

HERNÍ PLÁN

OBECNÁ ČÁST

1. Provozovatel

KAIZEN GAMING CZ LIMITED, se sídlem Level G, (Office 1/0402), Quantum House, 75, Abate Rigord Street, Ta' Xbiex XBX 1120, Malta, reg. č.: C99016, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném na Maltě.

2. Druh hazardní hry

Živá hra

3. Způsob provozování

Internet – prostřednictvím internetových stránek betano.cz a prostřednictvím softwarové aplikace určené pro mobilní a jiná zařízení umožňující dálkový přístup k internetu s názvem aplikace pro iOS: Betano – Online Betting, SHA: 1ef01b3ef415e11c79362d66dfa10b96058b81c4 a pro Android: Betano – Online Betting, SHA: 0cd19d1a19b113b5029dd16af210e1dd92ee998a.

4. Zákonné předpisy

- Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „ZoHH“);
- Vyhláška č. 466/2023 Sb., o podmínkách provozování hazardních her;
- Vyhláška č. 208/2017 Sb., kterou se stanoví rozsah technických parametrů pro zařízení, jejichž prostřednictvím jsou provozovány hazardní hry, požadavků na ochranu a uchovávání herních a finančních dat a jejich technické parametry, ve znění pozdějších předpisů;
- Zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestně činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších předpisů;
- a další související právní předpisy.

5. Prohlášení

Herní plán je přílohou základního povolení vydávaného dle ZoHH a jeho znění bylo schváleno Ministerstvem financí ČR.

Ustanovení právních předpisů mají přednost před ustanovením herního plánu. Ustanovení tohoto herního plánu mají přednost před obchodními podmínkami provozovatele a jinými obdobnými dokumenty (např. smlouva uzavřená mezi sázejícím a provozovatelem).

6. Obecná pravidla účasti na hazardní hře

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

Pro účely omezení míry rizikového hraní provozovatel účastníkům hazardní hry poskytuje nástroje pro zodpovědné hraní, jejichž popis je upraven v ZoHH – jedná se zejména o Rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách, možnost nastavení sebeomezujících opatření a možnost

využití prostředku pro zamezení účasti na hazardní hře.

Provozovatel umožňuje nastavení hodnot sebeomezujících opatření společně pro následující druhy hazardních her:

- I. Internetovou technickou hru; a
- II. Internetovou živou hru.

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

Registrace je dle ZoHH podmínkou účasti na živé hře provozované prostřednictvím internetu.

Registrace je dokončena okamžikem zřízení uživatelského konta a přidělením přístupových údajů nebo jiného přístupového prostředku k němu.

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

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

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

7. Způsob provedení slosování/zjištění okolnosti, jež určuje výhru

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

8. Výše výhry nebo způsob jejího určení

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

9. Způsob a lhůty pro výplatu výhry

Provozovatel vyplatí výhru bez zbytečného odkladu, nejpozději do 30 dnů ode dne jejího vyhodnocení. Výplata peněžních prostředků z uživatelského konta bude provedena bezúplatně na základě žádosti účastníka hazardní hry, a to na všech místech, kde jsou přijímány vklady peněžních prostředků na uživatelské konto. Výplata bude provedena bezodkladně, z omluvitelného důvodu nejpozději do 60 dnů ode dne, kdy žádost provozovatel obdržel.

V Praze dne 30. května 2025

Digitálně
Mgr. Petr Konečný
podepsal Mgr.
Petr Konečný
Datum:
2025.05.30
10:27:10 +02'00'

KAIZEN GAMING CZ LIMITED

i.s. Mgr. Petr Konečný, advokát

Část druhá:
BETANO LIVE GAMES

Podrobná pravidla jednotlivých *Internetových živých her*

Hry dodavatele Evolution	1
Roulette (Evolution)	1
Blackjack (Evolution)	7
Infinite Blackjack (Evolution).....	13
Hry dodavatele SYNOT Interactive	20
Roulette (SYNOT Interactive)	20
Blackjack (SYNOT Interactive)	27
All Bets Blackjack (SYNOT Interactive)	34
Casino Holdem (SYNOT Interactive).....	41

Hry dodavatele Evolution

Roulette (Evolution)

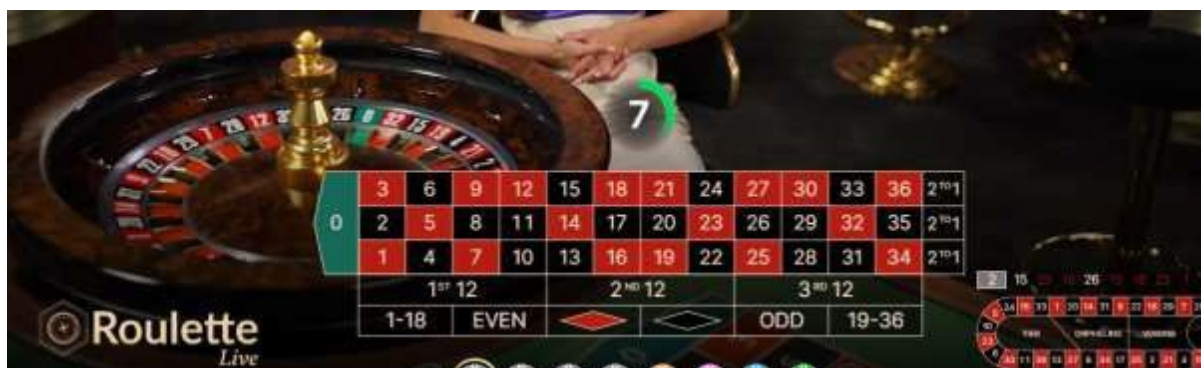
Základní informace

Hra Roulette (Evolution) je přenášena živá hra – ruleta, jejíž kolo se skládá z 37 číslovaných políček. Číslo od 1 do 36 mají střídavě červenou a černou barvu. 0 má zelenou barvu. Sázky se umísťují na stůl do oblasti vnitřních nebo vnějších sázek (viz níže). Podstatou hry je vsadit na vybrané místo na hracím poli tak, aby sázka pokrývala výsledek, na kterém se ustálí kulička vržená krupiérem.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Jedno číslo (Straight-Up)	10 000,00 Kč	350 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Dvě čísla (Split)	20 000,00 Kč	340 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Tři čísla (Street)	30 000,00 Kč	330 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Čtyři čísla (Corner)	40 000,00 Kč	320 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Šest čísel (Line)	60 000,00 Kč	300 000,00 Kč	360 000,00 Kč
12 čísel (Dozen)	130 000,00 Kč	260 000,00 Kč	390 000,00 Kč
Sloupce 12 čísel (Column)	130 000,00 Kč	260 000,00 Kč	390 000,00 Kč
Sudá/Lichá čísla (Even/Odd)	180 000,00 Kč	180 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Barva	180 000,00 Kč	180 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Nízká/Vysoká čísla (Low/High)	180 000,00 Kč	180 000,00 Kč	360 000,00 Kč

Usazení ke stolu



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

V opačném případě musí čekat na zahájení následující hry přenášené živé hry, kdy bude opět umožněn příjem sázek ve stanoveném čase.

Herní funkce

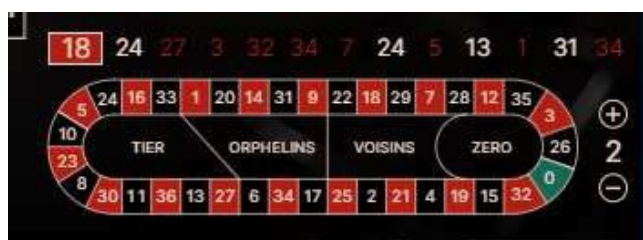
V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky a zahájení hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se vybírá hodnota žetonu.
	Kliknutím s odpovídající hodnotou žetonu na hracím poli se nastavují sázky do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím jsou aktuálně nastavené sázky do jedné hry přenášené živé hry zdvojnásobeny.
	Kliknutím je poslední zvolená sázka odstraněna.
	Kliknutím jsou sázky do jedné hry přenášené živé hry opakovány podle předchozí hry přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.
	Kliknutím se otevře historie her přenášené živé hry.
	Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.
	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	

Tlačítko	Funkce
	Klinutím dojde k zobrazení oblíbených sázek.
	Kliknutím se zobrazí herní statistiky

Racetrack

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



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



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



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

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

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

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

Hra dále obsahuje funkci **Neighbours**:

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



Informační tabule

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

35	16	24	12	26	9	23	27	20	15	18	7	34
----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	---	----

Výplatní tabulka

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

Vnitřní sázka (Inside bet)

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

Vnější sázky (Outside bet)

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

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

Blackjack (Evolution)

Základní informace

Karetní hra Blackjack (Evolution) je přenášena živá hra, ve které hraje jeden až sedm sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

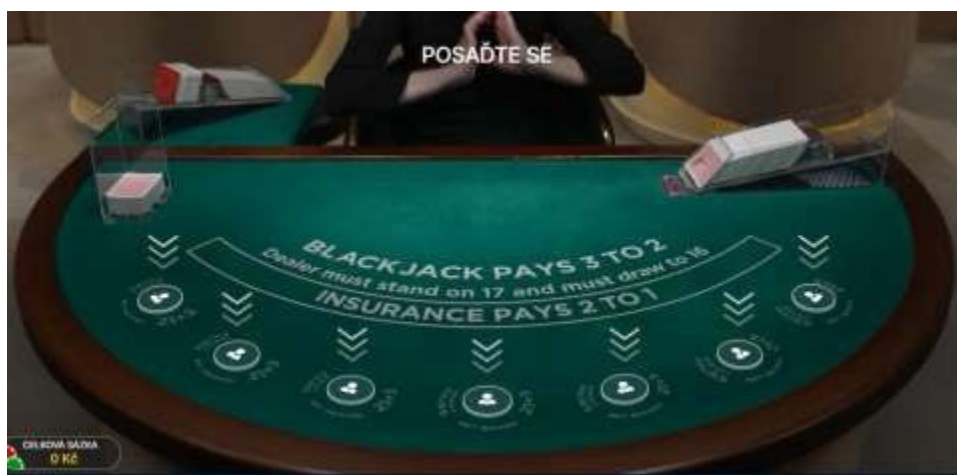
Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	250 000,00 Kč	375 000,00 Kč	625 000,00 Kč
Perfect Pairs	2 500,00 Kč	75 000,00 Kč	77 500,00 Kč
21 + 3	2 500,00 Kč	250 000,00 Kč	255 000,00 Kč
Rozdělení	250 000,00 Kč	250 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Zdvojnásobení	250 000,00 Kč	250 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Pojištění	125 000,00 Kč	250 000,00 Kč	375 000,00 Kč

Balíček karet

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

Usazení ke stolu



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

Herní funkce

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

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

Základní pojmy:

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

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

Možnosti sázejícího při hře:

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



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



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

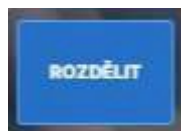


Stát – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.

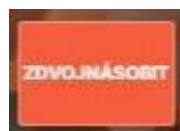


Další sázky v průběhu hry přenášené živé hry:

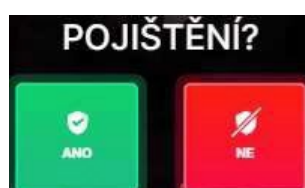
Rozdělit – pokud mají první dvě karty sázejícího stejnou hodnotu, může vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit druhý hand, se kterým si zahraje proti krupiérovi; pokud jsou sázejícímu rozdána dvě esa, může táhnout na každý nový hand už jen jednu kartu. Po rozdělení není možné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



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



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



Cíl hry a výplaty výher

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

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

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

Nejprve odehrají hru postupně jeden po druhém všichni sázející a jako poslední odehraje krupiér. Jakmile je sázející vyzván, může ke svému handu tahat další karty s cílem navýšit celkovou hodnotu jeho karet. Sázející dostane další kartu po stisknutí tlačítka „Karta“ (viz výše) a dokončí svou handu stisknutím tlačítka

„Stát“ (viz výše). Jakmile skončí s taháním karet všichni sázející, krupiér dokončí svůj hand. Pravidla pro Rozdělit, Zdobynásobit a Pojištění jsou popsána výše u popisu jednotlivých tlačítek.

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

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

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

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

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

Jakmile krupiér dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

Pravidla pro hru krupiéra:

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

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

Vedlejší sázky

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

Perfect Pairs

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

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

21+3

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

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

Výplatní tabulka vedlejších sázek:

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

Infinite Blackjack (Evolution)

Základní informace

Karetní hra Blackjack (Evolution) je přenášena živá hra, a je určeno pro neomezený počet hráčů u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

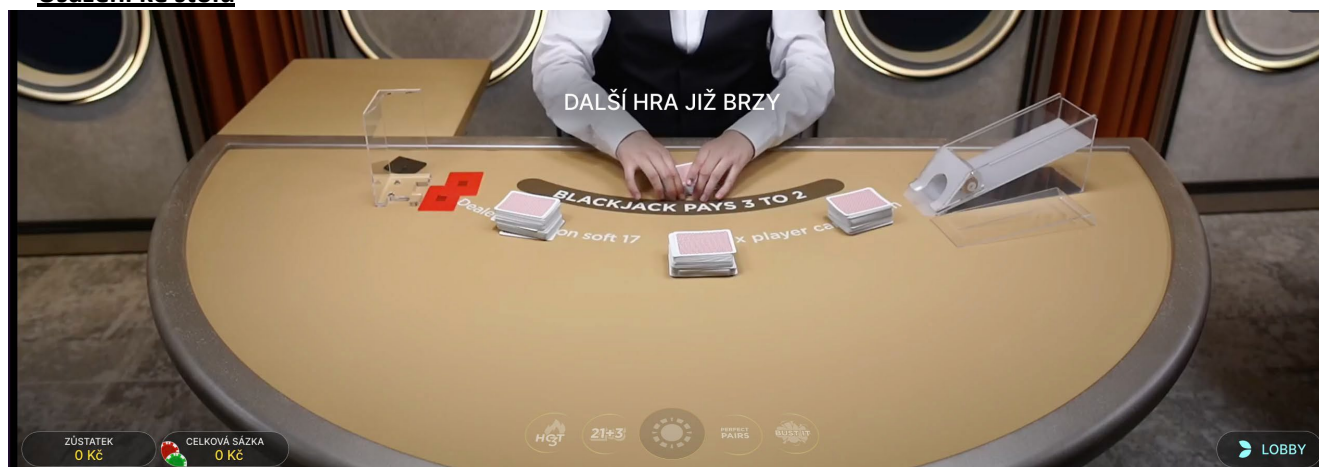
Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	100 000,00 Kč	150 000,00 Kč	250 000,00 Kč
Perfect Pairs	5 000,00 Kč	125 000,00 Kč	130 000,00 Kč
21 + 3	5 000,00 Kč	500 000,00 Kč	505 000,00 Kč
Hot 3	5 000,00 Kč	500 000,00 Kč	505 000,00 Kč
Bust It	2 000,00 Kč	500 000,00 Kč	502 000,00 Kč
Rozdělení	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Zdvojnásobení	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Pojištění	50 000,00 Kč	100 000,00 Kč	150 000,00 Kč

Balíček karet

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

Usazení ke stolu



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

Herní funkce

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

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

Základní pojmy:

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

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

Možnosti sázejícího při hře:

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



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



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

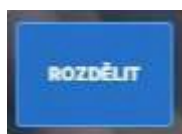


Stát – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.

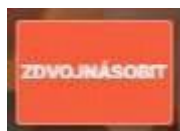


Další sázky v průběhu hry přenášené živé hry:

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



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



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



Cíl hry a výplaty výher

Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek. Po uplynutí času určeného pro sázení rozdává krupiér Sázejícím po jedné kartě lícem nahoru s tím, že sobě rozdává naposledy. Krupiér poté rozdává všem Sázejícím druhou kartu lícem nahoru, sobě ale rozdává druhou kartu lícem dolů. Hodnota počátečního listu Sázejících se zobrazuje vedle karet. V průběhu jedné hry hazardní hry budou karty po celou dobu na hracím stole s tím, že budou viditelné také jejich hodnoty, a nebudou z hracího stolu odklizeny.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jakmile krupiér dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

Pravidla pro hru krupiéra:

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

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

Vedlejší sázky

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

Perfect Pairs

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

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

21+3

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

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

Výplatní tabulka vedlejších sázek:

HOT 3

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

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

BUST IT

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

Název	Výherní poměr
Perfect Pairs	
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1
21+3	
Trojice v barvě	100:1
Čistá postupka	40:1
Trojice	30:1
Postupka	10:1
Barva	5:1
Hot 3	
7-7-7	100:1
SOUČET 21 KARET V BARVĚ	20:1
SOUČET 21 KARET RŮZNÉ BARVY	4:1
SOUČET 20	2:1
SOUČET 19	1:1
Bust It	
PŘES LIMIT S 8 A VÍCE KARTAMI	250:1
PŘES LIMIT SE 7 KARTAMI	100:1
PŘES LIMIT SE 6 KARTAMI	50:1
PŘES LIMIT S 5 KARTAMI	9:1
PŘES LIMIT SE 4 KARTAMI	2:1

PŘES LIMIT SE 3 KARTAMI	1:1
-------------------------	-----

Roulette (SYNOT Interactive)

Základní informace

Hra Roulette (SYNOT Interactive) je přenášena živá hra – ruleta, jejíž kolo se skládá z 37 číslovaných políček. Čísla od 1 do 36 mají střídavě červenou a černou barvu. 0 má zelenou barvu. Sázky se umísťují na hrací stůl do oblasti vnitřních nebo vnějších sázek (viz níže). Podstatou hry je vsadit na vybrané místo na hracím plátně tak, aby sázka pokrývala výsledek, na kterém se ustálí kulička vržená krupiérem.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Jedno číslo (Straight-Up)	10 000,00 Kč	350 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Dvě čísla (Split)	20 000,00 Kč	340 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Tři čísla (Street)	30 000,00 Kč	330 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Čtyři čísla (Corner)	40 000,00 Kč	320 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Šest čísel (Line)	60 000,00 Kč	300 000,00 Kč	360 000,00 Kč
12 čísel (Dozen)	130 000,00 Kč	260 000,00 Kč	390 000,00 Kč
Sloupce 12 čísel (Column)	130 000,00 Kč	260 000,00 Kč	390 000,00 Kč
Sudá/Lichá čísla (Even/Odd)	180 000,00 Kč	180 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Barva	180 000,00 Kč	180 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Nížká/Vysoká čísla (Low/High)	180 000,00 Kč	180 000,00 Kč	360 000,00 Kč

Usazení ke stolu

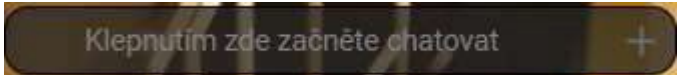


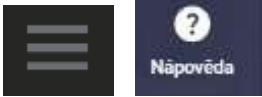
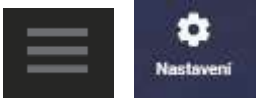
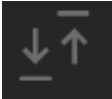
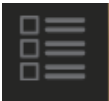
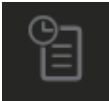
Po otevření hry se Sázejícímu zobrazí kolo rulety s krupiérem ze streamovaného studia a virtuální hrací plán s políčky pro umístění sázek. Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek ve stanoveném čase, následně je pohybující se kolo rulety roztočeno krupiérem

v opačném směru a je oznámen konec sázek a čeká se na vyhlášení výsledku, viz další popis hry níže. Sázky je nutné umístit během časového odpočtu, který je zobrazen nad hracím polem. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry a je stále umožněn příjem sázek, sázející se může do dané přenášené živé hry zapojit umístěním sázek ve stanoveném čase. V opačném případě musí čekat na zahájení následující hry přenášené živé hry, kdy bude opět umožněn příjem sázek ve stanoveném čase.

Herní funkce

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

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se vybírá hodnota žetonu.
	Kliknutím s odpovídající hodnotou žetonu na hracím poli se nastavují sázky do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím jsou aktuálně nastavené sázky do jedné hry přenášené živé hry zdvojnásobeny.
	Kliknutím je poslední zvolená sázka odstraněna.
	Kliknutím jsou sázky do jedné hry přenášené živé hry opakovány podle předchozí hry přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u herního stolu.
	Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.

Tlačítko	Funkce
 +	Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.
 +	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím se zobrazí panel limity.
	Kliknutím se zobrazí panel výplaty.
	Kliknutím se zobrazí herní statistiky.
	Kliknutím se zobrazí výsledky her přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře nastavení oblíbených sázek.
	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.

Racetrack

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Hra dále obsahuje funkci **Neighbours**:

Po kliknutí na určité číslo na Racetrack dojde k umístění aktuálně nastavené sázky nejen na určité číslo, ale také na sousední čísla na kole rulety. Počet sousedních čísel, na které je také vsazeno, je určen na přepínači funkce Neighbours (viz obrázek), která lze nastavit od 1 do 9. Např. Pokud bude na ukazateli funkce Neighbours nastavena hodnota 2, dojde k umístění sázek na určité číslo a zároveň dvě sousední čísla napravo a dvě sousední čísla nalevo, nebo např. pokud bude

na ukazateli funkce Neighbours nastavena hodnota 4, dojde k umístění sázek na určité číslo a zároveň čtyři sousední čísla napravo a čtyři sousední čísla nalevo apod.



Informační tabule

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

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

Konfigurátor sázek

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

Výplatní tabulka

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

Vnitřní sázka (Inside bet)

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

Vnější sázky (Outside bet)

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

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

Blackjack (SYNOT Interactive)

Základní informace

Karetní hra Blackjack (SYNOT Interactive) je přenášena živá hra, ve které hraje jeden až sedm sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	250 000,00 Kč	375 000,00 Kč	625 000,00 Kč
Top 3	2 500,00 Kč	675 000,00 Kč	677 500,00 Kč
21 + 3	2 500,00 Kč	250 000,00 Kč	252 500,00 Kč
Hráčův pár	2500,00 Kč	75 000,00 Kč	77 500,00 Kč
Dealerův pár	2 500,00 Kč	75 000,00 Kč	77 500,00 Kč
Rozdělení	250 000,00 Kč	250 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Zdvojnásobení	250 000,00 Kč	250 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Pojištění	125 000,00 Kč	250 000,00 Kč	375 000,00 Kč

Balíček karet

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

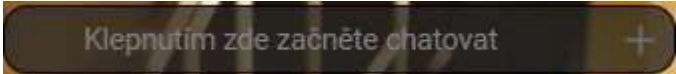
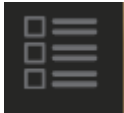
Usazení ke stolu



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

Herní funkce

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

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

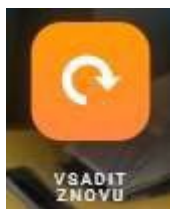
Základní pojmy:

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

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

Možnosti Sázejícího při hře:

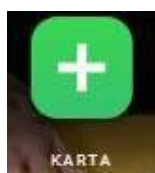
Vsadit znovu – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře.



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



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

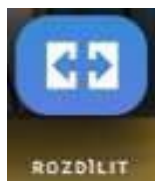


Stát – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.



Další sázky v průběhu hry:

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



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



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



Cíl hry a výplaty výher

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

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

Aby se to sázejícímu podařilo, musí mít hand, jehož celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň jeho součet karet má vyšší hodnotu než hand krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne

hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérova handu přesáhne 21. Pokud je celková hodnota handu 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru.

Nejprve odehrají hru postupně jeden po druhém všichni sázející a jako poslední odehraje krupiér. Jakmile je sázející vyzván, může ke svému handu tahat další karty s cílem navýšit celkovou hodnotu jeho karet. Sázející dostane další kartu po stisknutí tlačítka „Karta“ (viz výše) a dokončí svou handu stisknutím tlačítka

„Stát“ (viz výše). Jakmile skončí s taháním karet všichni sázející, krupiér dokončí svůj hand. Pravidla pro rozdělení, dvojnásobek a pojištění jsou popsána výše u popisu jednotlivých tlačítek.

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

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

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

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

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

Jakmile krupiér dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

Pravidla pro hru krupiéra:

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

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

Vedlejší sázky

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

21+3

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

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

Top 3

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

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

Páry

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

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

Výplatní tabulka výherních poměrů

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

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

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

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

All Bets Blackjack (SYNOT)

Jedná se o Přenášenou Živou hru s krupiérem, osmi balíčky karet a All Bets Blackjack stolem ve tvaru půlkruhu. Tato hra je určena pro neomezený počet Sázejících.

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	250 000,00 Kč	375 000,00 Kč	625 000,00 Kč
Top 3	5 000,00 Kč	1 350 000,00 Kč	1 355 000,00 Kč
Lucky Lucky	2 500,00 Kč	500 000,00 Kč	502 500,00 Kč
Buster Blackjack	2 500,00 Kč	5 000 000,00 Kč	5 002 500,00 Kč
21 + 3	5 000,00 Kč	500 000,00 Kč	505 000,00 Kč
Hráčův pár	5 000,00 Kč	150 000,00 Kč	155 000,00 Kč
Dealerův pár	5 000,00 Kč	150 000,00 Kč	155 000,00 Kč
Rozdělení	250 000,00 Kč	250 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Zdvojnásobení	250 000,00 Kč	250 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Pojištění	125 000,00 Kč	250 000,00 Kč	375 000,00 Kč

Pravidla hry

- Cílem je, aby se součet hodnot karet přiblížil hodnotě 21 a zároveň hodnotu 21 nepřekročil. Esa se počítají jako 1 nebo 11, lícové karty jako 10 a karty s čísly za svou nominální hodnotu. Jakákoliv kombinace desítky a esa se nazývá Blackjack a poráží součet 21. Hraje se pouze proti krupiérovi, nikoli proti ostatním Sázejícím.
- Pokud Sázející jako své první dvě karty dostane eso a kartu s hodnotou deset, má Blackjack a vyhrává 1,5násobek své Sázky (při Sázce 10, získává 25). Pokud je celková hodnota karet blíže k 21 než hodnota karet Krupiéra, vyhrává vsazenou částku (při Sázce 10, získává 20). Sázející prohrává svou Sázku, pokud je jeho součet hodnot karet vyšší než 21, nebo nižší než Krupiérova hodnota (do 21). Pokud má s Krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a Sázka se vrací.
- Krupiér si dobírá karty až do 16 a na 17, včetně soft 17 (s esem) a výš vždy stojí.
- Krupiér fyzicky rozdává karty zúčastněným Sázejícím, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry fyzicky na herním stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty.
- Po uplynutí času určeného pro sázení rozdá krupiér Sázejícím první kartu lícem nahoru a poté rozdá první kartu lícem nahoru také pro sebe. Krupiér poté rozdá všem Sázejícím druhou kartu lícem nahoru, sobě ale rozdá druhou kartu lícem dolů. Hodnota počátečního listu Sázejícího se zobrazuje v uživatelském rozhraní pod fyzickými kartami.
- S ohledem na povahu této hry může dojít k situaci, že Sázející zvolí volbu stát a krupiér pro jiné Sázející, kteří zvolili volbu „další karta“, rozdává další karty. V takovém případě mají tyto další karty pro Sázejícího, který zvolil volbu stát, hodnotu 0. Rovněž také v případě, že Sázející nevyužije možnosti rozdělit, avšak jiný Sázející tuto možnost využije, jsou pro vyhodnocení hry Sázejícího, který možnosti rozdělit nevyužil, rozhodující karty v takovém pořadí, jak je krupiér Sázejícím rozdává. Pro účely vyhodnocení hry je rozhodující úkon Sázejícího, který bude zaznamenán v systému provozovatele.

Průběh hry

- Sázející vybere žeton(y) a uzavře nejprve hlavní Sázku **BET**.
- Po uzavření a potvrzení hlavní Sázky jsou přijímány vedlejší Sázky.
- Po uplynutí času určeného pro sázení a obdržení prvních dvou karet se Sázejícím zobrazí tlačítka **Zdvojnásobit, Karta, Stát** případně **Rozdělit** a **Pojistit** (pokud je první kartou krupiéra eso).
- Pokud Sázející neprovede žádný tah v daném časovém limitu, automaticky **Stojí**.
- Pokud Sázející zvolí možnost **Zdvojnásobit**, bude ze zůstatku účtu Sázejícímu odečtena částka odpovídající hlavní Sázce a hlavní Sázka se zdvojnásobí, poté dostane Sázející pouze jednu kartu.
- Poté, co všichni Sázející odehrají, odhalí svou druhou kartu Krupiér a případně dobírá karty.

Průběh sázení

- Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra, nové Sázky na další hru se přijímají po ukončení stávající hry.
- Sázku lze umístit vybráním žetonu a položením/kliknutím na hrací box.
- Lze umístit několik žetonů současně na pozici hlavní sázky a vedlejších sázek v rámci jednoho hracího boxu.
- Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření Sázek.
- Do vyhlášení konce Sázek a jejich potvrzení, lze Sázky odebrat pomocí tlačítka „Zpět“.
- Po vizuálním signálu **Konec Sázek** v horní části obrazovky krupiér začne rozdávát karty.
- Výhry za výherní Sázky se vyplácejí na konci každé hry.
- Účast na další hře se provede vsazením nových Sázek, nebo pomocí tlačítka **Vsadit Znovu**, které zopakuje Sázky předchozí hry.

Rozdělit/Split

- Pokud mají první dvě karty Sázejícího stejnou hodnotu, lze je rozdělit do dvou samostatných listů uzavřením druhé Sázky ve výši původní Sázky. K oběma kartám poté krupiér automaticky rozdá po jedné kartě a až poté se Sázející rozhoduje dále. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty.
- V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, na ně přijde pouze jedna karta. Pokud je v rozdělené kombinaci eso a karta s hodnotou deset, považuje se to za 21, nikoli za Blackjack. V tomto případě je výplata 1:1, nikoli 3:2.

Zdvojnásobit/Double

- Při prvních dvou kartách má Sázející možnost zdvojnásobit Sázku, avšak dostane pouze jednu kartu bez možnosti dostat další.
- Pokud má první karta Krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má Blackjack) vrací se Sázejícímu jeho Sázka „double“ (polovina celkové hlavní Sázky).
- Zdvojnásobit lze i po splitu.

Pojistka/Insurance

- Pokud je první kartou Krupiéra eso, může Sázející vsadit polovinu hodnoty své původní hlavní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud Krupiér bude mít blackjack. Jestliže Krupiér nemá blackjack, Sázející pojištění prohrává.

List o 10 kartách

- Jakmile desátá karta na jednom boxu vytvoří součet 21 a nižší, automaticky tento box Sázejícího vyhrává, s výjimkou, kdy má krupiér Blackjack.

Míchání karet

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

Vedlejší Sázky

- Jedná se o Sázky, které lze uzavřít nad rámec hlavní herní Sázky. Nelze je uzavřít bez Hlavní Sázky.

21+3

Jedná se o vedlejší Sázku, která umožňuje Sázejícím vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- **Trojice v barvě (Suited three of a kind)** – všechny tři karty se stejným symbolem a hodnotou

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka v barvě (Straight flush)** – všechny tři karty jdoucí po sobě a se stejným symbolem

Příklad: 4  5  6 

- **Trojice (Three of a kind)** – všechny tři karty stejné hodnoty, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka (Straight)** – všechny tři karty v pořadí, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  5  6 

- **Barva (Flush)** – všechny tři karty se stejnými symboly

Příklad: 4  Q  9 

Top 3

Jedná se o vedlejší Sázku, která umožňuje Sázejícím vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- **Trojice v barvě (Suited three of a kind)** - všechny tři karty se stejným symbolem a hodnotou

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka v barvě (Straight flush)** všechny tři karty jdoucí po sobě a se stejným symbolem

Příklad: 4  5  6 

- **Trojice (Three of a kind)** - všechny tři karty stejné hodnoty, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  4  4 

Páry

Jedná se o dvě vedlejší Sázky s názvy **Player Perfect Pairs** a **Dealer Perfect Pairs**, které umožňují vsadit na to, že první dvě karty Sázejícího (Player), nebo Krupiéra (Dealer) budou mít své první dvě karty stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti.

- **Červeno-černý pár:** První dvě karty tvoří pár, ale v různých symbolech a barvách (červená, černá)

Příklad: 4  4 

- **Pár v barvě:** První dvě karty tvoří pár v různých symbolech, ale stejných barvách (červená, černá)

Příklad: 4  4 

- **Dokonalé páry:** První dvě karty jsou totožné (stejná hodnota, stejný symbol)

Příklad: 4  4 

Lucky Lucky

Jedná se o vedlejší Sázku, která umožňuje Sázejícím vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiérovi vytvoří kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

Sázka Lucky Lucky	
Karetní kombinace	Popis
777 v barvě	Tři 7 se stejným symbolem. Příklad: 7  7  7 
678 v barvě	Karty 6,7,8 se stejným symbolem. Příklad: 6  7  8 
777	Tři 7 s různými symboly. Příklad: 7  7  7 
678	Karty 6,7,8 s různými symboly. Příklad: 6  7  8 
21 v barvě	Jakákoliv kombinace karet se stejnými symboly, jejichž hodnota je 21 (kromě výše uvedených)
21	Jakákoliv kombinace karet s různými symboly, jejichž hodnota je 21 (kromě výše uvedených)
Jakákoliv 20	Jakákoliv kombinace karet v celkové hodnotě 20.
Jakákoliv 19	Jakákoliv kombinace karet v celkové hodnotě 19.

Buster Blackjack

Tato vedlejší Sázka se vyplácí vždy, když má Krupiér výsledný součet svých karet vyšší než 21, tzn. že přetáhne. Výplata vedlejší Sázky je dána počtem karet, které Krupiér má. Čím více karet, tím vyšší výhra, přičemž nejvyšší výhry jsou v kombinaci s Blackjackem Sázejícího. Detailně popsáno níže.

Tabulky výplatních poměrů

Výplata hlavní hry	
Sázka Bet	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží Krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

Sázka Top 3	
Kombinace	Výplatní poměr
Trojice v barvě (Suited three of a kind)	270:1
Postupka v barvě (Straight flush)	180:1
Trojice (Three of a kind)	90:1

Sázka na Páry (Player a Dealer)	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalé páry	25:1
Pár v barvě	12:1
Červeno-černý pár	6:1

Sázka 21+3	
Kombinace	Výherní poměr
Trojice v barvě (Suited three of a kind)	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	40:1
Trojice (Three of a kind)	30:1
Postupka (Straight)	10:1
Barva (Flush)	5:1

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

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

Rozsahy limitů

- Rozsahy limitů zobrazené vedle názvu stolu v **Lobby** a v uživatelském rozhraní herního stolu odpovídají limitům hlavní Sázky **Bet**.
- Následující Sázky mají své limity: **Hlavní Sázka**, Sázka na **Pár krupiéra**, Sázka na **Pár hráče**, Sázka **21+3**, Sázka **Top 3**, Sázka **Buster Blackjack** a Sázka **Lucky Lucky**.

Řešení chyb

- Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje Sázející, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší. Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u herního stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.
- Při méně závažných chybách lze, po jejich vyřešení, pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé, nebo všechny Sázející. V takovém případě se všem ovlivněným Sázejícím vrací počáteční sázky.
- Ke zrušení hry Živé hry může dojít v případě, že:
 - Dojde k nesprávnému záznamu karty do Centrální databáze systému.
 - Více než jedna karta v balíčcích, ze kterých krupiér karty rozdává, je otočená lícem nahoru.
 - Více než dvě karty spadnou ze stolu a není možné určit jejich pořadí.
 - Dojde k předčasnému odkrytí druhé (skryté) krupiérovky karty.
- Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

Zásady odpojení/ztráty připojení

- Pokud bude Sázející odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, je Sázejícímu jeho Sázka vrácena, pokud bude Sázející odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Sázejícího.
- V případě hry All Bets Blackjack systém čeká na rozhodnutí Sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost, ať už z důvodu odpojení, nebo nepřítomnosti Sázejícího, označí se, po uplynutí času na rozhodnutí, defaultní akce **Stát**.

Prvky uživatelského rozhraní

 Vsadit znovu	Vsadí stejnou Sázku jako v předchozí hře.
 Zpět	Odstraní vsazené Sázky.
 Zdvojnásobit	Zdvojnásobí hlavní sázku a požádá krupiéra o právě jednu a žádnou další kartu navíc. V průběhu času určeného pro sázení toto tlačítko zdvojnásobí právě uskutečněné sázky.
 Stát	Tlačítko STÁT znamená, že Sázející v dané hře hazardní hry nechce další kartu.
 Další karta	Požádá Krupiéra o jednu kartu navíc.
 Rozdělit	Umožňuje rozdělit dvě karty stejné hodnoty, k oběma kartám poté krupiér rozdává po jedné kartě a až poté se Sázející rozhoduje dále.
 Pojistka	Pokud je první kartou Krupiéra eso (A), může Sázející vsadit polovinu hodnoty své původní hlavní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud Krupiér bude mít blackjack. Jestliže Krupiér nemá blackjack, Sázející pojištění prohrává.
 Přeskočit	Odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.

 Nabídka	Tlačítko otevře nabídku Nastavení. Nastavení hry – umožňuje povolit nebo zakázat různé funkce a nápovědy. Nastavení zvuku – umožňuje ztlumit a zrušit zvuky hry a hlas krupiéra a změnit hlasitost zvuku. Nastavení videa – umožňuje změnit kvalitu videopřenosu. Historie hry – umožňuje přístup k úplným informacím o historii předchozích her. Nápověda – otevře soubory nápovědy a pravidel.
Zůstatek	Zobrazuje aktuální stav hráčského konta.
Sázka	Zobrazuje celkovou sázku do aktuální hry.
 Pokladna	Otevře okno Pokladna, kde lze provádět vklady na uživatelské konto a výběry z něj.
 Limity	Otevře panel Limity.
 Spropitné	Dá krupiérovi spropitné.
 Lobby	Načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.

Casino Hold'em (SYNOT Interactive)

Základní informace

Casino Hold'em je přenášená **živá karetní hra**, ve které hraje **neomezený počet sázejících** připojených u hracího stolu **proti krupiérovi** ze streamovaného studia.

Hrací stůl ve studiu má **tvár půlkruhu** a je potažen hracím plátnem. Casino Hold'em je **varianta pokeru s pěti kartami**. Sázející obdrží dvě karty, které spolu s pěti společnými kartami na stole (tzv. *board*) použije k sestavení nejlepší pokerové kombinace.

Na stole je umístěna tzv. **bota**, ze které krupiér fyzicky rozdává karty, a dále **odkladač** na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je **virtuálně vyznačen 1 box** pro umístění sázek. Hraje se s **jedním balíčkem o 52 kartách**.

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Ante	40 000,00 Kč	4 000 000,00 Kč	4 040 000,00 Kč
Dorovnat	80 000,00 Kč	8 000 000,00 Kč	8 080 000,00 Kč
AA	40 000,00 Kč	4 000 000,00 Kč	4 040 000,00 Kč
Casino Razz	40 000,00 Kč	4 000 000,00 Kč	4 040 000,00 Kč

Balíček karet

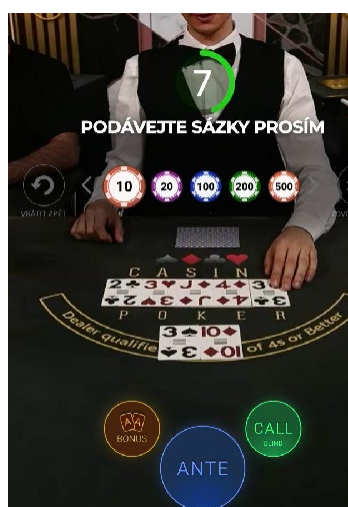
Balíček obsahuje **52 karet**, rozdělených do **4 barev**:

- **Srdce, Káry** (červené barvy)
- **Kříže, Piky** (černé barvy)

Každá barva obsahuje 13 karet:

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J (kluk/Jack), Q (dáma/Queen), K (král/King), A (eso/Ace)

Zahájení hry



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

Průběh hry

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

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

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

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

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

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

vyplácí podle výplatní tabulky a sázka Dorovnat se vyplácí v poměru 1:1.

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

Call Blind

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

Vedlejší sázky

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

AA

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

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

Casino Razz

Cílem je získat co nejnižší možnou kombinaci pěti pokerových karet z prvních dvou karet a prvních tří společných karet. Eso se počítá jako nejnižší karta. Pokud karetní kombinace obsahuje jakoukoliv Dámu, Krále, Pár, Dva Páry, Trojici nebo Čtveřici sázející tuto vedlejší sázku prohrává. Viz tabulka výplat níže.

Pořadí kombinací

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

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

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

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

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

Tabulka karetních kombinací seřazených sestupně:

Pořadí karetních kombinací	Popis
Královská postupka (Royal Flush)	Postupka s vysokým esem v jedné barvě, např. pikové A, K, Q, J, 10.
Postupka v barvě (Straight Flush)	Postupka v jedné barvě, např. srdcové 3, 4, 5, 6, 7.
Čtveřice (Four of a Kind)	Čtyři karty stejné hodnoty, např. srdcová J, piková J, kárová J, křížová J, piková Q.
Full House	Trojice a pár, např. srdcová K, křížová K, piková K, piková 5 a kárová 5.
Jedna barva (Flush)	Pět karet ve stejné barvě, např. kárové 3, 7, 8, 10, J.
Postupka (Straight)	Pět karet postupné hodnoty, např. srdcová 6, křížová 7, piková 8, kárová 9, křížová 10.
Trojice (Three of a Kind)	Tři karty stejné hodnoty, např. srdcová A, piková 5, kárová A, křížová A, křížová J.
Dva páry (Two Pairs)	Dvě karty stejné hodnoty a další dvě karty stejné hodnoty, např. piková 3, srdcová 3, kárová Q, křížová Q, kárová 9.
Pár (One Pair)	Dvě karty stejné hodnoty, např. srdcová A, piková A, piková 6, kárová 10, křížová K.
Vysoká karta (High Card)	Karta s nejvyšší hodnotou, např. kárová 2, kárová 4, srdcová 3, srdcová 7, křížová K.

Výplatní tabulka výherních poměrů:

Výplatní poměry – sázka Ante

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

Výplatní poměry – vedlejší sázka AA

Kombinace	Výplatní poměr
Královská postupka (Royal Flush)	100 : 1
Postupka v barvě (Straight Flush)	50 : 1
Čtveřice (Four of a Kind)	40 : 1
Full House	30 : 1
Jedna barva (Flush)	20 : 1
AA nebo vyšší	7 : 1

Výplatní poměry – vedlejší sázka Casino Razz

Kombinace	Výplatní poměr
5-4-3-2-A v jedné barvě	200 : 1
5-4-3-2-A v různých barvách	50 : 1
Nejvyšší karta 6	25 : 1
Nejvyšší karta 7	10 : 1
Nejvyšší karta 8	8 : 1
Nejvyšší karta 9	6 : 1

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

Řešení chyb

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

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

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

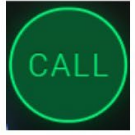
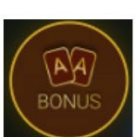
Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

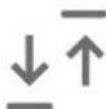
Zásady odpojení/ztráty připojení

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

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

Prvky uživatelského rozhraní

	Pozice hlavní sázky Ante
	Pozice Sázky Dorovnat
	Pozice Sázky Call Blind
	Pozice nepovinné Sázky Casino Razz
	Pozice nepovinné Sázky AA
 Vsadit Znovu	Vsadí stejnou Sázku jako v předchozí hře
 Zpět	Odstraní Sázky, které jsou právě na stole.

 Dvojnásobek	Zdvojnásobí právě uskutečněnou Sázku.
 Dorovnat	Uzavře Sázku Dorovnat
 Složít	Sázky prohrávají a hra končí
 Nabídka	Tlačítko otevře nabídku Nastavení • Nastavení hry - umožňuje povolit nebo zakázat různé funkce a nápovědy. • Nastavení zvuku - umožňuje ztlumit a zrušit zvuky hry a hlas krupiéra a změnit hlasitost zvuku • Nastavení videa - umožňuje změnit kvalitu videopřenosu • Historie hry - umožňuje přístup k úplným informacím o historii předchozích her • Nápověda - otevře soubory nápovědy a pravidel
Zůstatek	Zobrazuje aktuální stav hráčského konta.
Sázka	Zobrazuje celkovou sázku do aktuální hry
 Pokladna	Otevře okno Pokladna, kde lze provádět vklady na uživatelské konto a výběry z něj
 Limity	Otevře panel limity
 Spropitné	Dá krupiérovi spropitné
 Lobby	Načte Lobby, kde se můžete připojit k jinému stolu.