou jakkoli zřejmé a prozrazovat obsah svých karet, mrtvých i živých. Hráči porušující tato pravidla mohou být penalizováni.

c) Odkrytí karet

Hráč, který odkryje své karty v průběhu handy, může být po jejím ukončení penalizován, avšak jeho karty nebudou mrtvé. Hráč smí handu dohrát, přičemž nesmí provádět agresivní akce. Check, Fold a Call nejsou agresivní akce.

d) Etická hra

Poker je sportem jednotlivců. Soft play – „jemnější“ hra vůči některým Hráčům, chip dumping – dobrovolné odevzdávání chipů a jiné formy spolupráce budou penalizovány.

e) Porušování etikety

Opakované porušování pokerové etikety může být penalizováno. Příklady mohou být, dotýkání se žetonů a karet spoluhráčů, zdržování hry, opakované hraní mimo pořadí a další.

Základní ustanovení

Oficiální jazyk

Během všech turnajů konaných v ČR bude oficiálním jazykem čeština a angličtina, výjimka z tohoto pravidla může být oznámena před začátkem turnaje Floormanem. Komunikace během hry v jiném než oficiálním jazyce turnaje, je zakázána.

Usazování Hráčů, rozpadání a vyvažování stolů

a) Náhodné usazení Hráčů

Na všech turnajích budou Hráči usazeni podle náhodného losu.

b) Rozpadání stolů

Hráči, kteří byli přesazeni z rozpadlého hracího stolu, přebírají práva a povinnosti pozice na kterou jsou přesazeni. Mohou hrát z Big blindu, Small blindu i Dealer buttonu. Jediné místo, kde nemohou hrát je mezi Small blindem a Dealer buttonem.

c) Vyvažování stolů

Při vyrovnávání stolů jsou Hráči přesouváni z pozice Big blind na pozici co nejhorší, tzn. co nejbližší Big blindu po směru hry nebo přímo na Big blind. Hráč nemůže být posazen na Small blind nebo Dealer button.

d) Finálový stůl

Na finálovém hracím stole turnaje bude devět Hráčů, pokud nebylo před začátkem turnaje určeno jinak.

Pot, Showdown

a) Vyhlásování výherních kombinací

Cards speak (karty mluví) - Slovní prohlášení Hráčů k obsahu jejich karet nejsou závazné, avšak úmyslné špatné prohlášení může být penalizováno.

b) Otáčení karet

Pokud je Hráč All-in a hra se dostane až do Showdownu, otočí karty všichni Hráči, kterých se Showdown týká (hrají o Pot).

c) Špatně určená výherní kombinace

Pokud výherní kombinace byla správně vyložena, a přesto Krupiér tuto kombinaci spálí, tyto karty nejsou mrtvé. Krupiér zavolá Floormana, který je oprávněn karty vrátit zpět do hry, pokud je k tomu pádný důvod (je na jeho rozhodnutí, které bude v rámci fair play). Hráči mohou Krupiérovi pomoci při čtení výherních kombinací, pokud hrozí, že nastane chyba a jsou povinni neprodleně oznámit chybu Krupiéra.

d) Showdown

Hráč, který provedl poslední agresivní akci, musí ukázat své karty jako první. Pokud v posledním kole nebyla žádná akce, vztahuje se toto pravidlo na předchozí kola. Pokud nebyla provedena žádná Sázka, Hráč nalevo od Dealer buttonu ukazuje karty jako první. Další Hráči ukazují karty po směru hry.

e) Liché žetony

V případě dělení Potu, žeton, který nelze rozdělit, dostává Hráč blíže Dealer buttonu po směru hry (na horší pozici).

f) **Side Poty**

Každý side Pot bude rozdělen zvlášť.

g) **Hráč hraje board**

I když Hráč hraje pouze board (jeho Hole cards neovlivňují výherní kombinaci), přesto musí ukázat všechny Hole cards, aby se zúčastnil Showdownu a mohl hrát o Pot. A to i v případě očividného split Potu.

h) **Námitky k handu**

Právo námitky k handu končí, jakmile začne nová handa.

Obecné postupy

Chip race

Jakmile nastane chvíle na odstranění hodnotově nejnižších žetonů ze hry, tyto budou odstraněny a každý Hráč může dostat maximálně jeden žeton. Chip race začíná vždy u prvního místa na hracím stole. Hráč nemůže odstraněním těchto žetonů vypadnout z turnaje, v případě že po chip race Hráči nezůstanou žetony, obdrží jeden žeton nejnižší hodnoty ve hře po chip race. Hráči mohou dohlížet na chip race.

Výměna karet

Karty se vymění dle rozhodnutí Floormana. Hráči nemohou žádat výměnu karet, aniž by karty byly viditelně poškozené.

Nové limity

Jakmile vyprší čas kola, Floorman ohlásí nové kolo a vyšší limity se aplikují v příští handě. Nová hand začíná prvním zamícháním karet.

Rebuy

Hráč nesmí vynechat ani jednu hru poté, co přišel o všechny své Hrací žetony, aby měl nárok na Rebuy. Rebuy musí Hráč oznámit před rozdáváním karet. Pokud Hráč ohlásí Rebuy před začátkem další hry, je povinen si tento Rebuy vzít.

„Time“ na rozhodnutí

Poté co uplynula rozumná doba na učinění rozhodnutí a kdokoli z Hráčů u hracího stolu oznámí time, je Hráči Floormanem udělena zpravidla minuta na rozhodnutí. Po této minutě následuje deseti vteřinový odpočet, po kterém jsou karty tohoto Hráče mrtvé (Fold), pokud neučiní rozhodnutí.

Dotáčení karet na boardu

Rabbit hunting, tzn. otáčení dalších karet po ukončení handy není dovoleno.

Přítomnost Hráče při handu

Na svém místě

Hráč musí být přítomen na svém místě při dokončení rozdáváním karet, aby mohl hrát své karty, jinak jsou jeho karty mrtvé (Fold). Hráč také musí být přítomen na svém místě, aby mohl provádět jakoukoli akci.

Probíhající akce

Hráč musí po dobu své účasti v hand zůstat na svém místě.

Button/Blindy

Dead button

V turnajích se používá dead button.

Vyhýbání se blindům

Hráč, který se úmyslně snaží nebo vyhýbá blindům při přesazování může být penalizován.

Button při Heads-up

Při hře dvou Hráčů na hracím stole (heads-up), Small blind je na Dealer buttonu a mluví jako první.

Při začátku heads-up, bude Dealer button posunut, tak aby Hráč nebyl dvakrát za sebou na Big blind.

Misdeal

Pokud Krupiér otočí první nebo druhou kartu při rozdávání, jedná se o misdeal. Pokud Krupiér otočí dvě karty, jedná se o misdeal. Hráč na Dealer button může dostat dvě karty za sebou.

Čtyř karetní Flop

Pokud Flop místo tří karet obsahuje čtyři. Krupiér karty otočí a zavolá Floormana, aby určil náhodnou kartu, která bude použita jako další spálená.

Sázky

Slovní prohlášení / Hra v pořadí

Pokud Hráč zahlásí akci je povinen tuto akci uskutečnit. Pokud Hráč zahraje mimo pořadí, je jeho povinností tuto akci uskutečnit. Pouze pokud se akce změní tak, že jeho první akce nemůže být provedena, může akci změnit. Check, Call nebo Fold není změnou akce.

Způsoby Raisování

Za Raise je považováno (1) vsazení celé částky jedním pohybem; nebo (2) oznámení celé částky před vsazením žetonů; nebo (3) oznámení „Raise“ a poté vsazením celé částky jedním pohybem.

Výše Raisů

Raise musí být minimálně rozdíl předchozích dvou Sázek. Pokud Hráč Raisne (viz pravidlo č. 30) částkou vyšší než 50 % minimálního Raise, bude po tomto Hráči vyžadován minimální Raise. Sázka all-in, která je menší než minimální Raise, neotvírá další možnosti sázení Hráčům, kteří se již vyjádřili.

Žeton vyšší hodnoty

Vsazení jednoho žetonu vyšší hodnoty je považováno za Call (dorovnání), pokud Hráč před vsazením neoznámil Raise. Pokud Hráč oznámí Raise, ale neoznámí částku, je částkou právě hodnota vsazeného žetonu. Po Flopu, úvodní Sázka jedním žetonem, bez slovního prohlášení je považována za bet hodnoty žetonu. Slovní prohlášení bet nebo Raise musí být oznámeno před tím, než se žeton dotkne hracího stolu.

Dorovnání více žetony

Vsazení více žetonů do Potu, aniž by byl ohlášen Raise je považováno za Call pouze v případě, že celková částka netvoří minimální Raise a zároveň by po odebrání kteréhokoliv jednoho žetonu zbyla částka nižší než předchozí Sázka.

Př. Blindy 300/600, Hráč vsadí dva žetony hodnoty 500 bez ohlášení akce. Minimální Raise je 1200 a předchozí Sázka 600. Hráč celkem vsadil 1000 a tím splňuje první část pravidla. Po odebrání kteréhokoliv jednoho žetonu by ponechalo ve hře 500, což je méně než předchozí Sázka, proto nebude po Hráči vyžadováno doplacení minimálního Raise, ale tato akce bude považována za Call.

Počet Raisů

V no-limit a pot-limit hrách není omezen počet Raisů.

Velikost Potu

Hráči jsou Krupiérem informováni o velikosti Potu pouze v pot-limit hrách. V No-limit hrách Krupiér na požádání rukou rozhrne Pot, aby si Hráč mohl očima přepočítat velikost Potu.

String Bet a String Raise

Sázka (častěji navýšení), při které Hráč nevloží najednou všechny žetony potřebné pro navýšení do banku. Jestliže výslovně neohlásí navýšení, může být přinucen k odvolání Sázky a pouhému dorovnání.

Ostatní

Žetony na hracím stole

Hráči jsou povinni mít žetony vyšších hodnot umístěny na hracím stole viditelně po celou dobu hry.

Přenášené žetony

Hráči jsou povinni žetony přenášet, tak aby byly všechny žetony vidět. Pokud bude Hráč některé žetony skrývat, tyto mu budou odebrány a vyřazeny ze hry. Takový Hráč se vystavuje diskvalifikaci.

Nechráněné karty

Pokud Krupiér odebere Hráči karty, které nebyly chráněny, tento Hráč nemá nárok na vrácení karet ani Sázek. Avšak pokud takový Hráč provedl bet nebo Raise a ten nebyl zatím dorovnán, Hráč obdrží od Krupiéra hodnotu této Sázky.

TOUR

Kasino samostatně a/nebo společně s Kasiny provozovanými pod licencí Provozovatele mohou na území České republiky pořádat pro registrované Hráče v pokerové hře Texas Hold'em poker speciální soutěžní akce, tzv. „**Tour**“. Hráči se do Tour budou registrovat v příslušném Kasinu pověřeným pracovníkem, eventuálně pomocí Provozovatelem určené webové aplikace. V případě, že se Hráč registruje přes web, ověří jeho údaje pověřený pracovník v Kasinu při první návštěvě. Každý registrovaný Hráč bude mít identifikační plastovou kartičku, kterou se bude prokazovat. Řádně zaregistrovaný Hráč se bude moci

zúčastnit turnajů ve všech Kasinech provozovaných pod licencí Provozovatele zapojených do Tour. V každém Kasinu mohou probíhat pravidelné turnaje v určených dnech v týdnu s určeným Buy inem a případným Re-entry. Jednotlivé dny, jejich počet a výše Buy in budou individuální dle Kasina. Tour bude probíhat tak, že Hráči získávají body za umístění v jednotlivých turnajích a tyto body se sčítají ve společné tabulce, která je klíčem k postupu do finálového Bonusového turnaje. Bonusový turnaj se bude hrát po uplynutí období Tour a bude určen pro předem daný počet nejlepších Hráčů z celkového bodování v tabulce. Postup do Bonusového turnaje bude možný pouze nasbíráním bodů za období Tour předcházejícího Bonusového turnaje a nelze je jinak koupit.

Peníze se do Bonusového turnaje získávají odebráním 2 až 10% z prizepoolů jednotlivých turnajů zapojených do Tour (příčemž konkrétní procentuální výše bude před konáním Tour Provozovatelem řádným způsobem oznámena a předem ohlášena a po celou dobu průběhu té dané Tour bude tato v rámci jednotlivých turnajů zapojených do Tour zachována), jež představují úhrn Sázek Sázejících (Hráčů registrovaných do Tour), odebíraných nad rámec standardních 5% z celkové částky vkladů do jednotlivých turnajů, představujících provizi Kasina pro účely plnění daňové povinnosti Provozovatele – úhrady daně z hazardních her.

Provozovatel může u Bonusového turnaje stanovit minimální výši výhry při splnění ustanovení § 59 Zákona, kdy souhrnem vkladů účastníků hazardní hry se rozumí souhrn 2 až 10% z prizepoolů jednotlivých turnajů zapojených do Tour (ve smyslu předchozího odstavce). Bonusového turnaje se zúčastní Provozovatelem určený počet Hráčů, kteří nasbírají nejvíce bodů z turnajů série Tour. Body se budou počítat ze všech turnajů Tour.

9.14. Admiral kolo štěstí

1. Základem této hry je svisle uložené otáčivé kolo s 30 poli. Jednotlivá pole jsou od sebe oddělena kolíky. Na každém z těchto polí je vyobrazen jeden ze sedmi symbolů (viz níže Symboly výherních polí a poměry výplat). Jednotlivé symboly jsou vyobrazeny v rozdílné četnosti. Čím častěji se symbol objevuje, tím nižší je výplatní poměr a naopak, pokud se symbol objevuje méně často, je výplatní poměr vyšší.

2. Hra se hraje na hracím stole s hracím plátnem (Pozn.: Hrací stůl - stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno - část hracího stolu, na které je vyobrazen prostor pro Sázky/, na kterém je vyobrazeno 6 boxů. Na každém z boxů je vyobrazen jeden z výherních symbolů (Třešně, Zvonek, Hroznové víno, Meloun, Hvězda, sedmička „7“), včetně poměru výplat. Na jednom hracím stole se hry mohou zúčastnit maximálně 3 Hráči. Hra Admiral kolo štěstí začíná tím, že Hráč, po výzvě Krupiéra, „Vaše Sázky“, umístí své Hodnotové žetony do prostoru určenému pro Sázky na symbol/-y vyobrazené na hracím plátně.
3. Sázky jsou realizovány pouze Hodnotovými žetony. (Pozn.: V případě, že hraje více Hráčů s Hodnotovými žetony na jednom hracím stole, musí mít své Sázky pod kontrolou, aby byli schopni se se svou Sázkou ztotožnit, tzn., aby věděli, která Sázka je jejich a bylo možné vyplatit výhru vlastníkovvi Sázky. V případě, že uplatňuje výhru na Sázku Hodnotovým žetonem více Hráčů, postupuje se dle Herního plánu, Obecná část, čl. 7 Reklamacce a stížnosti).
4. V okamžiku, kdy jsou všechny Sázky prostřednictvím Hodnotových žetonů umístěny, zahlásí Krupiér „Konec Sázek“. Po tomto oznámení nejsou přijímány žádné Sázky. Následně roztočí Krupiér kolo (po směru nebo proti směru hodinových ručiček). Kolo se musí otočit kolem své osy minimálně třikrát. Trn (ukazatel), který je pevně upevněn, následně kolo brzdí, až do okamžiku, kdy je kolo zcela zastaveno a trn ukazuje na výherní symbol. Pokud se kolo neotočí minimálně třikrát kolem své osy, je hra zrušena (anulována) a začne se nová hra. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Hráči hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

Pokud trn (ukazatel) zůstane zachycen na kovovém členění kola - kolíku platí, že vyhrává pole předchozí (symbol na předchozím poli), ke kterému v tu chvíli trn (ukazatel) směřuje.

Zastaví-li se mechanické hrací kolo tak, že trn (ukazatel) ukazuje na hrací pole jiného symbolu, než na které Hráč na hracím plátnu umístil svou Sázku, Hráči nevzniká nárok na Výhru a svou Sázku prohrává.

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

5. Symboly výherních polí a poměry výplat

Třešně

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

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

Zvonek

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

Hroznové víno

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

Meloun

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

Hvězda

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

Sedmička „7“

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

X

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

6. PARAMETRY HRY

Min a max Sázky, max Výhra

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Min. sázka €	Max. sázka €
Admirál kolo štěstí I.	100 Kč	200 Kč	5 €	10 €
Admirál kolo štěstí II.	500Kč	1 000 Kč	25 €	50 €
Admirál kolo štěstí III.	1 000 Kč	2 000 Kč	100 €	200 €
Admirál kolo štěstí IV.	5 000 Kč	10 000 Kč	200 €	400 €
Admirál kolo štěstí V.	10 000 Kč	20 000 Kč	500 €	1 000 €

Maximální možná Výhra včetně Sázky je 520.000,- Kč nebo 26 000,- EUR.

9.15. Kolo štěstí Forbes

PRAVIDLA HRY

Kolo štěstí Forbes je Hazardní hra, při které Hráč sází Hodnotovými žetony na číslo z výšeče, na které se zastaví ukazatel výherní výšeče Kola štěstí. Hráč vyhrává, pokud se ukazatel výherní výšeče Kola štěstí zastaví na výšeči s číslem, na které Hráč vsadil. Na jednom hracím stole se hry mohou zúčastnit maximálně 2 Hráči.

1. Sázky

Všechny sázky musí být v souladu s minimy a maximy hracího stolu, u kterého se hraje (označeno příslušnou vývěskou u hracích stolů)

Min. a max. Sázky, max. Výhra

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Min. sázka €	Max. sázka €
Kolo štěstí Forbes I.	100 Kč	200 Kč	5 €	10 €
Kolo štěstí Forbes II.	500 Kč	1 000 Kč	25 €	50 €
Kolo štěstí Forbes III.	1 000 Kč	2 000 Kč	100 €	200 €
Kolo štěstí Forbes IV.	5000 Kč	10 000 Kč	200 €	400 €
Kolo štěstí Forbes V.	10 000 Kč	20 000 Kč	500 €	1 000 €

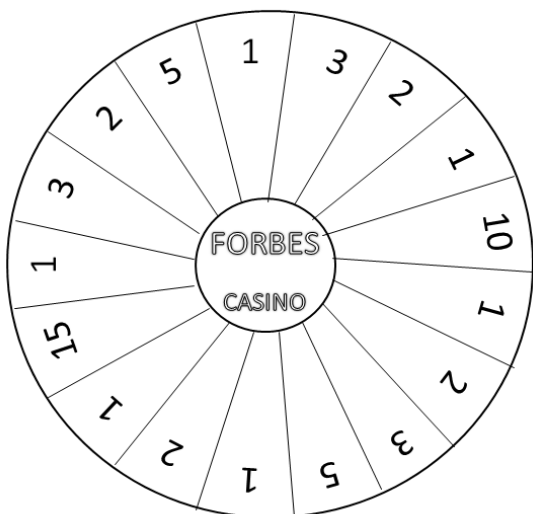
Maximální možná Výhra včetně Sázky je 320.000,- Kč nebo 16 000,- EUR.

2. Kolo štěstí

Kolo štěstí je rozděleno na 17 stejných výšečí, v každé z nich je umístěno jedno číslo v počtu dle tabulky:

Číslo	Počet výšečí
1	6
2	4
3	3

5	2
10	1
15	1



3. Výplatní poměry

Sázka na číslo	Výplatní poměr
1	1:1
2	2:1
3	3:1
5	5:1
10	10:1
15	15:1

4. Hrací stůl

Hra se hraje na hracím stole s hracím plátnem (Pozn.: Hrací stůl - stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/, na kterém jsou vyobrazena výherní čísla.

5. Průběh hry

Hra začíná při zastaveném kole, v tuto chvíli mohou Hráči začít umisťovat své Sázky do příslušných polí umístěných na plátně hracího stolu, která odpovídají číslům v jednotlivých výsečích. Před roztočením hracího kola vyzve Krupiér k ukončení sázení. Je-li sázení ukončeno, roztočí Krupiér kolo štěstí. Kolo se musí otočit kolem své osy minimálně třikrát. Pokud se kolo neotočí minimálně třikrát kolem své osy, je hra zrušena (anulována), Hráčům se vrátí hodnota původní Sázky (mohou zůstat ležet na hracím plátně, ale Hráči s nimi mohou volně disponovat) a začne se nová hra. Výseč, na které se ukazatel výherní výšece zastaví, je vyhlášena Krupiérem jako výherní. Pokud trn (ukazatel) zůstane zachycen na

kovovém členění kola - kolíku platí, že vyhrává pole předchozí (symbol na předchozím poli). Prohrávající Sázky Krupiér sebere, vyhrávající Sázky jsou Krupiérem vyplaceny.

V případě, že hraje více Hráčů s Hodnotovými žetony na jednom hracím stole, musí mít své Sázky pod kontrolou, aby byli schopni se se svou Sázkou ztotožnit, tzn., aby věděli, která Sázka je jejich a bylo možné vyplatit výhru vlastníkovu Sázky. V případě, že uplatňuje výhru na Sázku Hodnotovým žetonem více Hráčů, postupuje se dle Herního plánu, Obecná část, čl. 7 Reklamace a stížnosti).

9.16. Kolo štěstí

1. Pravidla hry

Základem této hry je svisle uložené otáčivé kolo s 30 poli. Jednotlivá pole jsou od sebe oddělena kolíky. Na každém z těchto polí, je vyobrazen jeden ze sedmi symbolů (viz. níže, Symboly výherních polí a poměry výplat). Jednotlivé symboly jsou vyobrazeny v rozdílné četnosti. Čím častěji se symbol objevuje, tím nižší je výplatní poměr a naopak, pokud se symbol objevuje méně často, je výplatní poměr vyšší.

2. Minimální a maximální sázky a maximální výhry

Kolo štěstí	sázka		výhra
	min.	max.	max.
Kč	100	1000	25000

Uvedené výhry jsou uváděny jako maximální čisté výhry bez sázky

3. Hrací stůl

Hra se hraje na hracím stole s hracím plátnem (Pozn.: Hrací stůl - stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/, na kterém je vyobrazeno 6 hracích boxů. Na každém z hracích boxů je vyobrazen jeden z výherních symbolů (Třešně, Zvonek, Hroznové víno, Meloun, Hvězda, sedmička „7“), včetně poměru výplat. Počet Hráčů, kteří mohou sázet na jednom hracím stole, není omezen.

4. Průběh hry

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

Sázky jsou realizovány pouze Hodnotovými žetony. (Pozn.: V případě, že hraje více Hráčů s Hodnotovými žetony na jednom hracím stole, musí mít své Sázky pod kontrolou, aby byli schopni se se svou Sázkou ztotožnit, tzn., aby věděli, která Sázka je jejich a bylo možné vyplatit výhru vlastníkovu Sázky. V případě, že uplatňuje výhru na Sázku Hodnotovým žetonem více Hráčů, postupuje se dle Herního plánu, Obecná část, čl. 7 Reklamace a stížnosti.)

V okamžiku, kdy jsou všechny Sázky prostřednictvím Hodnotových žetonů umístěny, zahlásí Krupiér „Konec Sázek“. Po tomto oznámení nejsou přijímány žádné Sázky. Následně roztočí Krupiér kolo s výherními symboly (po směru nebo proti směru hodinových ručiček). Kolo se musí otočit kolem své osy minimálně třikrát. Trn (ukazatel), který je pevně upevněn,

následně kolo brzdí, až do okamžiku, kdy je kolo zcela zastaveno a trn ukazuje na výherní symbol. Pokud se kolo neotočí minimálně třikrát kolem své osy, je hra zrušena (anulována) a začne se nová hra. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Hráči peněžní hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

Pokud trn (ukazatel) zůstane zachycen na kovovém členění kola - kolíku platí, že vyhrává pole předchozí (symbol na předchozím poli), ke kterému v tu chvíli trn (ukazatel) směřuje. Po určení výherního symbolu Krupiér vezme prohrávající Sázky a následně vyplatí vyhrávající Sázky. Následně může začít nová hra.

5. Symboly výherních polí a poměry výplat

Třešně

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

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

Zvonek

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

Hroznové víno

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

Meloun

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

Hvězda

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

Sedmička „7“

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

X

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

9.17 Lucky Color

1. Pravidla hry

Jedná se o jednoduchou hru, kdy účastník sází prostřednictvím hodnotových žetonů na hrací box (barvu). Cílem hry je uhodnout výherní barvu, na kterou po zastavení kola míří ukazatel.

2. Minimální a maximální sázky a maximální výhry

Lucky color	sázka		výhra
	min.	max.	max.
KČ	100	1000	1000

Uvedené výhry jsou uváděny jako maximální čisté výhry bez sázky.

3. Hrací stůl

Hra se hraje na hracím stole s hracím plátnem (Pozn.: Hrací stůl - stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/, na kterém jsou vyobrazeny 3 hrací boxy. Na každém z hracích boxů je vyobrazena jedna z výherních barev (modrá, červená, zelená). Počet Hráčů, kteří mohou sázet na jednom hracím stole, není omezen.

4. Průběh hry

Hráč má možnost umístit sázky na libovolný hrací box. Krupiér roztočí kolo, které je umístěno horizontálně na hracím stole s hracím plátnem a které je rozdělené na dvanáct rovnocenných trojúhelníkových polí. Každé pole má svojí barvu. V kole se nachází pole červené, modré a zelené barvy. Každá barva je v kole obsažena čtyřikrát (4 x červená, 4 x modrá a 4 x zelená). Účastník v průběhu hry sází na libovolné barevné pole umístěné na hracím plátně. Po zastavení hracího kola oznámí krupiér vyhrávající barvu (hrací pole), na které ukazuje ukazatel. Krupiér stáhne všechny prohrávající sázky. Následně krupiér vyplatí vyhrávající sázky v poměru 1:1. Pokud nastane situace, že se ukazatel zastaví mezi dvěma barvami a nebude jasné, která barva vyhrává, bude hra anulována. Hráč se může po anulování hry rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry, nebo Krupiér vyplatí Hráči hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

V Praze, dne 28.7.2020

Digitálně
Mgr. Petr Konečný
podepsal Mgr.
Petr Konečný
Datum: 2020.07.28
19:37:32 +02'00'

.....
Za Victoria-Tip, a.s.

i.s. Mgr. Petr Konečný, advokát