

[1 Regurile jocului de Ruletă](#)

[2 Regurile jocului de Blackjack](#)

[3 Regurile jocului de Baccarat](#)

1. REGULILE JOCULUI DE RULETĂ

1.1 Prezentarea jocului

Jocul de Ruletă se joacă prin învârtirea unei bile mici pe o roată rotundă cu treizeci și șapte de sloturi numerotate. Când se oprește roata, bila se oprește în unul dintre aceste sloturi. Obiectivul Ruletei constă în prezicerea corectă a slotului în care va ateriza bila. Prin prezicerea numărului corect, veți primi câștigul pariului făcut. Valoarea câștigului depinde de natura pariului făcut.

1.2 Cum se joacă

Selectați valoarea pe care doriți să o mizați la o învârtire dată, făcând clic cu butonul stâng al mouse-ului pe un jeton, glisându-l și așezându-l în câmpurile de pariere corespunzătoare ale mesei de joc. Pentru a specifica un pariu care nu este egal cu o valoare existentă a jetoanelor, trebuie doar să faceți clic pe o altă valoare a jetoanelor după așezarea jetonului anterior pe masă. De exemplu, pentru a paria 30 \$, faceți clic și trageți jetonul de 25 \$ și așezați-l pe masă, iar apoi faceți clic și trageți de jetonul de 5 \$ și aruncați-l peste jetonul de 25 \$. Pariul dumneavoastră total se va afișa în fereastra „Pariul curent”. Vă puteți repeta ultimul pariu făcând clic pe butonul „Ultimul pariu”. TREBUIE să faceți clic pe butonul „Pariere” după ce ați finalizat tragerea și aruncarea jetoanelor, pentru ca pariurile să fie înregistrate și valide.

Dacă puneți o miză mai mică decât limita de pariere minimă a mesei sau mai mare decât limita maximă a mesei, valoarea pariului dumneavoastră va fi respinsă automat de serverele noastre. Puteți face mai multe pariuri diferite la masa de Ruletă. Fiecare tip de pariu acoperă un anumit interval de numere și fiecare tip are propria sa rată de câștig. Liniile scurte alcătuite din câte trei numere poartă denumirea de rânduri pe masă, în timp ce liniile mai lungi, fiecare dintre acestea având câte douăsprezece numere, poartă denumirea de coloane. Primele cinci tipuri de pariuri se realizează pe spațiul numerotat sau pe liniile dintre acestea și poartă denumirea de pariuri interne, în timp ce ultimele trei tipuri se realizează în casele speciale de dedesubt și din stânga de pe masă și poartă denumirea de pariuri externe. Tipurile și câștigurile diferite pentru fiecare tip de pariu sunt prezentate pe scurt în continuare:

1.3 Explicația referitoare la tipul de pariu

Pariul direct. Așezați-vă jetoanele pe orice număr unic (inclusiv zero). Pariul împărțit. Așezați-vă jetoanele pe linia dintre orice două numere (cu excepția numărului zero). Pariu stradă. Așezați-vă jetoanele la capătul oricărui rând de numere. Un pariu stradă acoperă trei numere. Pariul pe colț. Așezați-vă jetoanele în colțul în care se întâlnesc patru numere. Toate cele patru numere sunt acoperite. Pariul pe linie. Așezați-vă jetoanele la capătul a două rânduri de la intersecția dintre acestea. Un pariu pe linie acoperă toate numerele din ambele rânduri, pentru un total de șase numere. Pariul pe coloană. Așezarea unui jeton în una dintre casele marcate cu „2 la 1” de la capătul coloanelor acoperă toate numerele din acea coloană, pentru un total de douăsprezece numere. (Zero nu este

acoperit de niciuna dintre coloane.) Pariul duzină. Așezarea unui jeton în una dintre cele trei casete marcate cu „Primul set de 12”, „Al doilea set de 12” sau „Al treilea set de 12” acoperă cele douăsprezece numere în ordinea numerelor 1 până la 36. Roșu/Negru, Par/Impar, 1 la 18/19 la 36 Un jeton așezat în una dintre cele șase casete de pe masă acoperă cele 18 numere de pe masă conform descrierii din caseta în cauză. (Zero nu este acoperit de niciuna dintre aceste casete.) Fiecare casetă acoperă optsprezece numere. După finalizarea unei învârtiri, numărul câștigător se va nota în tabel cu o culoare evidențiată.

1.4

Câștiguri

- 1 Număr 35 la 1
- 2 Numere 17 la 1
- 3 Numere 11 la 1
- 4 Numere 8 la 1
- 6 Numere 5 la 1
- 12 Numere 2 la 1
- 18 Numere 1 la 1

1.5 Chat

Pentru a intra în chat, faceți clic pe bara albă din caseta de chat din colțul stâng inferior al ecranului de jocuri. Puteți conversa cu alți jucători de la masă, tastând un mesaj în bara albă și apăsând pe Trimite. Mesajul dumneavoastră și mesajele altor persoane vor apărea în partea superioară a ferestrei de joc. Vă rugăm să nu utilizați un limbaj sau să nu abordați subiecte care pot fi considerate ofensatoare de alți jucători. Nerespectarea acestei reguli poate determina blocarea contului dumneavoastră de echipa de asistență. În cazul în care considerați că un jucător abuzează de această regulă, trimiteți un e-mail echipei de asistență pentru a analiza problema.

[Înapoi sus](#)

2. REGULILE JOCULUI DE BLACKJACK

2.1 Definiții și specificații

2.1.1 Definiții

Blackjack: Un as și o carte suplimentară cu o valoare de zece puncte, distribuite sub forma a două cărți inițiale unui jucător sau crupierului.

Totalul hard sau totalul numărului de puncte hard: Numărul total de puncte ale unei mâini care nu conține niciun as sau care conține ași care au valoarea unu la numărătoare.

Cartea hole: O carte distribuită cu fața în jos crupierului, care rămâne cu fața în jos până când toți jucătorii cu excepția crupierului și-au primit toate cărțile solicitate.

Structura sau structura mesei: Pâsla, materialul textil sau un alt material care acoperă suprafața de joc a unei mese de blackjack.

Totalul soft sau totalul numărului de puncte soft: Totalul numărului de puncte ale unei mâini care conține unul sau mai mulți ași și un as are valoarea unsprezece la numărătoare.

2.1.2 Caracteristicile fizice ale mesei (meselor) de blackjack

2.1.3 Blackjack se va juca pe o masă rotunjită standard cu dimensiuni de 1450x800 mm, cu locuri pentru până la maxim șapte jucători pe o singură parte și un singur loc pentru crupier de cealaltă parte.

2.1.4 O masă de blackjack va avea un suport de cărți ieșite din joc. Mesele nu sunt prevăzute cu un dispozitiv „no peek”.

Se pot utiliza scannere de cărți ca alternativă la dispozitivele „no peek”. În cazul în care jocurile se desfășoară la mai multe mese de blackjack, mesele vor fi prevăzute cu un număr de identificare, atribuit de cazinou, pe suprafața mesei sau pe un accesoriu al mesei.

2.1.5 Următoarele notificări vor apărea fie pe structura mesei, fie pe însemnele mesei, fiind clar vizibile pentru fiecare jucător de la masă:

- a. Una dintre aceste afirmații, în forma următoare: „crupierul va trage până la 16 și se va opri la toate 17” sau, ca alternativă, „crupierul va trage până la 17 soft”.
- b. „Blackjack plătește 3 la 2” (înlocuiți cotele mai mari în funcție de caz); și „Asigurarea plătește 2 la 1” (înlocuiți cotele mai mari și restricțiile de asigurare, în funcție de caz).

2.1.6 Se vor prezenta regulile jocului:

- a. Limitele de pariere la masă minime și maxime, și, în funcție de caz, limitele de pariere la masă minime și maxime pentru condițiile speciale.
- b. În funcție de caz, eventualele restricții referitoare la dublare.
- c. În funcție de caz, eventualele restricții referitoare la împărțirea așilor sau la numărul de cărți care se pot trage pentru ași împărțiți.
- d. În funcție de caz, orice plan de plată special sau cote de câștig

2.1.7 Distribuitoarele de cărți

Se va proiecta și se va construi un distribuitor de cărți care să mențină integritatea jocului. Distribuitorii de cărți și suportul de cărți ieșite din joc se vor verifica în fiecare zi de joc, înaintea introducerii cărților în acestea, pentru a asigura faptul că distribuitorul sau alte dispozitive nu sunt deteriorate, funcționează corespunzător și nu au fost compromise în niciun mod care să poată afecta integritatea jocului.

2.1.8 Cărțile de joc

Valorile cărților de joc incluse într-un pachet de cărți sunt următoarele:

- a. O carte cuprinsă între 2 și 10 are valoarea nominală;
- b. Un valet, regină sau popă are valoarea 10; și
- c. Asul poate avea valoare 1 sau 11, exceptând situația în care valoarea 11 i-ar acorda unui jucător sau crupierului un punctaj mai mare de 21, caz în care va avea valoarea unu.
- d. Un pachet de blackjack standard va conține 52 de cărți în patru culori (inimă roșie, romb, treflă și inimă neagră), fiecare culoare cuprinzând cărți numerice cuprinse între 2 și 10 și un valet, o damă, un popă și un as.

2.2 Mizări

2.2.1 Reguli generale

Înainte de distribuirea primei cărți pentru o rundă de joc, jucătorul va stabili mai întâi miza. Mizele se vor plăti ca mize câștigătoare în cazul în care apare oricare dintre evenimentele următoare:

- a.** Suma valorilor cărților jucătorului este 21 sau mai mică, iar sumele valorilor cărților crupierului depășesc 21;
- b.** Suma valorilor cărților jucătorului depășește suma valorilor cărților crupierului, iar suma valorilor niciunora dintre cărțile jucătorului și ale crupierului nu depășește 21; sau
- c.** Jucătorul are blackjack și crupierul nu are.
- d.** Mizele se vor pierde în orice situație în care jucătorul nu deține o mână câștigătoare, exceptând situația în care valoarea mâinii jucătorului este egală cu valoarea mâinii crupierului. Crupierul va colecta toate mizele necâștigătoare, cu excepția neregularităților.

Cu excepția împărțirii perechilor, a dublării sau a realizării unui pariu de asigurare, nu se poate mări, scădea sau retrage nicio miză după distribuirea primei cărți din cadrul unei runde. Toate mizele de la blackjack se vor realiza în conformitate cu software-ul de jocuri, din fondurile disponibile ale jucătorului.

Sistemul nu va accepta nicio miză și nu se va mări sau anula nicio miză după declanșarea semnalului sonor al sistemului, care indică încheierea perioadei de pariere. În această etapă, crupierul care anunță jocul va anunța că „Nu se mai acceptă pariuri”. Anunțul „Nu se mai acceptă pariuri” se va face înainte de tragerii primei cărți din distribuitor.

După scanarea ultimei cărți și după anunțarea rezultatului runde de Crupier, sistemul se asigură automat de mizele de pe masă; sistemul va încasa toate mizele necâștigătoare și va plăti toate mizele câștigătoare.

- a.** Pe ecranul jocului se afișează mizele minime și maxime permise.
- b.** Fiecare jucător va fi responsabil plasarea miză corectă a mizei sau a mizelor proprii.
- c.** O miză poate fi respinsă de sistem înainte de distribuirea cărților ca urmare a nerealizării acesteia la timp, a nerespectării cerințelor minime sau maxime sau a necomunicării cu serverul de joc.

2.2.2 Egalitate și excepții

O miză este nulă și se înapoiază jucătorului în momentul în care suma valorii cărților jucătorului este egală cu suma valorii cărților crupierului sau în momentul în care atât crupierul, cât și jucătorul au blackjack. Miza unui jucător se pierde dacă crupierul are blackjack și suma valorii cărților jucătorului este 21 și nu un blackjack. Miza unui jucător se pierde în momentul în care atât valoarea cărților jucătorului, cât și a crupierului depășește 21.

2.2.3 Plata mizelor

- a.** Mizele câștigătoare se vor plăti la cote de cel puțin unu la unu, cu excepția blackjack-ului, care se va plăti la cote de cel puțin trei la doi.
- b.** În momentul în care atât totalul mâinii crupierului, cât și totalul mâinii jucătorului sunt egale, această situație poartă denumirea de egalitate; nimeni nu câștigă sau nu pierde.
- c.** Dacă totalul mâinii jucătorului este mai mare de 21, acesta depășește și pierde pariul.

2.2.4 Gestionarea mizelor

După o miză pe linia de asigurare, o miză de dublare sau o miză de împărțire a perechilor a fost confirmată de software-ul jocului, niciun jucător nu poate gestiona, anula sau modifica mizele înainte ca mâna jucătorului să aibă un rezultat stabilit de software.

2.2.5 Mize de asigurare

În cazul în care prima carte distribuită crupierului este un as, jucătorul poate face un pariu de asigurare care va câștiga în cazul în care cartea hole este popă, damă, valet sau decar și va pierde în cazul în care cartea crupierului este as, doi, trei, patru, cinci, șase, șapte, opt sau nouă. Un pariu de asigurare se realizează prin mizarea unei sume egale cu maxim jumătate din valoarea mizată pe miza inițială a jucătorului. Un jucător poate paria o sumă mai mare de jumătate din miza inițială la unitatea următoare care se poate miza, în cazul în care, datorită valorii jetoanelor, nu se poate paria cu o valoare egală cu jumătate din miza inițială.

Mizele de asigurare se vor plasa imediat după distribuirea celei de-a doua cărți fiecărui jucător, după expunerea cărții crupierului și înainte ca orice cărți suplimentare, după cea de-a doua carte, să fie distribuite crupierului.

Toate mizele de asigurare câștigătoare se vor plăti la cote de doi la unu. Toate mizele de asigurare necâștigătoare vor fi încasate de software imediat după ce crupierul verifică blackjack-ul cărții hole.

2.2.6 Dublarea

Un cazinou îi poate permite unui jucător să dubleze mâna jucătorului, care reprezintă realizarea unei mize suplimentare, care să nu depășească miza inițială a jucătorului, pentru primele două cărți distribuite jucătorului sau pentru primele două cărți din orice pereche împărțită. Se va distribui o singură carte suplimentară mâinii pentru care jucătorul a ales să realizeze dublarea. În cazul în care crupierul obține blackjack după ce un jucător dublează, crupierul va încasa doar valoarea mizei inițiale a jucătorului și nu va încasa valoarea suplimentară mizată în cadrul dublării.

2.2.7 Împărțirea perechilor

În cazul în care primele două cărți distribuite unui jucător au valoare identică, jucătorul poate împărți mâna în două mâini separate, mizând pe a doua mână, cu o miză egală cu miza inițială a jucătorului. Dacă jucătorul împarte perechile, crupierul va distribui a doua carte primei mâini formate astfel și va finaliza deciziile jucătorului referitoare la acea mână, înainte de a distribui cărțile celei de-a doua mâini. După distribuirea unei cărți suplimentare la o pereche împărțită, jucătorul va sta, va trage sau va dubla. Un jucător nu poate împărți perechile, inclusiv perechile de ași, de mai multe ori. Jucătorului care împarte ași i se va distribui o singură carte pentru fiecare as. În cazul împărțirii așilor, atunci când un jucător primește a doua carte cu valoarea 10, se va considera că are 21 și nu Black Jack.

2.3 Gestionarea și utilizarea cărților

2.3.1 Verificarea și prezentarea cărților

După primirea cărților la masă, crupierul va sorta și va verifica toate cărțile. Crupierul se va asigura că pachetele sunt complete și că nu există cărți defecte, zgâriate sau marcate în vreun fel.

Crupierul va întinde cărțile cu fața în sus pe masă, pe pachete, în funcție de culoare și în ordine, astfel

încât să se poată identifica fiecare carte în parte. Sistemul de supraveghere al cazinoului va filma acest proces.

Crupierul va verifica, va prezenta, va amesteca și va introduce cărțile într-un distribuitor, în cazul în care se va utiliza un distribuitor, doar la masa de blackjack unde se vor distribui cărțile.

În momentul îndepărtării cărților de pe suprafața de joc a unei mese de blackjack și dacă acestea sunt returnate ulterior oricărei mese pentru joc, crupierul va verifica din nou și va prezenta cărțile în modalitatea descrisă mai sus.

2.3.2 Amestecarea și reamestecarea

După prezentarea și verificarea cărților, crupierul va întoarce cărțile cu fața în jos pe masă, le va mixa prin utilizarea unei tehnici „wash” sau similare, le va amesteca și le va așeza una peste cealaltă.

După distribuirea fiecărui pachet de cărți, crupierul va reamesteca cărțile, astfel încât acestea să fie intercalate aleatoriu. Reamestecarea cărților se va realiza la încheierea mâinii în cadrul căreia se ajunge la cartea de tăiere.

La discreția cazinoului, crupierul poate să reamestece cărțile după încheierea oricărei mâini.

2.3.3 Tăierea

- a. După amestecarea cărților, crupierul va tăia personal cărțile.
- b. Persoana care taie cărțile va tăia cărțile prin așezarea cărții de tăiere în pachet.
- c. După introducerea cărții de tăiere, crupierul va lua toate cărțile din fața cărții de tăiere și le va așeza în spatele pachetului.
- d. Dacă se utilizează un distribuitor, cartea de tăiere se va reintroduce în pachetul de cărți în orice poziție dorită de jucător, iar cărțile se vor așeza apoi în distribuitorul de cărți, pentru începerea jocului.
- e. Cartea de tăiere se va așeza cu un pachet înaintea părții din spate a distribuitorului.

2.3.4 Procedura pentru distribuirea cărților

Cărțile pot fi distribuite de un distribuitor de cărți conceput specific în acel scop și situat pe masă, în stânga crupierului. Un crupier va scoate cărțile din distribuitor sau din pachet și le va așeza pe suprafața corespunzătoare a mesei.

La începutul unei runde de joc, începând cu primul jucător din stânga crupierului și continuând în sensul acelor de ceasornic în jurul mesei, crupierul va distribui cărțile în următoarea ordine:

- a. O carte orientată în sus pentru fiecare jucător care a mizat;
- b. O carte orientată în jos sau în sus pentru crupier;
- c. O a doua carte, orientată în sus pentru fiecare jucător care a mizat; și
- d. O a doua carte, orientată în jos pentru crupier.

2.3.5 Procedura de renunțare

La discreția cazinoului, crupierul poate renunța la una sau la mai multe cărți. Un crupier nou care ajunge la masă poate să renunțe, de asemenea, la una sau la mai multe cărți înainte ca noul crupier să distribuie cărțile jucătorilor. La discreția cazinoului, cărțile de renunțare pot fi prezentate la cerere.

La discreția casei, crupierul poate renunța la una sau la mai multe cărți. Se va renunța la cărți în următoarele situații:

- a. După fiecare amestecare, se va renunța la șase cărți
- b. Erori ale jocului, după aprobarea Pitboss, se va renunța la trei cărți
- c. După fiecare amestecare, se va renunța la șase cărți

2.3.6 Desfășurarea jocului

- a. După distribuirea a câte două cărți fiecărui jucător și crupierului, fiecare jucător va dubla, va împărți perechile, va sta, va lua o nouă carte sau va realiza o miză de asigurare.
- b. Un jucător își va indica intenția prin selectarea celei mai adecvate măsuri, prin comenzile software pentru joc din interfața calculatorului jucătorului cu jocul.
- c. Crupierul va aștepta semnalul software referitor la intenția jucătorului înainte de a distribui cărți suplimentare jucătorului sau înainte de a trece la jucătorul următor, exceptând situația în care numărul de cărți al jucătorului este exact douăzeci și unu sau depășește douăzeci și unu, caz în care software-ul va notifica crupierul să treacă la jocul următor. În cazul în care nu există niciun răspuns din partea jucătorului sau dacă expiră timpul de răspuns atribuit jucătorului de cazinou, crupierul va fi notificat de software să continue cu jucătorul următor, fără a lua nicio măsură referitoare la mâna jucătorului anterior.

2.3.7 Colectarea

La încheierea unei runde de joc, toate cărțile de pe masă vor fi colectate de crupier, pentru a putea fi aranjate în mod corespunzător, pentru a indica mâna fiecărui jucător în cazul unei chestionări sau al unei dispute. Fiecare crupier va colecta în mod constant cărțile într-o singură direcție pe parcursul oricărei ture. Crupierul își va colecta mai întâi cărțile și le va utiliza pentru a colecta cărțile jucătorilor, adăugându-le teancului din mâna sa, în ordinea inversă direcției de distribuire inițiale sau de la dreapta la stânga, astfel încât cărțile crupierului să se afle în partea inferioară a pachetului ieșit din joc în momentul așezării pe suportul de cărți ieșite din joc. După colectare, toate cărțile jucătorilor și cărțile crupierului se vor așeza pe suportul de cărți ieșite din joc.

2.3.8 Cartea hole a crupierului

Crupierul nu poate privi, expune sau permite expunerea feței cărții hole a crupierului decât după distribuirea tuturor cărților solicitate de jucători, exceptând situația în care cartea orientată cu fața în sus, a crupierului, este un as. În cazul în care cartea orientată cu fața în sus, a crupierului, este un as, software-ul le va oferi jucătorilor opțiunea de a cumpăra asigurare; după finalizarea perioadei selectate de operare, crupierul va fi notificat de software să verifice dacă a făcut Blackjack cu cartea hole.

2.4 Proceduri interzise

2.4.1 Niciun cazinou sau nicio altă persoană nu poate scoate, adăuga sau modifica nicio carte, cu excepția măsurilor indicate de această regulă, și niciun crupier sau alt angajat al cazinoului nu îi va permite niciunei persoane să realizeze o asemenea activitate.

2.4.2 Crupierul nu va vedea și nu va expune niciunei persoane fața unei cărți înaintea distribuirii acesteia.

2.4.3 Niciun crupier sau pit boss nu va oferi recomandări unui jucător referitoare la strategia de joc și nu va recomanda jucarea corespunzătoare a unei mâini în momentul în care jucătorul are o miză pentru care se așteaptă rezultatul mâinii.

2.4.4 Tragerea cărților suplimentare de jucători și de crupieri

Un jucător poate alege să tragă cărți suplimentare dacă totalul punctelor hard ale jucătorului este mai mic de 21. Unui jucător cu blackjack sau cu un total de puncte hard sau soft de 21, software-ul nu-i poate oferi cărți suplimentare.

Un crupier va trage cărți suplimentare față de mâna crupierului, la semnalizarea software-ului, până când crupierul obține 17 sau mai mult.

Un crupier nu poate trage cărți suplimentare față de mâna crupierului, indiferent de numărul de puncte, dacă s-au luat decizii referitoare la mâinile tuturor jucătorilor și dacă numărul de puncte din mâna crupierului nu va influența rezultatul în niciun mod.

2.4.5 Unui jucător i se permite să mizeze pe o singură mână pe cont.

2.5 Funcția de pariere specială

2.5.1 Parierea după jucător la Blackjack

Parierea după jucător este o practică populară în anumite cazinouri și le permite mai multor jucători să se bucure de joc, chiar dacă aceștia nu au găsit un loc în rândul dispunerii locurilor standard de 7 jucători. Parierea după jucător permite mai multor jucători să parieze pe aceeași mână de blackjack. În timp ce un singur jucător controlează mâna, jucătorii suplimentari pot realiza pariuri după acesta. Aceștia vor câștiga în cazul în care câștigă jucătorul care controlează. Cu toate că doar 7 jucători vor putea, în continuare, să se bucure de întreaga experiență de blackjack, orice jucător care așteaptă să se elibereze un loc poate începe să parieze după jucătorii principali, în timp ce aceștia așteaptă.

2.5.2 Regulile principale ale parierii după jucător:

- Jucătorii vor putea alege orice loc deja ocupat, pentru a paria după jucătorul respectiv.
- Jucătorii pot paria după jucător, cu condiția să existe 1 sau mai mulți jucători care ocupă locurile și care joacă la masă.
- Parierea după jucător nu va fi disponibilă jucătorilor care ocupă deja un loc, iar jucătorii care pariază după alți jucători nu pot să ocupe un loc și să parieze după alți jucători simultan.
- Jucătorii care pariază după un alt jucător vor putea realiza toate pariurile până la lansarea mesajului „Nu se mai acceptă pariuri”.
- Pariurile se vor trimite automat la pariurile după jucători. (Nu există buton de Confirmare)
- Nu va exista nicio limită referitoare la numărul de jucători care pot paria după un anumit loc.
- Doar jucătorul care ocupă un loc poate lua decizii precum să mai ia o carte, să stea, să împartă și să dubleze, exceptând în cazul asigurării.
- Asigurarea va fi oferită tuturor jucătorilor, inclusiv jucătorilor care pariază după alți jucători.
- În mod similar unui Cazinou fizic, chat-ul nu va fi disponibil pentru jucătorii care joacă după alți jucători.
- Jucătorul care pariază după locuri va decide ce măsură va fi luată de sistem în toate situațiile referitoare la luarea unei decizii de joc, prin intermediul unui mesaj care apare în momentul în care jucătorul realizează primele pariuri. Jucătorul care pariază după alt jucător are două opțiuni:
 - a. Să dubleze pariurile (să urmeze împărțirea și dublarea jucătorului care ocupă locul)
 - b. Să nu dubleze pariurile

Dacă jucătorul BB (care pariază după jucător) alege să dubleze pariurile, acesta va realiza în mod automat toate procedurile realizate de jucătorul principal (dublare și împărțire).

Dacă jucătorul BB alege să **nu** dubleze pariurile și jucătorul principal realizează o împărțire, mâna dreaptă a jucătorului principal va fi considerată singura mână a jucătorului BB.

Jucătorul nu va fi întrebat de două ori în acest sens, în cadrul unei singure sesiuni. Dacă jucătorul iese din joc și apoi se întoarce, începând astfel o sesiune nouă, jucătorului i se va afișa din nou mesajul, iar rezultatul va fi înregistrat pentru sesiunea nouă.

[Înapoi sus](#)

3. REGULILE JOCULUI DE BACCARAT

3.1 Prezentarea jocului

La Baccarat se distribuie două mâini - Mâna Bancherului și mâna Jucătorului. Înaintea fiecărei distribuiri, jucătorul mizează dacă mâna Jucătorului sau dacă mâna Bancherului se va apropia cel mai mult de totalul de 9. Jucătorul are, de asemenea, opțiunea de a miza pe egalitate (mai precis, totalurile de la mâna bancherului și de la mâna jucătorului sunt egale).

Se utilizează 8 pachete de câte 52 de cărți.

3.2 Cum se joacă

Selectați valoarea pe care doriți să o mizați pe o mână dată, făcând clic cu butonul stâng al mouse-ului pe un jeton și glisându-l și eliberându-l pe secțiunile „Jucător”, „Bancher” sau „Egalitate” ale mesei de joc.

Pentru a specifica un pariu care nu este egal cu o valoare existentă a jetoanelor, trebuie doar să faceți clic pe o altă valoare a jetoanelor după așezarea jetonului anterior pe masă. De exemplu, pentru a paria 30 \$, faceți clic și trageți jetonul de 25 \$ și așezați-l pe masă, iar apoi faceți clic și trageți de jetonul de 5 \$ și aruncați-l peste jetonul de 25 \$. Pariul dumneavoastră total se va afișa în fereastra „Pariul curent”.

Vă puteți repeta ultimul pariu făcând clic pe butonul „Ultimul pariu”. TREBUIE să faceți clic pe butonul „Pariere” după ce ați finalizat tragerea și aruncarea jetoanelor, pentru ca pariurile să fie înregistrate și valide.

Dacă puneți o miză mai mică decât limita de pariere minimă a mesei sau mai mare decât limita maximă a mesei, valoarea pariului dumneavoastră va fi respinsă automat de serverele noastre. După apăsarea butonului „Pariere” de fiecare jucător și/sau după expirarea perioadei de pariere, Jucătorul și Bancherul vor primi două cărți.

Toți decarii și toate cărțile cu imagini (valet, damă, popă) au valoarea zero, așii au valoarea 1, iar celelalte cărți au valoarea nominală. Dacă valoarea cărților este mai mare de 9, atunci valoarea se ajustează prin scăderea valorii 10 din total.

Exemplu:

Mână + Mână = Total

$$9 + 7 = 16 = 6$$

$$5 + 5 + 5 = 15 = 5$$

$$10 + 9 = 19 = 9 \text{ „Natural”}$$

După distribuirea primelor două cărți atât Jucătorului, cât și Bancherului, se poate distribui o a treia carte suplimentară, însă jucătorul nu va solicita o a treia carte. Toate cărțile suplimentare fac obiectul unei „Reguli a celei de-a treia cărți”. Nicio mână nu primește mai mult de trei cărți.

În momentul în care totalul mâinii Jucătorului și a mâinii Bancherului sunt egale, se va declara mână Egală și toate pariurile (cu excepția pariurilor de Egalitate) pentru acel joc vor fi anulate. Dacă valoarea cărților fie din Mâna Jucătorului, fie din Mâna Bancherului este 8 sau 9 („natural”) după primirea celor două cărți inițiale, nu se va mai distribui nicio carte niciuneia dintre mâini.

Dacă valoarea cărților din orice mână cu primele două cărți este cuprinsă între 0 și 7, inclusiv, mâinile se vor trage în conformitate cu „Regulile celei de-a treia cărți”.

3.3 Regulile celei de-a treia cărți

3.3.1 În cazul în care totalul celor două cărți ale Jucătorului este:

Va trage mâna jucătorului?

0-5 Mâna jucătorului va trage carte

6-7 Mâna jucătorului va sta

8-9 „Natural” (Ambele mâini stau)

3.3.2 În cazul în care totalul celor două cărți ale Bancherului este:

Va trage mâna Bancherului?

0-2 Mâna Bancherului va trage carte

3-6 A treia carte pentru mâna Jucătorului determină dacă se va trage sau se va sta

7 Mâna Bancherului va sta

8-9 „Natural” (Ambele mâini stau)

În momentul în care decizia referitoare la cea de-a treia carte a Bancherului depinde de a treia carte trasă de Jucător, se vor aplica următoarele reguli:

Mâna Bancherului. Bancherul trage carte dacă Jucătorul are: Bancherul nu trage carte dacă Jucătorul are:

3	1-2-3-4-5-6-7-9-0	8
4	2-3-4-5-6-7	0,1,8,9
5	4-5-6-7	0-1-2-3-8-9
6	6-7	0-1-2-3-4-5-8-9
7	Mâna Bancherului va sta	Mâna Bancherului va sta
8-9 „Natural”	Banca stă „Natural”	Banca stă

Dacă mâna Jucătorului stă la două cărți (6,7), atunci o mână a Bancherului cu două cărți și un total 3, 4, 5 va trage care și o mână a Bancherului cu un total de 6 va sta.

3.3.3 Mize câștigătoare și câștigurile la rezultat:

- O miză câștigătoare pe mâna Jucătorului se plătește 1 la 1
- O miză câștigătoare pe mâna Bancherului se plătește 0,95 la 1
- O miză câștigătoare pe Egalitate se plătește 8 la 1

3.4 Chat

Pentru a intra în chat, faceți clic pe bara albă din caseta de chat din colțul stâng inferior al ecranului de jocuri. Puteți conversa cu alți jucători de la masă, tastând un mesaj în bara albă și apăsând pe Trimite.

Mesajul dumneavoastră și mesajele altor persoane vor apărea în partea superioară a ferestrei de joc. Vă rugăm să nu utilizați un limbaj sau să nu abordați subiecte care pot fi considerate ofensatoare de alți jucători. Nerespectarea acestei reguli poate determina blocarea contului dumneavoastră de echipa de asistență. În cazul în care considerați că un jucător abuzează de această regulă, trimiteți un e-mail echipei de asistență pentru a analiza problema.

[Înapoi sus](#)