

CEC Praha a.s.

**Herní plán živých her
provozovaných provozovatelem CEC Praha a.s.**

Provozovatel: CEC Praha a.s.
IČO: 256 73 394
sídlo: Tlumačovská 1237/32, 155 00 Praha 5

CEC Praha a.s. – Herní plán pro živé hry

OBECNÁ ČÁST

SPOLEČNÁ USTANOVENÍ

1. Tento Herní plán je schválen Ministerstvem financí ČR a upravuje živé hry ve smyslu ust. § 2 odst. 2 písm. f) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů, provozované společností CEC Praha a.s., IČO 256 73 394, se sídlem Tlumačovská 1237/32, 155 00 Praha 5, a upravuje právní vztah mezi Provozovatelem Živé hry v Kasinu a Hráčem.

Tento Herní plán je vykládán v souladu s ochranou Hráčů dle ust. § 7 odst. 2 písm. c) ZHH.

Provozovatel upozorňuje Hráče, že účast na hazardních hrách může být škodlivá.

Není-li ve zvláštní části tohoto Herního plánu uvedeno jinak, použijí se ustanovení obecné části tohoto Herního plánu.

Při hrách v Kasinu musí být dodržována ustanovení tohoto Herního plánu.

2. VYMEZENÍ POJMŮ

Pro účely tohoto herního plánu mají následující pojmy dále definovaný význam:

AML zákon	zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších předpisů;
Herní plán	tento herní plán pro provozování živých her v Kasinu;
Hodnotové žetony	žetony s vyznačenou hodnotou a zkratkou herní měny;
Hrací žetony	žetony s hodnotou určenou dle svého vzhledu nebo jiným způsobem určitelnou hodnotou, které při hře vystupují jako hrací prostředek zastupující Hodnotové žetony a mají tak imaginární hodnotu; zvláštním typem hracích žetonů jsou turnajové žetony s vyznačenou imaginární hodnotou, použitelné pouze u Provozovatelem určených turnajů;
Hráč	fyzická osoba, která se jako účastník účastní Živé hry a která zaplatila Vklad;
Identifikace	prokázání totožnosti za účelem vedení evidence Hráčů; způsob provádění a uchování identifikačních údajů stanoví AML zákon;
Inspektor	kontrolor hracího stolu;
Kasino	herní prostor Provozovatele splňující zákonné požadavky, tj. samostatný, stavebně oddělený prostor, ve kterém Provozovatel provozuje Živou hru jako hlavní činnost, popř. další druhy hazardních her na základě příslušného povolení;
Krupiér	obsluha hracího stolu;
OZ	zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších

	předpisů;
Provozovatel	společnost CEC Praha a.s., IČ 256 73 394, se sídlem Praha 8, Pobřežní 18/16;
Sázející	Hráč, který zaplatil Sázku;
Sázka	Sázejícím v souladu s Herním plánem určené nevratné plnění, které bude porovnáno s výsledkem Živé hry;
„Čistá prohra“	je částka představující rozdíl mezi úhrnem peněžních prostředků přijatých od Účastníka na úhradu nákupu hodnotových žetonů a úhrn peněžních prostředků vyplacených účastníkovi proti předloženým hodnotovým žetonům v rámci daného druhu hazardní hry. A to za období jednoho dne nebo jednoho kalendářního měsíce, pro které si Účastník sebeomezující opatření stanovil;
RVO	rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách vedený Ministerstvem financí České republiky, ve kterém jsou zapsány osoby vyloučené z účasti na hazardních hrách;
Účastnická karta	elektronická karta zaregistrovaná během první identifikace Hráče;
Vedení kasina	osoba / osoby pověřené Provozovatelem k řízení a organizaci chodu Kasina;
Vklad	plnění poskytnuté Hráčem opravňující Hráče k účasti v Živé hře, představuje jednu nebo více Sázek;
Výhra	peněžitě plnění, na které Sázejícímu vzniká nárok v návaznosti na výsledek Živé hry v případě splnění všech podmínek stanovených Herním plánem;
ZHH	zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů;
Živá hra	hazardní hra ve smyslu ust. § 3 odst. 2 písm. f) ZHH; při Živé hře Sázející hrají proti Provozovateli (představovanému Krupiérem), nebo proti jinému Sázejícímu u hracího stolu, aniž by byl předem určen počet Sázejících a výše Sázky do jedné hry. Živou hrou se rozumí zejména ruleta, karetní hry, vč. karetních her provozovaných formou turnaje.

Uvedený význam platí jak pro použití daného pojmu s velkým i malým počátečním písmenem, v jednotném i množném čísle.

3. HERNÍ MĚNA

Herními měnami jsou EURO a Kč.

4. PŘIJÍMÁNÍ PENĚŽNÍCH PROSTŘEDKŮ

- 4.1. Provozovatelem budou přijímány pro nákup Hodnotových žetonů veškeré konvertibilní měny, které budou přepočítány platným kurzem vyhlášeným ČNB na Hráčem zvolenou herní měnu. Nákup Hodnotových žetonů je možno provádět i prostřednictvím vybraných platebních a kreditních karet, u nichž není pochybnost o jejich krytí. Nákup Hodnotových žetonů prostřednictvím peněžních prostředků přímo na hracím stole je možno provádět pouze v herní měně daného hracího stolu.
- 4.2. Provozovatel si vyhrazuje právo podle svých potřeb omezit nákup Hodnotových žetonů a placení vstupního vkladu do turnajové hry platebními a kreditními kartami. Takové omezení je platné od uveřejnění na webových stránkách Provozovatele nebo od uveřejnění jiným vhodným způsobem, zejména uveřejněním v rámci vyhlášení pořádání karetního turnaje.
- 4.3. Provozovatel si vyhrazuje právo neumožnit nákup hodnotových žetonů a vstupního vkladu do turnajové hry málo známou a rozšířenou měnou, nebo měnou s velkým kurzovním rizikem.
- 4.4. Hodnotové žetony na Kč lze hrát pouze na hracích stolech určených Provozovatelem k provozování hry v herní měně Kč. Hodnotové žetony na EURO lze hrát pouze na hracích stolech určených Provozovatelem k provozování hry v herní měně EURO.
- 4.5. Zaplatit vstupní vklad do turnajové hry je možno i na k tomu určený bankovní účet Provozovatele.
- 4.6. Nákup Hodnotových žetonů se uskutečňuje v pokladně Kasina. Pokladník předá proti úhradě ve valutách nebo v Kč nebo jinému z připuštěných způsobů úhrady Hodnotové žetony v požadované hodnotě v herní měně. Výměnu určených hodnot EURO a Kč bankovek za Hodnotové žetony může provést i Krupiér u hracího stolu, kterému odpovídá příslušná měna.

5. PODMÍNKY ÚČASTI VE HŘE

- 5.1. Živé hry se mohou účastnit pouze fyzické osoby, které:
 - nejsou mladší 18 let,
 - jsou svéprávné,
 - nejsou zaměstnanci, členy statutárního nebo jiného orgánu nebo akcionáři Provozovatele ani nejsou jejich rodinnými příslušníky či osobami blízkými,
 - kterým v účasti na Živé hře nebrání nastavená sebeomezující opatření a
 - nejsou vyloučeni z účasti na hazardních hrách z důvodu jejich zápisu v RVO.
- 5.2. Tento Herní plán je k dispozici v Kasinu na viditelném místě v listinné podobě (v recepci - vstupu do Kasina). Hráč je povinen seznámit se s Herním plánem. Neznalost tohoto Herního plánu, či jeho nesprávný výklad nezpůsobují neplatnost Živé hry. K neznalosti obsahu tohoto Herního plánu se nepřihlíží, je povinností Hráče se s tímto Herním plánem řádně seznámit.

- 5.3. Podmínkou účasti na Živé hře a vstupu do Kasina je Identifikace při vstupu do Kasina v souladu s ust. §71 ZHH. Identifikaci (prokázání totožnosti, ověření věku) provádí Provozovatel. Způsob provádění Identifikace je stanoven příslušným ustanovením AML zákona a §130 ZHH. Dále je při vstupu do Kasina ověřeno, zda příchozí osoba není zapsána v RVO. Zjistí-li Provozovatel, že je příchozí osoba zapsána v RVO nebude jí vstup do Kasina umožněn.
- 5.4. V rámci procesu Identifikace je osoba, která má v úmyslu se účastnit Živé hry, povinna Provozovateli poskytnout identifikační údaje ve smyslu ustanovení § 130 ZHH, § 5 odst. 1 písm. a) a § 8 odst. 2 písm. a) a odst. 3 AML zákona. Kontaktní údaje je možno požadovat pouze se souhlasem identifikované osoby. Provozovatel bude dále postupovat a provede všechny úkony v souladu s AML zákonem.
- 5.5. Provozovatel může pro účely Identifikace pořizovat kopie nebo výpisy z předložených dokladů a zpracovávat takto získané informace. Identifikační údaje získané podle tohoto odstavce, kopie dokladů předložených k Identifikaci, byly-li pořizovány, údaj kdo a kdy provedl první identifikaci účastníka hazardní hry, je Provozovatel povinen uchovávat po dobu 10 let.
- 5.6. Hráči, u něhož byla provedena Identifikace, bude vydána Účastnická karta, již se nadále bude prokazovat na vstupu.
- 5.7. Pro účely dokončení Identifikace Provozovatel prostřednictvím Ministerstva financí České republiky dálkovým způsobem ověří totožnost, věk osoby žádající o vydání Účastnické karty, a také zda není zapsána v RVO. Toto ověření Provozovatel provede bez zbytečného odkladu poté, co od účastníka získá všechny údaje potřebné pro ověření uvedených údajů v příslušných registrech. Bez ověření a potvrzení identifikačních a kontaktních údajů nelze proces Identifikace dokončit. Proces Identifikace nelze dokončit ani v případě zjištění, že Žadatel je zapsán v RVO.
- 5.8. Před vydáním Účastnické karty musí Hráč jednotlivě nastavit nebo jednotlivě odmítnout sebeomezující opatření, a to:
- a) výši čisté prohry za 1 den,
 - b) výši čisté prohry za 1 kalendářní měsíc,
 - c) počet návštěv Kasina za 1 kalendářní měsíc.
- Hráč si nastaví hodnotu svých sebeomezujících opatření v českých korunách. Za účelem účasti na Živé hře v jiné herní měně se hodnota nastavených sebeomezujících opatření převede do příslušné herní měny podle směnného kurzu České národní banky platného ke dni 13.11.2018, tj. 1 EUR = 25,94 Kč. Využije-li Hráč možnost nastavit si sebeomezující opatření, nebude mu umožněna účast na Živé hře, pokud by tím nebylo dodrženo nastavené opatření. Zmírní-li Hráč svá sebeomezující opatření, bude změna Provozovatelem provedena nejdříve s účinností od sedmého dne ode dne provedení změny. Zpřísní-li Hráč své sebeomezující opatření, bude změna Provozovatelem provedena neprodleně, nejpozději však do 24 hodin.

6. SÁZKY

- 6.1. Sázky lze uskutečňovat na hracích stolech Hodnotovými nebo Hracími žetony dle pravidel příslušné Živé hry.
- 6.2. Hlášené Sázky přijímá Krupiér do té doby, než vyhlásí konec Sázek; je odpovědností Hráče, aby si zajistil u Krupiéra, že jeho hlášené Sázky budou přijaty a řádně umístěny. O nepřijetí hlášených Sázek rozhoduje na daném hracím stole Inspektor a dále Vedení kasina.
- 6.3. Sázky budou přijímány pouze do té doby, aby Krupiér měl dostatek času rozměnit peníze za Hodnotové žetony a tyto rozmístit na požadované sázky. Každý Hráč je odpovědný za své Sázky, to znamená je povinen osobně dávat pozor na to, aby jeho Sázka byla na hracím stole umístěna na odpovídajícím místě, i když požádal o umístění Sázky Krupiéra. Sázka platí vždy tak, jak je umístěna.
- 6.4. Provozovatel určuje minimální a maximální sázky na jednotlivých hracích stolech. Každý hrací stůl je označený minimální a maximální výší Sázek. Na hracím stole, na kterém je provozována karetní hra, může Inspektor, nebo Vedení kasina, nechat po ukončení kola hry zkontrolovat počet karet, se kterými se hraje, nebo tyto vyměnit za nové, a to v případě, kdy karta nebo karty jsou znečištěny či mechanicky nebo jinak poškozeny.
- 6.5. U úpravy jednotlivých her mohou být pravidla Sázek upravena blíže či odlišně.

7. VÝPLATA VÝHER

- 7.1. Sázející nemá nárok na Výhru, která byla dosažena v důsledku rozporu s pravidly hry dle tohoto Herního plánu.
- 7.2. Výplata výher se uskutečňuje v pokladně Kasina výměnou Hodnotových žetonů dané herní měny za herní měnu. Na žádost Hráče či s jeho souhlasem však může být Výhra vyplacena i v jiné ostatní konvertibilní měně, kterou má Provozovatel v Kasinu k dispozici, a to s přepočtem aktuálním kurzem vyhlášeným Českou národní bankou.
- 7.3. Výplatu výher v hotovosti provede Provozovatel zásadně bezprostředně po požádání Hráče, zpravidla nejpozději následující pracovní den. Výplatu výher ostatními způsoby provede Provozovatel bez zbytečného odkladu, zpravidla nejpozději druhý pracovní den. U výplaty výher z turnajů je výhra vyplacena do týdne od skončení turnaje, případně série turnajů, a poskytnutí součinnosti ze strany Hráče. Hráči je vždy vydáno potvrzení o výhře.
- 7.4. Provozovatel si vyhrazuje právo pozastavit výplatu výhry až na 60 dnů v souladu s § 10 odst. 5 ZHH, má-li důvodné podezření, že výhry bylo dosaženo porušením pravidel hry, podvodným jednáním nebo jiným postupem mimo obvyklý průběh hry.
- 7.5. V případě vyšších výher, na které nebudou postačovat prostředky v pokladně Provozovatele nebo které překročí zákonný limit pro platby v hotovosti, a též na

žádost Hráče, bude výhra vyplacena převodem na účet Hráče bez zbytečného odkladu, zpravidla nejpozději druhý pracovní den.

7.6. Provozovatel vydá Hráči potvrzení o výši výhry, a to před tím, než Hráč po ukončení hry opustí Kasino, nebo kdykoli před tím na žádost Hráče.

8. PRAVIDLA NÁVŠTĚVY KASINA

- 8.1. Návštěvníci Kasina jsou povinni řídit se pokyny pracovníků Kasina a dodržovat Herní plán.
- 8.2. Návštěvníci, kteří prokazatelně porušují Herní plán, nebo porušují pravidla slušného chování, mohou být vyloučeni ze hry a vykázáni z Kasina, a to podle závažnosti svého jednání.
- 8.3. Vstup do Kasina je povolen pouze ve vhodném oděvu, bez zjevných nečistot. Nevhodným oděvem je sportovní oděv. Návštěvníci nesmí jevit známky požití alkoholických nápojů nebo omamných prostředků. O vhodnosti vstupu z těchto důvodů rozhodují pracovníci pověřeni Vedením kasina.
- 8.4. Vstup se zbraněmi jakéhokoliv druhu či povahy je zakázán. Návštěvníci Kasina jsou povinni podrobit se případné kontrole, zda nevnášejí do Kasina zbraně.
- 8.5. Provozovatel má možnost zakázat vstup návštěvníkovi Kasina, pokud je jeho chování v rozporu s body 8.2 až 8.4 tohoto článku.
- 8.6. Zaměstnancům Kasina je zakázáno účastnit se hazardních her v Kasinu, půjčovat Hráčům peníze, anebo přijímat osobní dary od návštěvníků Kasina.
- 8.7. Všechny osoby, které jsou v pracovněprávním nebo obdobném poměru k Provozovateli, jsou povinny zachovávat mlčenlivost o Sázejících a jejich účasti na hře, včetně jejich výhry či prohry, s výjimkou určenou podle § 11 ZHH.
- 8.8. Veškerá ustanovení tohoto Herního plánu jsou závazná pro všechny návštěvníky Kasina i osoby, které jsou v pracovněprávním nebo obdobném poměru k Provozovateli.

9. REKLAMACE

- 9.1. Případné spory ze hry řeší bez odkladu Inspektor hracího stolu, závažnější spory pak řeší v dané době pověřený zástupce vedení Provozovatele - Vedení kasina. Provozovatel zajistí přítomnost takové osoby po celou provozní dobu Kasina.
- 9.2. Reklamací může Hráč uplatnit do 6 měsíců od reklamované skutečnosti; tím není dotčeno právo Hráče uplatnit u Provozovatele právo na výhru ve lhůtě 1 roku podle § 10 odst. 6 ZHH.

- 9.3. Je-li reklamáce uplatněna Hráčem ústně, v Kasinu, bezprostředně po vzniku její příčiny, zajistí Provozovatel sepsání protokolu o reklamaci. Není-li reklamáce uplatněna bezprostředně po vzniku její příčiny a v Kasinu, může ji Hráč v uvedené lhůtě uplatnit písemně u Provozovatele v Kasinu nebo poštou na adrese sídla Provozovatele.
- 9.4. Reklamace, které Hráč uplatní z důvodů neznalosti pravidel, jsou bezpředmětné, o tom bude prokazatelně vyzkoušeno.
- 9.5. V písemné reklamaci musí hráč uvést alespoň kdy, v kolik hodin a při provozování které hry došlo k reklamované skutečnosti, v čem spatřuje porušení pravidel, co požaduje a jakými prostředky dokládá svá tvrzení, a též základní identifikační údaje Hráče v rozsahu: jméno a příjmení, datum narození, adresa bydliště.
- 9.6. O vyřízení reklamáce, o které není rozhodnuto na místě, bude Hráč informován následně po projednání příslušnou osobou Provozovatele, nejpozději do 30 dnů od podání reklamáce, a to písemně na adresu, kterou Hráč sdělil při podání reklamáce, jinak na adresu zjištěnou při identifikaci Hráče jako jeho bydliště.
- 9.7. Pokud Hráč nesouhlasí se způsobem vyřízení své reklamáce, je oprávněn uplatnit svá práva v souladu s platnými právními předpisy ČR, tzn. obrátit se na Českou obchodní inspekci, popřípadě na místně a věcně příslušný soud.

10. ŽETONY

- 10.1. Sázky na hry jsou uskutečňovány Hodnotovými nebo Hracími žetony Provozovatele.
- 10.2. Provozovatelem jsou používány zřetelně odlišené druhy žetonů:
- 11.2.1. Hodnotové valutové (EURO)
 korunové (Kč)
 - 11.2.2. Hrací (wheel checks) s rozlišením uvedením hodnoty (bez stanovení měny)
 s rozlišením barvou a symbolem

10.3. Hodnoty Hodnotových žetonů

11.3.1.

EURO

0,5
1
5
25
100
500
1 000

11.3.2.

Korunové (Kč)

25

50
100
500
1 000
5 000
25 000

Plaques-Kč

1 000
5 000
25 000
100 000

10.4. Je zakázáno vynášet žetony mimo kasino. Hráč je povinen zbylé žetony po ukončení hry vyměnit v pokladně zpět za příslušnou měnu (EURO, Kč) - viz též bod 8.

V Praze dne 18.10.2021



Daniel Holomány
předseda představenstva
CEC Praha a.s.

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH HER

1. SPOLEČNÁ USTANOVENÍ

1.1. Tato část herního plánu upravuje pravidla a další náležitosti dle ust. § 8 ZHH pro hazardní hry:

- Evropská ruleta
- Black Jack
- Stud Poker
- Pontoon
- Ultimate Texas Hold'em Poker
- sedmikaretní Stud Poker
- Texas Hold'em Poker,
- Crazy Pineapple, Crazy Pineapple HI/LO,
- OMAHA Poker, též ve variantách HI/LO,
- 5 CARD OMAHA, též ve variantách HI/LO
- 5 Card Draw Poker
- Badugi
- Čínský poker
- Čínský poker Open Face
- karetní turnaje na bázi hry Poker
- LUCKY SEVEN - hra v kostky
- Ruský Poker

1.2. Vysvětlení výherních poměrů

Hráč v případě výhry vyhrává hodnotu ve výši své původní Sázky a příslušný násobek původní Sázky dle výplatního poměru.

Příklad: výherní sázka ve výši 100,- Kč na jednotlivé číslo u Evropské rulety (straight up) - výplatní poměr 35:1, což tedy znamená, že Hráč vyhrává hodnotu ve výši své původní sázky (tj. 100,- Kč) a pětatřicetinásobek této sázky (tj. 3.500,- Kč), tedy 3.600,- Kč.

2. EVROPSKÁ RULETA

2.1. Cíl hry, hrací stůl

Evropská ruleta je hazardní hra, ve které hráč sází na vítězné číslo; vítězným číslem je označení číselného pole, ve kterém zůstane usazena ruletní kulička poté, co se otočná část ruletového přístroje roztočila a byla do ní Krupiérem vhozena kulička.

Hrací stůl je obdélníkový s místy pro 6 sedících Hráčů a Krupiéra. Hrací stůl má průhledný uzamykatelný box pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze. Na jedné kratší straně se nachází cylindr. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukmem, na němž je vyznačeno tableau.

Ruletový přístroj (cylindr) se skládá z nehybného kotle a z disku (ruletového kola) s vyznačenými čísly 0 – 36, otáčejícího se kolem svého středu. Na šikmé stěně kotle jsou kovové zarážky. Čísla na otočném disku nejdou za sebou, ale mají následující mezinárodně používané pořadí:

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

2.2. Pravidla hry (zahájení a průběh)

- 2.2.1. Hráči rulety jsou Krupiérem vyzváni, aby umístili na hracím stole své Sázky. Sázky – žetony musí být podle pravidel umístěny na tableau (tj. část hracího stolu s vyznačenými poli pro umístování sázek). Hráč tak učiní sám. K provedení Sázky lze použít Hodnotové i Hrací žetony.
- 2.2.2. Krupiér hází kuličkou na otáčející se cylindr, a to proti směru jeho otáčení. Po minimálně desetinásobném oběhnutí kuličky po obvodu sjíždí kulička k číselníku a zapadá do jednoho vyhrávajícího čísla.
- 2.2.3. Zapadne-li kulička v některém číslovaném okénku, je dané číslo číslem výherním a je nahlas Krupiérem vyhlášeno. Všechny Sázky související s tímto číslem vyhrály. Vyhrávající Sázky jsou vyplaceny a prohrané Sázky jsou staženy.
- 2.2.4. Zahájení hry provádí Krupiér výzvou „umístěte své sázky prosím“. Po odpovídajícím intervalu vhodí Krupiér kuličku do točícího se kola (cylindru).
- 2.2.5. V dostatečném časovém předstihu před pádem kuličky do políčka s číslem ohlásí Krupiér „žádné sázky prosím“. Po tomto oznámení nemohou Hráči ani dále sázet, ani Sázky rušit nebo přemísťovat.
- 2.2.6. Personál Provozovatele určený ke hrám informuje na požádání Hráče o pravidlech hry, která budou v herním středisku veřejně přístupná. Za žádných okolností nesmí pracovník Provozovatele radit jak sázet a hrát.

2.3. Výherní možnosti

2.3.1. Jednoduché sázky – výplatní poměr 1:1

Červená	=	všechna červená čísla
Černá	=	všechna černá čísla
Odd (lichá)	=	všechna lichá čísla
Even (sudá)	=	všechna sudá čísla
Nízká	=	čísla od 1 do 18
Vysoká	=	čísla od 19 do 36

2.3.2. Tucty a kolony – 12 čísel – 2 násobek Sázky (2:1)

1 ST 12 (první tucet)	=	čísla od 1 do 12
2 ND 12 (střední tucet)	=	čísla od 13 do 24
3 RD 12 (poslední tucet)	=	čísla od 25 do 36

- kolony (sloupce) - od 1 do 34
- od 2 do 35
- od 3 do 36

2.3.3. Six line – 6 čísel – výplatní poměr 5:1

Např. 16, 17, 18, 19, 20, 21

2.3.4. Corner – 4 čísla – výplatní poměr 8:1

Tato Sázka zahrnuje 4 čísla tvořící na tableau čtverec,

např.	7	8	8	9
	10	11	11	12

2.3.5. Three line – 3 čísla – výplatní poměr 11:1

Tato Sázka zahrnuje tři horizontálně sousedící čísla

např. 16-17-18 31-32-33

2.3.6. Split – 2 čísla – výplatní poměr 17:1

Tato Sázka zahrnuje dvě horizontálně nebo vertikálně sousedící čísla,
např. 8-9 23-26

2.3.7. Straight up – 1 číslo - výplatní poměr 35:1

Tato Sázka pozůstává pouze z jediného čísla, např. 6 nebo 23.

2.3.8. Při Sázkách existuje ještě možnost vyhrát série, tj.

Čísla sousedící na cylindru:

Velká série: 9 žetonů tvoří Sázku, tj.

2 žetony three line – 0, 2, 3, 1ž. split – 4/7

1ž. split – 12/15, 1 ž. split 18/21, 1ž. split 19/22

2 žetony corner 25/29, 1ž. split 32/35.

Malá série: 6 žetonů tvoří Sázku, tj.

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

Orphelins: 5 žetonů tvoří Sázku, t.j.:

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

Zero Spiel: 4 žetony tvoří Sázku, t.j.:

1 žeton split 0/3, 1 žeton split 12/15, 1 žeton straight up 26, 1 žeton split 32/35.

2.3.9. Vyhrává-li číslo „0“, vyhrávají Sázky nulu obsahující, ostatní Sázky jsou prohrávající a jsou staženy.

2.4. Nejnižší a nejvyšší Sázky v EURO

2.4.1.	Sázka		možná čistá výhra	
	minim.	maxim.	minim.	maxim.
Jednoduché Sázky	10	500	10	500
Tucty a kolony	10	250	20	500
Six line	2	300	10	1 500
Corner	2	200	16	1 600
Three line	2	150	22	1 650
Split	2	100	34	1 700
Straight up	2	50	70	1 750

2.4.2.

Jednoduché Sázky	25	1 000	25	1 000
Tucty a kolony	25	500	50	1 000
Six line	5	600	25	3 000
Corner	5	400	40	3 200
Three line	5	300	55	3 300
Split	5	200	85	3 400
Straight up	5	100	175	3 500

2.4.3.

Jednoduché Sázky	50	2 000	50	2 000
Tucty a kolony	50	1 000	100	2 000
Six line	25	200	125	1 000
Corner	25	200	200	1 600
Three line	25	200	275	2 200
Split	25	200	425	3 400
Straight up	25	200	875	7 000

2.5. Nejnižší a nejvyšší Sázky v Kč

2.5.1.	Sázka		možná čistá výhra	
	minim.	maxim.	minim.	maxim.
Jednoduché Sázky	100	20 000	100	20 000
Tucty a kolony	100	10 000	200	20 000
Six line	25	6 000	125	30 000
Corner	25	4 000	200	32 000
Three line	25	3 000	275	33 000
Split	25	2 000	425	34 000
Straight up	25	1 000	875	35 000

2.5.2.

Jednoduché Sázky	200	40 000	200	40 000
Tucty a kolony	200	20 000	400	40 000
Six line	50	18 000	250	90 000
Corner	50	12 000	400	96 000
Three line	50	9 000	550	99 000
Split	50	6 000	850	102 000
Straight up	50	3 000	1 750	105 000

2.5.3.

Jednoduché Sázky	500	40 000	500	40 000
Tucty a kolony	500	20 000	1 000	40 000
Six line	100	18 000	500	90 000
Corner	100	12 000	800	96 000
Three line	100	9 000	1 100	99 000
Split	100	6 000	1 700	102 000
Straight up	100	3 000	3 500	105 000

2.5.4.

Jednoduché Sázky	500	40 000	500	40 000
Tucty a kolony	500	20 000	1 000	40 000
Six line	500	5 000	2 500	25 000
Corner	500	5 000	4 000	40 000
Three line	500	5 000	5 500	55 000
Split	500	5 000	8 500	85 000
Straight up	500	5 000	17 500	175 000

2.6. Každý Hráč si může Hodnotové žetony, které koupil u pokladny, vyměnit u hracích stolů za barevné Hrací žetony, nazývané wheel checks. Každý Hráč dostane na požádání barevné Hrací žetony určité barvy, se kterou nebude u daného hracího stolu současně hrát žádný jiný Hráč. Všechny wheel checks (zvláště za EURO a zvláště za Kč) nemají stejnou hodnotu, tuto hodnotu si Hráč domluví s Krupiérem. Tato hodnota představuje současně minimální Vklad u příslušného hracího stolu.

2.7. Při pozdějším vrácení wheel checks je uznána jejich hodnota, na které se Hráč před tím domluvil s Krupiérem (viz předchozí bod). Hodnotové EURO žetony jsou platné u všech hracích stolů provozovaných za EURO. Hodnotové Kč žetony jsou platné u všech hracích stolů provozovaných za Kč. Vklady vložené u hracího stolu s jinou měnou (záměna EURO – Kč) jsou neplatné a budou Krupiérem u příslušného hracího stolu Sázejícímu vráceny.

3. BLACK JACK – „21“

3.1. Karty

Hra je provozována se šesti balíčky po 52 kartách. Eso má hodnotu 1 nebo 11, dle konkrétní kombinace. Eso Krupiéra zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by jeho celkový součet překročil 21. Karty K, Q, J mají hodnotu 10, další karty pak mají svoji označenou hodnotu (2 až 10). Nejvyšší výhra činí 1,5 násobek Sázky a je možno jí dosáhnout v případě výhry s výherní kombinací Black Jack.

3.2. Počet Hráčů

U hracího stolu je 7 hracích boxů, kde mohou Hráči sedět. Hráčům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou volné další boxy a pokud tím nebrání účasti ve hře dalším Hráčům. Je možné, aby se hry zúčastnili i stojící Hráči za Hráči sedícími, celkový součet sázek však nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box. Max. 3 Hráči na box. Sedící Hráč rozhoduje o tom, zda bude nakoupena další karta.

3.3. Průběh hry

Cílem hry je přiblížit se při nákupu 2 nebo více karet co nejbližší součtu 21. Výhra, případně prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra. Po výzvě ke hře obsadí Hráči boxy jednotlivými Sázkami. Po ukončení sázek rozdává Krupiér ke každému Sázkou obsazenému boxu a sobě po 1 kartě. Poté přidá k boxům Hráčů po 1 kartě. Hráč může po 2. kartě zastavit (nežádat další karty). Může ale žádat od Krupiéra další karty, aby se součtem co nejvíce přiblížil k 21. Krupiér si bere 2. kartu až jako poslední. Do součtu 16 přitom musí brát další karty, při součtu 17 a vyšším je již brát nesmí.

Black Jack je nejvyšším možným výsledkem, tj. 21 bodů docílených 2 kartami (eso + 10, nebo eso + některá z karet K, Q, J). V případě, že má Hráč 21 bodů ve více než dvou kartách, není toto Black Jack a nemůže si vzít další kartu s tím, že toto bude vypláceno 1:1, tj. ve výši Sázky. Výhra je pak vyplácena v poměru 3:2, tj. ve výši 1,5 násobku Sázky. Pokud Hráč přesáhne součet 21, prohrává a vypadá hned z dané dílčí hry. Pokud přesáhne součet 21 Krupiér, vyhrávají všichni Hráči, kteří zůstali ve hře. Jestliže má Hráč shodný počet bodů s Krupiérem, jde o remízu tzv. „stand-off“ a Hráč nevyhrává ani neprohrává, hodnotu své původní Sázky obdrží zpět a nakládá s touto dále podle vlastního uvážení.

3.4. Míchání karet

Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Do promíchaných karet se zařazuje i tzv. řezací karta (karta, kterou se provádí před zahájením hry snímání promíchaného balíku karet). Pokud je během hry vytažena řezací karta, rozehraná hra se dohraje a po ní následuje opětovné míchání karet. Provozovatel nebo Vedení kasina je oprávněn nařídit nové míchání karet nebo výměnu všech šesti balíčků kdykoliv.

3.5. Hlášky

Krupiér musí vyžadovat, aby Hráč vyjadřoval srozumitelným způsobem, jestli chce brát další kartu nebo jestli si přeje zůstat stát. Po rozhodnutí Hráče oznámí Krupiér

součet karet Hráče, zopakuje Hráčovo rozhodnutí a potom teprve může přejít k dalšímu boxu.

3.6. Hrací stůl

Hrací stůl je oválný s místy pro 7 sedících Hráčů a Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukem, na němž je vyznačeno tableau.

3.7. Zdvojnásobení Sázky

Po rozdání původních dvou karet může Hráč svou Sázku zdvojnásobit. V takovém případě může dostat již jen 1 kartu.

3.8. Dělení (split)

Páry karet shodné bodové hodnoty lze rozdělit na 2 samostatné hry. Výše Sázky při rozdělování musí být shodná se Sázkou původní. Rozdělení v jednom boxu je možné celkem 3 x, esa je možno dělit jen jedenkrát. K rozděleným esům dostane Hráč vždy pouze 1 další kartu. Při rozdělení hry je kombinace esa s další kartou hodnoty 10 (některá z karet K, Q, J nebo desítka) počítána jen za 21 a nikoliv jako Black Jack a je vyplácena jako normální výhra v poměru 1:1, tj. ve výši Sázky. Pokud za této situace Krupiér dosáhne Black Jack, pak Krupiér vyhrává a Hráč svoji Sázku prohrává.

3.9. Pojištění

Jestliže má Krupiér jako svoji první kartu eso, má Hráč právo se pojistit proti případnému Krupiérovu Black Jacku. V takovém případě musí vsadit nejvýše jednu polovinu své původní Sázky, při výzvě Krupiéra k pojištění na vyznačenou pojistnou linii. Když dosáhne Krupiér Black Jack, vyplácí se pojištění i při prohrané základní sázce v poměru 2:1, tj. ve výši dvojnásobku. Nedosáhne-li Krupiér Black Jacku, pojištění propadá.

3.10. Minimální a maximální Sázky

EURO	minimum	maximum
	10	200
	25	500
	100	1 000
	200	2 000
	500	5 000

Kč	minimum	maximum
	100	5 000
	500	10 000
	1 000	20 000
	2 000	30 000
	5 000	50 000

4. STUD POKER

4.1. Hrací stůl, cíl hry

Cílem hry je postupem dále uvedeným získat vyšší kombinaci karet než Krupiér. Hra se odehrává na oválném hracím stole s místy pro 5 sedících Hráčů a Krupiéra. Na hracím stole jsou vyznačena pole pro sázku ante, pro sázku bet, pro sázku bonus.

4.2. Pravidla hry

4.2.1. Nové karty jsou umístěny na hrací stůl v případě:

- a) když jsou karty špinavé a těžko se s nimi manipuluje, atd.
- b) když Vedení kasina rozhodne, že je to nutné nebo vhodné.

Při otevření hracího stolu Inspektor a Krupiér zkontrolují karty.

Karty se rozloží zleva doprava lícem nahoru, aby bylo jasné vidět, že karty jsou všechny.

Karty se zkontrolují z obou stran, v případě jakéhokoliv označení se vymění.

Je-li nalezena označená karta nebo karty, zajistí Inspektor výměnu karty nebo karet, nebo Vedení kasina rozhodne o výměně celého balíčku karet.

Po zkontrolování karet se tyto obrátí lícem dolů a pečlivě se zamíchají (viz níže).

4.2.2. Karty jsou míchány 3x a potom min. 4x překládány (tzv. stripovány - míchány odnětím části balíčku shora a umístění dospodu), pokud Inspektor nerozhodne jinak. Během míchání Krupiér sleduje, zda všichni Hráči umístili své Sázky na „ante“ a případně na vedlejší sázku“). Sázkou na pole pro „Bonus“ činí Hráč vedlejší sázku o doplňkovou výhru. Krupiér řekne „Vaše sázky, prosím“.

Po míchání Krupiér jednou rukou přemístí po polovinách balíček karet na katovací kartu. Hráči karty nikdy nekatují, pouze se svolením Vedení kasina.

4.2.3. Před rozdáním první karty musí mít Hráč vsazeno na poli ante, popř. na poli pro vedlejší sázku („Bonus“).

Po rozdání první karty nesmí být Sázka na poli ante nebo poli vedlejší sázky jakkoli měněna.

Hráč může hrát v jedné hře pouze na jednom boxu. Všechny sázky jsou pouze v Hodnotových žetonech. Sázka v hotových penězích není dovolena.

Ante se vždy vyplácí 1:1. Sázka na poli bet je vždy 2x větší než na poli ante.

4.2.4. Každý Hráč včetně Krupiéra obdrží 5 karet a to po jedné, lícem dolů. Krupiérova poslední karta je otočena lícem nahoru.

Při rozdávání Krupiér klade jednu kartu na druhou.

Zbývající karty Krupiér umístí do přihrádky na pravé straně hracího stolu.

Potom Hráči zvednou svých pět karet a rozhodnou se, zda vsadí na políčko bet a budou se dále účastnit hry, nebo karty složí.

4.2.5. Hráči si nesmí vyměňovat informace o svých kartách.

Jakékoliv provinění proti tomuto pravidlu může vést k penalizaci - zákazu pokračovat v této jedné dílčí hře (tzv. „dead hand“) a ke ztrátě Sázek na polích ante a bet, o rozsahu penalizace rozhoduje Vedení kasina s ohledem na závažnost provinění.

Nesprávně rozdaný počet karet komukoliv z Hráčů nebo Krupiérovi znamená „misdeal“, tj. novou hru – stávající hra se anuluje, Hráčům jsou vráceny Sázky, se kterými mohou volně disponovat, a Krupiér poté zahájí novou hru.

Hráčům je zakázáno uzavírat sázky mezi sebou.

Náhodně lícem nahoru otočená karta při rozdávání neznámá „misdeal“, Krupiér otočí kartu zpět a pokračuje v rozdávání. Je-li otočeno více karet nastává „misdeal“.

Všichni Hráči jsou povinni prezentovat svých pět karet Krupiérovi.

Rozhodnutí Vedení kasina je konečné.

- 4.2.6. Krupiér v každém případě sebere sázku na ante a karty těm Hráčům, kteří se rozhodli dále nehrát v této dílčí hře.

Poté, co se Hráč rozhodl nehrát, Krupiér zkontroluje počet odevzdaných karet a umístí je do přihrádky vpravo.

Krupiér zkontroluje dvojnásobek sázky na poli bet, oproti ante, pokud se Hráč rozhodl hrát.

Krupiér otočí všechny své karty lícem nahoru a názorně utvoří nejlepší možnou pokerovou kombinaci. Krupiér, jestliže má pokerovou kombinaci, posune ji dopředu. To umožňuje Hráči ji zřetelně vidět.

Jestliže Krupiér nemá eso a krále, či lepší pokerovou kombinaci, Krupiér:

- a) oznámí „no hand“ a okamžitě vyplácí všechny sázky na ante a sbírá sázky na vedlejší Sázku z pole vedlejší sázky („bonus“).
- b) jestliže Hráč vyhrává vedlejší Sázku na poli „bonus“, Krupiér ponechá jeho karty na hracím stole lícem nahoru a zavolá pracovníka Vedení kasina, ostatní karty posbírání. Poté co pracovník Vedení kasina karty zkontroluje, oznámí výhru a vyplatí Hráče
- c) před rozdáním první karty se Krupiér ujistí o tom, zda chtějí Hráči umístit vedlejší Sázku na pole „bonus“

Jestliže si Krupiér rozdává pokerovou kombinaci eso a krále nebo výše, porovná svou kombinaci karet jednotlivě s každým Hráčem zvlášť – dle tabulky „Výplaty Sázek“ níže. Vyšší kombinace vyhrává.

V případě, kdy Krupiér a Hráč mají stejnou kombinaci, rozhoduje tzv. Kicker:

Krupiér má eso a krále, desítku, pětku a dvojku.

Hráč má eso a krále, desítku, pětku a šestku.

Hráč vyhrává, protože další nejvyšší karta po esu a králi, desítce a pětce je šestka. Tato rozhodující karta se nazývá Kicker.

Krupiér vyplácí a bere sázky zprava doleva.

Než Krupiér přejde k dalšímu boxu, musí zkontrolovat počet karet a uložit je do přihrádky vpravo. Všechny karty Hráčů musí být položeny na hrací stůl lícem dolů, než je otočí Krupiér.

- 4.2.7. Hráč může umístit vedlejší Sázku na políčko „bonus“ pouze před položením první karty na hrací stůl. Aby mohl Hráč umístit vedlejší Sázku na políčko „bonus“, musí mít vsazeno na ante.

Jestliže má Hráč umístěnou vedlejší Sázku na políčko „bonus“ a kombinaci „flush, full house, four of a kind, straight, straight flush, nebo royal flush“, Krupiér musí:

- a) zkontrolovat karty
- b) ujistit se, že má Hráč opravdu umístěnou vedlejší Sázku na políčko „bonus“
- c) zavolat pracovníka Vedení kasina ke kontrole karet a dodržení všech pravidel uvedených v tomto herním plánu.

Výplata vedlejší Sázky na políčko „bonus“ se provádí až po vyplacení všech ostatních sázek na ante a bet. Výše pokerové kombinace Krupiéra nemá vliv na výplatu Hráčovy vedlejší Sázky na políčko „bonus“.

Před výplatou vedlejší Sázky na políčko „bonus“ musí Krupiér s Inspektorem zkontrolovat počet všech karet. Krupiér počítá karty vždy po výplatě vedlejší Sázky na políčko „bonus“ nebo na příkaz pracovníka Vedení kasina a Inspektora.

- 4.2.8. Hrací stůl je oválný s místy pro 5 sedících Hráčů a Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukmem, na němž je vyznačeno tableau.

4.3. Průběh hry

- 4.3.1. Hraje se pouze proti Krupiérovi. Pokud má Hráč lepší pokerovou kombinaci než Krupiér, vyhrává. Krupiér musí mít nejméně eso a krále k otevření hry. Jestliže Krupiér nemůže otevřít hru, vyplatí políčko ante (prvotní Sázku), sázka na políčko bet je „stand off“ (push – Sázka zůstává ležet na hracím plátně a Hráč s ní může volně disponovat) a začíná nová hra.

- 4.3.2. Nesprávný počet karet rozdaný kterémukoli Hráči znamená špatnou hru. Stejně tak nesprávný počet karet Krupiéra znamená špatnou hru (viz výše „misdeal“); podané Sázky zůstávají, Krupiér sebere karty, ty se zamíchají a Hráčům znovu rozdají.

Hráči nesmějí mít vedlejší sázky mezi sebou.

Rozhodnutí Vedení kasina je konečné.

- 4.3.3. Hráč umístí Sázku na políčko ante. Každý Hráč i Krupiér dostane pět karet, a to jednu po druhé lícem dolů (Krupiér si dává poslední kartu lícem nahoru). Hráč se podívá na své karty a rozhodne se, zda chce sázet na políčko bet a tím hrát dál. V případě, že chce Hráč kartu vyměnit, svůj požadavek oznámí zřetelně a po té novou kartu „koupí“. Sázka na toto políčko je vždy přesně dvakrát větší

než Sázka na políčku ante. Nechce-li hrát dál, složí karty před políčko ante a tím Sázku na tomto políčku prohrává a Krupiér Sázku sbírá. Krupiér musí mít minimálně eso a krále nebo lepší pokerovou kombinaci, aby mohl otevřít hru. Je-li jeho karta nižší, Krupiér vyplatí 1:1 Sázku na ante (tj. ve výši Sázky) a Sázka na bet je stand off (push – zůstává na hracím plátně a Hráč s ní může volně nakládat). Jestliže Krupiérovy karty obsahují eso a krále nebo výše, porovná své karty s každým Hráčem zvlášť a lepší pokerová kombinace vyhrává (dle tabulky níže).

- 4.3.4. K rozšíření hry může Hráč učinit vedlejší sázku (vsadit na políčko „Bonus“). Aby se toto mohlo uskutečnit, musí mít Hráč sázku na políčku ante. Výhry z vedlejší sázky se vyplácejí nakonec, poté co sázky na ante a bet byly vyplaceny nebo sebrány. Vedlejší sázka musí být vsazena dříve, než jsou rozdány karty.

4.4. Výherní kombinace (v pořadí od nejnižší k nejvyšší):

- Nejvyšší karta - pouze vysoká karta a čtyři jakékoli jiné doplňující karty (tj. např. kombinace J-7-5-3-2); nemá-li nikdy z Hráčů žádnou dále uvedenou výherní kombinaci, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu.
- 1 pár - dvě karty stejné číselné hodnoty a tři karty jakékoliv jiné hodnoty (tj. např. kombinace: J-J-10-9-7).
- 2 páry - Dva různé páry karet + jedna karta (tj. např. kombinace: 10-10-8-8-7).
- 3 stejné - Tři karty stejné číselné hodnoty + dvě různé karty, které nejsou v páru (tj. např. kombinace: Q-Q-Q-7-8).
- Postupka (též „Straight“) - Pět karet v řadě, ale ne stejné barvy (tj. např. kombinace: 8-9-10-J-Q).
- Barva (též „Flush“) - Jakýchkoliv pět karet stejného barvy, ale ne v numerické řadě (tj. např. kombinace: K-J-10-8-7).
- Tzv. „Full House“ - Trojice + Jeden pár (tj. např. kombinace: 10-10-10-9-9).
- Poker (též „Four of kind“) - Jakékoliv čtyři stejné karty (tj. např. kombinace: A-A-A-A-7).
- Postupka v barvě (též „Straight Flush“) - nepřerušovaný sled pěti karet stejné barvy (tj. např. kombinace: J-10-9-8-7).
- Královská postupka v barvě (též „Royal Flush“) - pět nejvyšších karet jmenovitě A-K-Q-J-10 stejné barvy

4.5. Výplaty sázek (mimo bonusu) - výplatní poměry

1 pár nebo méně	1 : 1 (tj. čistá výhra ve výši sázky)
2 páry	2 : 1 (tj. čistá výhra ve výši dvojnásobku sázky)
3 stejné	3 : 1 (tj. čistá výhra ve výši trojnásobku sázky)
Postupka	4 : 1 (tj. čistá výhra ve výši čtyřnásobku sázky)

Barva	5 : 1 (tj. čistá výhra ve výši pětinasobku sázky)
3 stejné a 1 pár (Full house)	7 : 1 (tj. čistá výhra ve výši sedminásobku sázky)
Poker (4 stejné)	20:1 (tj. čistá výhra ve výši dvacetinasobku sázky)
Postupka v barvě	50:1 (tj. čistá výhra ve výši padesátinasobku sázky)
Královská postupka v barvě	100 : 1 (tj. čistá výhra ve výši stonásobku sázky),

4.6. Nejnižší a nejvyšší sázky

Hra Stud Poker může být provozována pouze v některé z následujících kombinací limitů minimálních a maximálních sázek:

4.6.1.	<u>Kč</u>	<u>EURO</u>
Minimální sázka na ante je	200	10
Maximální sázka na ante je	1 000	50
Sázka na bonus je na každou hru	25	1
Doplňková výhra (z vedlejší sázky - Bonus):		
Královská postupka v barvě	30 000	1 500
Postupka v barvě	15 000	750
4 stejné	6 000	300
3 stejné a pár (full house)	3 000	100
Barva	2 000	75
Postupka	500	25

4.6.2.	<u>Kč</u>	<u>EURO</u>
Minimální sázka na ante je	500	25
Maximální sázka na ante je	3 000	100
Vedlejší sázka (na bonus) je na každou hru	25	1
Doplňková výhra (z vedlejší Sázky - „Bonus“):		
Královská postupka v barvě	30 000	1 500
Postupka v barvě	15 000	750
4 stejné	6 000	300
3 stejné a pár (full house)	3 000	100
Barva	2 000	75
Postupka	500	25

4.6.3.	<u>Kč</u>	<u>EURO</u>
Minimální sázka na ante je	500/1000	25/100
Maximální sázka na ante je	5 000	200
Vedlejší sázka (na bonus) je na každou hru	25	1
Doplňková výhra (z vedlejší Sázky - „Bonus“):		
Královská postupka v barvě	30 000	1 500
Postupka v barvě	15 000	750
4 stejné	6 000	300
3 stejné a pár (full house)	3 000	100

Barva	2 000	75
Postupka	500	25

4.6.4.	<u>Kč</u>	<u>EURO</u>
Minimální sázka na ante je	2 000	25/100
Maximální sázka na ante je	20 000	500
Vedlejší sázka (na bonus) je na každou hru	25	1
Doplňková výhra (z vedlejší Sázky - „Bonus“):		
Královská postupka v barvě	30 000	1 500
Postupka v barvě	15 000	750
4 stejné	6 000	300
3 stejné a pár (full house)	3 000	100
Barva	2 000	75
Postupka	500	25

4.6.5.	<u>EURO</u>
Minimální sázka na ante je	500
Maximální sázka na ante je	1 000
Vedlejší sázka (na bonus extra) je na každou hru	1
Doplňková výhra (z vedlejší Sázky - „Bonus“):	
Královská postupka v barvě	1 500
Postupka v barvě	750
4 stejné	300
Stejně a pár (full house)	100
Barva	75
Postupka	25

4.6.6. Výměna karty

Po rozdání Hráč může vyměnit jednu z karet, které mu byly rozdány. Musí však umístit ještě jednou Sázku ante ve stejné výši. Poté je mu karta vyměněna (tímto Hráč ztrácí nárok na výhru z vedlejší Sázky). Vedlejší Sázka „Bonus“ je vyplácena pouze Hráčům, kteří neměnili kartu.

5. PONTOON

5.1. Základní popis a cíl hry

Cílem hry je přiblížit se při nákupu 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21 bodů. Výhra, případně prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu bodů karet Krupiéra. Karetní hra Pontoon se hraje prostřednictvím Krupiéra

Při hře je dozor prováděn Inspektorem.

5.2. Karty

Hra je provozována se šesti balíčky po 52 kartách. Eso má hodnotu u Hráče 1 bod nebo 11 bodů, dle konkrétní kombinace. Eso Krupiéra zpravidla za 11 bodů. Krupiérovo eso se počítá za 1 bod pouze tehdy, když by celkový součet hodnot jeho karet překročil 21 bodů. Karty K, Q, J mají hodnotu 10 bodů, další karty pak mají svoji označenou hodnotu (tedy 2 body až 10 bodů).

5.3. Počet Hráčů

U hracího stolu je 7 hracích boxů, kde mohou Hráči sedět. Hráčům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou volné další boxy a pokud tím nebrání v účasti ve hře dalším Hráčům. Je možné, aby se hry zúčastnili i stojící Hráči za Hráči sedícími, celkový součet Sázek však nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box. Max. 3 Hráči na box. Sedící Hráč rozhoduje o tom, zda bude nakoupena další karta.

5.4. Míchání karet

Když jsou karty důkladně promíchány, shrne je Krupiér na hromádku uprostřed hracího stolu a rozdělí je na polovinu – jednu vlevo, druhou vpravo. Potom vezme pravou rukou z pravé poloviny část karet, přibližně stejné množství, totéž vezme z levé poloviny a karty zamíchá.

Po zamíchání jsou karty pokládány doprostřed hracího stolu.

Aby se karty důkladně promíchaly, bere Krupiér karty střídavě zleva doprava, dokud nejsou všechny shromážděny uprostřed.

První míchání večera zahrnuje „chemmy shuffle“.

Následně se míchá na konci každé boty (zásobník karet) ze dvou hromádek.

Míchání se opakuje dvakrát, pak jsou karty položeny doprostřed hracího stolu.

5.5. Hrací stůl

Hrací stůl je oválný s místy pro 7 sedících Hráčů a Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukem, na němž je vyznačeno tableau.

5.6. Průběh hry

Kombinace esa s kartou K, Q, J nebo 10 tvoří Pontoon, ovšem pouze je-li tato kombinace vytvořena prvními dvěma kartami daného Hráče.

Hráč není při rozhodování o dalším postupu ve hře omezen počtem dosažených bodů. Krupiér musí do dosažení 16 bodů brát další karty (tahat), při součtu 17 bodů a vyšším již další karty brát (tahat) nesmí.

Jestliže má Krupiér a Hráč stejný součet bodů, vyhrává Krupiér.

Při dosažení kombinace Pontoon se vyplácí výhra 2:1, tj. ve výši trojnásobku Sázk.

V ostatních případech se pro vítěznou Sázku vyplácí výhra 1:1, tj. výhra ve výši dvojnásobku Sázky.

Hrající kombinace 5 karet (tzv. „pětikaretní trik“) se vyplácí 1,5:1, tj. ve výši dvaapůlnásobku Sázky (tzn. je potřeba 5 kartami dosáhnout součtu nepřesahujícího 21 bodů). Hráč, který dosáhl pětikaretního triku, vyhrává ihned a další části hry (na daném boxu) se již neúčastní.

Hráč musí umístit sázku před rozdáním první karty. Krupiér rozdává po 2 kartách Hráčům, 1 pro bank. Chce-li Hráč obdržet třetí kartu, může ji „koupit“ (tj. získat po zvýšení sázky o stejnou hodnotu, jakou má jeho původní sázka), nebo tato karta může být Hráči tažena (poskytnuta bez zvýšení sázky). Jestliže Hráč koupil třetí kartu, může obdobně koupit čtvrtou. Pokud byla Hráči třetí karta tažena, může mu čtvrtá karta být opět pouze tažena. Pátá karta smí být pouze tažena, nikoliv koupena. Na požádání Hráče mohou být všechny karty pouze taženy.

Páry karet shodné bodové hodnoty mohou být rozděleny na dvě samostatné hry. Rozdělení v jednom boxu je možné celkem třikrát. Výše Sázky při rozdělování musí být shodná se Sázkou původní. Eso je možné rozdělit jen jedenkrát. K rozděleným esům dostane Hráč vždy pouze jednu další kartu.

Při rozdělení hry je kombinace esa s další kartou hodnoty 10 (některá z karet K, Q, J nebo desítka) počítána jen za 21 a nikoliv jako Pontoon a je vyplácena jako normální výhra v poměru 1:1, tj. ve výši dvojnásobku Sázky. Pokud za této situace Krupiér dosáhne Pontoonu, pak Krupiér vyhrává a Hráč svoji Sázku prohrává.

5.7. Pojištění

Jestliže má Krupiér jako svoji první kartu eso, má Hráč právo se pojistit proti případnému Krupiérovu Pontoonu. V takovém případě musí vsadit nejvýše jednu polovinu své původní Sázky a nejméně jednu polovinu minimální sázky na hrací pole, a to při výzvě Krupiéra k pojištění na vyznačenou pojistnou linii. Když dosáhne Krupiér Pontoonu, vyplácí se pojištění i při prohrané základní sázce v poměru 2:1, tj. ve výši dvojnásobku. Nedosáhne-li Krupiér Pontoonu, pojištění propadá.

Nejvyšší možná výhra je ve výši trojnásobku celkové sázky.

5.8. Minimální a maximální sázka

Kč	
<u>minimum</u>	<u>maximum</u>
200	5 000
500	10 000
1 000	20 000

EURO	
minimum	maximum
10	200
25	500
100	1 000

6. ULTIMATE TEXAS HOLD´EM

6.1. Základní popis a cíl hry

- Jedná se o karetní hru Hráče/-ů proti Krupiérovi (Provozovateli). Cílem hry je získat vyšší kombinaci karet, než získá Krupiér. Hraje se vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades) – v hodnotách: eso (ace), král (king), královna (queen), kluk (jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.
- Tato hra nabízí také možnost hrát nepovinnou vedlejší Sázku označovanou jako „Trips“. Touto sázkou Hráč sází na to, že ve hře dosáhne minimálně kombinace „trojice“ nebo vyšší výherní kombinace.
- Hrací stůl je oválný s místy pro 5 sedících Hráčů a Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukmem, na němž je vyznačeno tableau.
- Každý hrací stůl je označen tabulkou s vyznačenými minimálními a maximálními sázkami.
- Rozhodnutí Vedení kasina jsou konečná.

6.2. Začátek hry a možnosti přísazování:

- Hráč vsadí stejnou hodnotu na políčka Ante a Blind.
- Hráč může také před rozdáním karet umístit vedlejší nepovinnou Sázku na políčko Trips.
- Poté Krupiér rozdává ve směru hodinových ručiček Hráči/-ům a sobě dvě karty.
- Hráč/-i si prohlédnou jejich první dvě rozdané karty (hole cards). Tyto karty nikomu neukazují ani o nich nehovoří s dalšími Hráči na hracím stole. Poté se může Hráč rozhodnout, zda zůstane ve hře bez přísazení (Check) či vsadí (navýší – raise) 3 až 4 násobek jeho Ante sázky na políčko Play. Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení – raise, nemůže již dále během hry přísazovat.
- Poté Krupiér vyloží lícem nahoru na hrací stůl první tři společné karty (community cards). Před tím však „spálí“ (s touto kartou se nehraje) první vrchní kartu z balíčku karet.
- Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na políčko Play má na výběr z těchto možností: zůstane ve hře bez přísazení (check) a nebo vsadí (navýší - raise) 2 násobek jeho

Ante sázky na políčko Play. Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení – raise, nemůže již dále během hry přisazovat.

- Poté Krupiér vyloží lícem nahoru na hrací stůl poslední dvě společné karty (community cards). Před tím však opět „spálí“ první vrchní kartu z balíčku karet.
- Pokud Hráč ještě nemá na políčku Play má na výběr z těchto možností: složí karty (fold) a nebo vsadí 1 násobek jeho Ante sázky na políčko Play. Tímto je možnost přisazování ukončena a Krupiér odloží balíček karet a otevře své doposud zavřené karty (hole cards).

6.3. Kontrola kombinace karet, výhra nebo prohra a postup vyplácení:

- Krupiér kontroluje kombinace karet a vyplácí sázky Hráčů od posledního hrajícího boxu zprava doleva (viz příklady porovnávání výherních kombinací).
- Krupiér otevře Hráčovi dvě karty (hole cards) a hlásí nejvyšší dosaženou kombinaci společně s pěti společnými kartami (community cards).
- Pokud je kombinace Hráčových karet vyšší než Krupiéra, Krupiér vyplatí sázku Ante a Play 1:1.
- Pokud je kombinace karet Krupiéra vyšší než Hráče, sázky Ante, Play a Blind prohrávají.
- Pokud jsou kombinace karet u Krupiéra i Hráče stejné, jedná se o remízu, sázky Ante, Blind a Play zůstávají na hracím stole a Hráč s nimi může volně disponovat.
- Sázka Blind se vyplácí, pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je Straight a vyšší (podle stanovených pravidel výplat dle Herního plánu – tabulka Blind níže).
- Pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je menší než Straight, sázka Blind zůstává na hracím stole a Hráč s ní může volně disponovat a vyplatí se pouze sázka Ante a Play 1:1, tj. ve výši dvojnásobku Sázky.

6.4. Kvalifikace do hry:

- Krupiér musí mít minimálně jeden pár nebo výše, aby otevřel hru.
- Pokud se Krupiér nekvalifikuje (neotevře hru), Hráči obdrží hodnotu ve výši Sázky Ante a vyplatí se Sázka Play 1:1, tj. ve výši dvojnásobku Sázky. Vedlejší Sázka Trips, pokud je vsazena, zůstává ve hře a vyplácí se dle stanovených pravidel výplat pro tuto hru.

6.5. Výplatní poměry:

- Trips

Royal Flush	50:1, tj. čistá výhra ve výši padesáti násobku Sázky
Straight Flush	40:1, tj. čistá výhra ve výši čtyřicetinásobku Sázky
Quads	30:1, tj. čistá výhra ve výši třicetinásobku Sázky
Full house	8:1, tj. čistá výhra ve výši osminásobku Sázky

Flush	7:1, tj. čistá výhra ve výši sedminásobku Sázky
Straight	4:1, tj. čistá výhra ve výši čtyřnásobku Sázky
Trips (3 of a Kind)	3:1, tj. čistá výhra ve výši trojnásobku Sázky

- **Blind**

Royal Flush	500:1, tj. čistá výhra ve výši pětisetnásobku Sázky
Straight Flush	50:1, tj. čistá výhra ve výši padesátinásobku Sázky
Quads	10:1, tj. čistá výhra ve výši desetinásobku Sázky
Full house	3:1, tj. čistá výhra ve výši trojnásobku Sázky
Flush	3:2, tj. čistá výhra ve výši jedenapůlnásobku Sázky
Straight	1:1, tj. čistá výhra ve výši Sázky

6.6. Možnosti navýšení (raise) sázky Play

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

6.7. Sestavování výherních kombinací:

- Výherní kombinace se sestavují z pěti karet, které se vybírají ze dvou karet, jež má Krupiér v ruce a z pěti společných karet (community cards) na hracím stole. Postupuje se následovně: Nejprve se vyberou karty, které tvoří pokerovou kombinaci (pár, trojice, atd.), které se doplní nejvyššími kartami z ruky i na hracím stole.
- **Hráč tedy může sestavit výherní kombinaci z:**
 1. Obou karet v ruce a tří karet na hracím stole
 2. Jedné karty v ruce a čtyř karet na hracím stole
 3. Žádné karty v ruce a pěti karet na hracím stole

6.8. Kicker

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

6.9. Výherní kombinace a příklady jejich porovnání:

Kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší

- **Royal flush (postupka v barvě zakončená esem)**

Karty A, K, Q, J, 10 stejné barvy. Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou.

- **Straight flush (postupka v barvě)**

Pět po sobě jdoucích karet stejné barvy (např. 10, 9, 8, 7, 6 ve srdcích). Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává.

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

Čtyři karty stejné hodnoty (např. A, A, A, A, 6). Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává. U čtveřice je vyloučeno, aby ji měl Hráč/-i a Krupiér ze stejných karet, přesto i zde může vzniknout situace, kdy rozhoduje kicker. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty objeví mezi společnými kartami na hracím stole. Pokud je i kicker stejný, jedná se o remízu a sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím stole a Hráč s nimi může volně disponovat.

- **Full House (trojice a dvojice)**

Trojice a dvojice karet stejné hodnoty (např. A, A, A, K, K). Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti rozhoduje dvojice, je-li i ta stejná, sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím stole a Hráč s nimi může volně disponovat. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Flush (karty ve stejné barvě)**

Pět karet stejné barvy, ne po sobě jdoucí hodnoty (např. A, Q, 6, 5, 2 v srdcích). Flush s vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč i Krupiér stejnou nejvyšší kartu (karta leží na hracím stole a je tedy společná pro Hráče i Krupiéra), pak se poměruje druhá nejvyšší. Je-li i ta stejná poměruje se další karta v řadě atd. Vyhrává kombinace s vyšší kartou v barvě. Pokud je na hracím stole všech pět karet v barvě a Hráč nebo Krupiér nemá kartu v barvě, sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím stole a Hráč s nimi může volně disponovat. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Postupka**

Pět po sobě jdoucích karet, ne stejné barvy (např. 7, 6, 5, 4, 3). Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč/-i a Krupiér stejnou postupku, sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím stole a Hráč s nimi může volně disponovat. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupy eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- **Trojice**

Tři karty stejné hodnoty (např. A, A, A, 5, 3). Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává. Ma-li Hráč/-i nebo Krupiér stejnou trojici, rozhoduje kicker. Pokud je i vyšší kicker

stejný, rozhoduje nižší kicker. Je-li i nižší kicker stejný, sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím stole a Hráč s nimi může volně disponovat.

- **Dva páry**

Dvě dvojice karet stejné hodnoty (např. A, A, K, K, 6). Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč/-i nebo Krupiér stejný pár, rozhoduje nižší pár, pokud je i ten stejný, rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, jedná se o remízu a sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím stole a Hráč s nimi může volně disponovat.

- **Jeden pár**

Dvě karty stejné hodnoty (např. A, A, 9, 7, 6). Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč/-i nebo Krupiér stejný pár, rozhoduje kicker. Pokud je kicker stejný, jedná se o remízu a sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím stole a Hráč s nimi může volně disponovat.

- **High card**

Nemá-li Hráč/-i nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karech, která není vázána v pokerové kombinaci. Pokud je nejvyšší karta stejná, rozhoduje následující karta a tak dále. Pokud jsou všechny karty stejné, jedná se o remízu a sázky Ante, Play a Blind zůstávají na hracím plátně a Hráč s nimi může volně disponovat.

6.10. Nejvyšší sázky a výhry

Hra je provozována pouze v herní měně Kč.

Minimální jednotlivá sázka činí 100,- Kč.

Maximální jednotlivá sázka na Ante, Trips, Blind ... 1.000,- Kč (na každou z uvedených sázek).

Maximální čistá výhra je 555.000,- Kč.

7. **Sedmikaretní Stud Poker**

7.1. Průběh hry

Sedmikaretní stud poker je karetní hra, která se hraje na hracím stole pro 2 až 7 Hráčů, organizovaná Provozovatelem. Hraje se s jedním balíčkem karet obsahujícím 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), kára (diamonds), srdce (hearts), piky (spades) v hodnotách eso (Ace), král (King), dáma (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Karty rozdává Krupiér a Hráči hrají proti sobě. V Sedmikaretním Stud Pokeru nejsou společné karty (community cards). Každý hráč postupně dostane sedm karet – čtyři jsou vyloženy na stůl barvou nahoru a tři zavřené lícem dolů. Posloupnost hráčů ve hře určují jejich karty. Výherní kombinace může být sestavena z pěti libovolných karet. Všichni hráči, kteří se zúčastní všech sázecích intervalů, obdrží nakonec 7 karet, z nichž utvoří nejvyšší možnou kombinaci za použití 5 karet. Bank vyhrává hráč s nejvyšší kombinací karet.

7.2. Hodnoty kombinací karet

Pořadí výherních kombinací karet od nejvyšší (nejsilnější) po nejnižší (nejslabší):

Royal Flush - Královská postupka je 5 po sobě jdoucích karet v jedné barvě s esem na konci (A, K, Q, J, 10); nejvyšší možná pokerová kombinace.

Straight Flush - Postupka v jedné barvě je 5 po sobě jdoucích karet v jedné barvě maximálně po krále (K, Q, J, 10, 9). V případě, že má tuto kombinaci více hráčů, vyhrává ten kdo má STRAIGHT FLUSH zakončen vyšší kartou.

Four of a Kind – Quads - Čtyři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více hráčů, vyhrává čtveřice složená z karet vyšších hodnot. Alternativní název POKER.

Full House - Trojice a dvojice karet (např. A, A, A, 9, 9). V případě, že má tuto kombinaci více hráčů, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici.

Flush - Pět karet stejné barvy, které nejdou za sebou. V případě, že má tuto kombinaci více hráčů, vyhrává ten, kdo má v dané barvě nejvyšší kartu.

Straight - Postupka, tzn. 5 po sobě jdoucích karet, které nejsou v jedné barvě. V případě, že má kombinaci více hráčů, vyhrává ten, kdo má postupku zakončenou vyšší kartou.

Three of a Kind nebo také Set a Trips - Trojice - tři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více hráčů, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více hráčů stejně vysokou trojici (ve společných kartách – flop), o vítězi rozhoduje velikost dvou dalších karet hráče nebo společných karet. Jestliže trojici tvoří alespoň 2 karty hráče (hole cards) a jedna karta společná, nazývá se to také Set. Když trojici tvoří jedna karta hráče a dvě karty společné, nazývá se to trips.

Two Pair - Dva páry karet stejné hodnoty (např. A, A, K, K, 3). V případě, že má tuto kombinaci více hráčů, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má více hráčů stejně vysoké dvojice, o vítězi rozhoduje velikost páté karty.

Pair - Dvě karty stejné hodnoty (např. A, A, K, 2, 6). V případě, že má tuto kombinaci více hráčů, vyhrává ten kdo má vyšší dvojici. Pokud má více hráčů stejný pár, o vítězi rozhoduje velikost dalších tří karet.

High Card - Pouze vysoká karty a 4 doplňující karty (např. A, 8, 6, 5, 2). V případě, že nikdo z hráčů nemá žádnou z výše uvedených kombinací, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu.

7.3. Pravidla sázení, rozdávání karet

Před rozdáním karet vsadí každý Hráč povinnou vstupní sázku (ante), jejíž velikost je předem daná a závisí na typu a velikosti limitu hry. Po zamíchání karet obdrží Hráči od Krupiéra po směru hodinových ručiček postupně tři karty - nejprve 2 karty (hole cards) do ruky otočené lícem dolů a třetí kartu vyloženou na stůl barvou nahoru (otočenou lícem nahoru).

Po prvním rozdání následuje první kolo sázek, které začíná Hráč s nejnižší odkrytou kartou; jeho úvodní sázka (bring in) je povinná. V případě, že Hráči mají kartu stejné hodnoty, rozhoduje barva karty. Hodnota barvy od nejnižší po nejvyšší je: kříže, kára, srdce, piky. Toto pravidlo o hodnotě barev neplatí při zjišťování konečných výherních

kombinací, při shodě výherních kombinací se bank dělí rovným dílem. Bring in je regulérní sázka a hráči jí pak po směru hodinových ručiček mají možnost dorovnat (call), navýšit (raise), nebo složit karty (fold).

Poté každý hráč obdrží čtvrtou kartu, opět vyloženou na stůl barvou nahoru. Jako první nyní sází hráč s nejvyšší kartou nebo párem z karet vyložených na stůl, další pak pokračují po směru hodinových ručiček. V případě rovnosti karet, začíná Hráč, který obdržel karty jako první. Hráči mohou sázku dorovnat (call), navýšit (raise), nebo složit karty (fold). Pokud některý z hráčů vytvoří z karet vyložených na stůl pár, může využít možnost vsadit horní limit povolených sázek. Další hráči tak mohou učinit až v následujícím kole. To však platí jenom v případě, že se hra hraje ve variantě „Fix limit“.

Poté Krupiér Hráčům rozdává pátou kartu, opět vyloženou na stůl barvou nahoru. Pořadí sázek a možnosti sázečních akcí jsou stejné, jako v předchozím kole s jedinou změnou: Sázky se zvyšují na horní limity hry.

Poté hráči obdrží šestou kartu, opět na stůl barvou nahoru. Pořadí sázek a možnosti akcí jsou stejné, jako v předchozím kole.

Nakonec hráči dostanou sedmou kartu, tentokrát do ruky (hole card). Pořadí sázek a možností jsou stejné, jako v předchozím kole. Výše (hodnota) uvedených možností sázek platí jenom v případě, že se hra hraje ve variantě Fix Limit.

Hra končí ve chvíli, kdy poslední z hráčů dorovná sázku. Tento hráč je prvním, kdo ukazuje své tři karty, které doposud ležely barvou dolů (hole cards). Další hráči mohou pak buď své karty složit bez ukázání (muck) nebo, v případě, že mají vyšší výherní kombinaci, ukázat své karty s kombinací vyšší. Bank (pot) vyhrává hráč s nejvyšší kombinací karet (viz část „Hodnoty kombinací karet“). Jestliže mají dva či více hráčů stejnou kombinaci, pak je bank rovným dílem rozdělen mezi ně.

Mezi jednotlivými rozdáními karet hráčům krupiér vždy spálí (odloží stranou) jednu kartu. Pro vlastní sázení je vyhrazena jedna povinná vstupní sázka (ante) před rozdáním karet a celkem pět dalších sázkových intervalů, vždy po rozdání karet.

V jednotlivých sázkových intervalech Hráči pokládají, dorovnávají nebo zvyšují sázky podle typu limitu. Každý Hráč může také hru vzdát, tím že složí (zahodí) svoje karty za sázeční (betovací) linii směrem ke Krupiérovi a Krupiér je odloží na místo k tomu určenému tzv. Muck. V tom případě zůstávají všechny jeho dosavadní sázky v banku.

Všichni Hráči, kteří se zúčastní všech sázečních intervalů, obdrží nakonec 7 karet, z nichž utvoří nejvyšší možnou kombinaci za použití 5 karet. Nejvyšší kombinace pak vyhrává bank.

7.4. Z hlediska možné úrovně sázek se Sedmikaretní Stud poker hraje ve variantách:

1) Fix Limit Poker

Varianta pokeru, kdy jsou sázkové limity přesně vymezeny ve všech sázečních intervalech, to znamená, že minimální i maximální sázka, stejně jako počet navýšení sázek (bet) jsou pevně stanoveny. Ve hře Fix limit poker je povolená částka pro sázku omezena na určitou výši. Tento limit je uveden v názvu pokerové

hry (100/200, 200/400 apod.). Například, jestliže se hraje hra "100/200 Fix limit", je malý blind 50 a velký blind 100 a minimální výše sázek bude:

- Před flopem: 100
- Při flopu (při rozdání prvních tří společných karet): 100
- Při turnu (při rozdání čtyř společných karet): 200
- Při river (při rozdání páté a poslední společné karty): 200

Nelze provést nižší sázku, než je big blind. Dále pak každé zvyšování (raise) musí být provedeno stanovenou částkou sázky. Jsou povolena maximálně tři navýšení v každém sázecím kole.

Například ve hře s limitem 100/200 bude zvyšování (raise) probíhat následovně, s omezením na čtyřnásobek první provedené sázky:

- Před flopem: 100, 200, 300 až do 400
- Na flopu: 100, 200, 300 až do 400
- Na turnu: 200, 400, 600 až do 800
- Na riveru: 200, 400, 600 až do 800

2) No-Limit Poker

V tomto typu hry neexistuje limit pro maximální sázku, tato se může provést v kterémkoli kole sázek. Nicméně existuje minimální sázka, která je ekvivalentní big blind.

Minimální částka navýšování (raise) musí být nejméně tolik jako předchozí částka nebo zvýšení (raise) ve stejném kole. Například, jestliže první hráč na tahu vsadí 100, pak druhý hráč musí zvýšit (raise), o minimálně 100 (celková sázka je tedy 200). Pro zvyšování (raise) není určeno maximum – může se zvyšovat (raise) bez omezení. Chceli však hráč dorovnat (call) sázku, ale nemá žetony na pokrytí, bude „all in“ - tedy vsadí všechny své žetony. V této chvíli může vyhrát pouze část banku (potu) pokrytou žetony jiného hráče.

3) Pot-Limit Poker

V pot-limit pokeru hráči smí vsadit jakoukoli částku do výše banku (potu) /obsahuje sumu všech sázek a zvýšení provedená během aktuálního kola/ v daném okamžiku. POT LIMIT – sázky jsou omezeny úrovní banku. Minimální sázka má vždy hodnotu velké sázky naslepo ("big blindu"). Maximální navýšení je vždy trojnásobek předchozí sázky + součet všech žetonů, které byly do této chvíle vloženy do hry.

Zde je příklad: Bank (pot) uprostřed stolu obsahuje 1000. V následujícím kole jeden hráč vsadí 100 a dva další hráči oba dorovnejí (call) tuto sázku 100. Čtvrtý hráč by mohl dorovnat (call) sázku 100 a zvýšit (raise) o maximum 1500. Toto zvýšení (raise) se rovná trojnásobku poslední sázky $3 \times 100 = 300$ + první a druhá sázka $100 + 100 = 200$ + celková hodnota banku (potu), která činí 1000, což dohromady dělá zvýšení (raise) o 1500.

Při všech variantách platí, že Hráč může použít během jedné hry pouze ty svoje Hodnotové žetony, které měl na stole před začátkem hry, nelze tedy v průběhu hry

dokupovat nebo přidávat další žetony do hry. Dokupovat nebo přidávat si žetony na stůl je možné jenom mezi jednotlivými hrami.

Provozovatel má právo vyhlásit tzv. Minutovou lhůtu (Time) na rozmyšlenou, během níž se musí dotyčný Hráč rozhodnout, jak bude hrát. Neučiní-li tak, propadají jeho karty a zároveň všechny jeho sázky banku.

Všechna rozhodnutí Vedení kasina jsou neměnná a konečná.

7.5. Buy-in a sázky na hracím stole

7.5.1. **Definice buy-in**

Buy-in je částka peněz, kterou hráč potřebuje, aby mohl přisednout k určité hře pokeru. Hry mají stanovený minimální a maximální buy-in, aby se hráč směl připojit ke stolu.

7.5.2. **Minimální a maximální buy-in**

Fix Limit poker

Ve hře s limitem je minimální buy-in roven 20-ti násobku big blind (velké povinné sázky). Maximální buy-in neexistuje.

Příklad: Ve hře s limitem 200/400 je hodnota big blind 200, takže minimální buy-in se rovná 20x200, nebo 4000.

Pot a No-Limit poker

Obě hry Pot-limit (PL) a no-limit (NL) mají stanovený minimální buy-in a no limit (NL) má stanovený taky maximální buy-in.

Minimální buy-in je částka rovná 50-ti násobku big blindu (velké povinné sázky).

Maximální buy-in je částka, kterou může hráč přinést ke stolu ve hře NL a odpovídá obvykle 500-ti násobku big blindu (velké povinné sázky), avšak provozovatel to může dle svého uvážení anebo na žádost hráčů změnit, ovšem všichni hráči s tím musí být obeznámeni a souhlasit s tím. Například ve hře 50/100 NL by maximální buy-in byl 50 000.

7.6. Poplatky

Rake - servisní poplatek

Za organizaci hry hrané mezi hráči Hodnotovými žetony (Cash game), náleží Provozovateli servisní poplatek (Rake) ve výši 5% z celkové částky banku (potu) daného hracího stolu, který Krupiér odebere po ukončení posledního pátého sázecího kola z banku (potu) Rake je Provozovatelem vybírán z každé hry.

8. **TEXAS HOLD'EM POKER**

8.1. Průběh hry

Texas Hold'em poker je karetní hra, pořádaná Provozovatelem, kterou hrají Hráči proti sobě. Hraje se vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades); v hodnotách eso (Ace), král (King), dáma (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Před započítím samotné hry vylosuje Krupiér značku-žeton **“Dealer button”** a to tak, že zamíchá balíček karet, přeloží ho a rozdá každému Hráči jednu otevřenou kartu. Značka „Dealer button“ se pak umístí před Hráče s nejvyšší kartou a určuje pořadí rozdávání karet a sázení. V případě rovnosti karet rozhoduje barva, a to v pořadí od nejsilnější po nejslabší: list (piky), srdce, kříže (žaludy) káry (kule). Po každé hře se značka „Dealer button“ posouvá po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

Hra začíná povinnými sázkami (blind). První Hráč sedící po levé ruce Hráče, který má značku **„Dealer button“**, pokládá tzv. malou povinnou sázku naslepo (small blind) a následující Hráč pokládá tzv. velkou povinnou sázku naslepo (big blind). Výše obou sázek je přesně daná a závisí na limitu hry. Každý hráč poté dostane do ruky dvě zakryté karty (hole cards), které vidí a používá pouze on sám.

Dalších pět karet je postupně vykládáno na stůl barvou nahoru a jsou společné pro všechny hráče (Community card). První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a pátá (river) jednotlivě. Před každým rozdáním Krupiér odloží vrchní kartu stranou, takzvaně kartu spálí. Hráč má možnost zůstat ve hře bez vsazení (check), dorovnat sázku (call), vsadit (bet), zvýšit sázku hráče před sebou (raise) nebo složit karty (fold). Hra končí ukázáním karet zbývajících hráčů a porovnáním výherních kombinací (showdown). Hráč s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Hra se dělí na čtyři kola sázek, sázení probíhá okolo stolu zleva doprava po směru hodinových ručiček. V prvním kole Sázek začíná sázet jako první Hráč, který následuje za Hráčem s velkou povinnou sázkou (big blindem), ve všech dalších kolech Sázek začíná sázet jako první Hráč, který následuje za značkou **“Dealer button”**. Tato značka se po každé hře posouvá o jednu pozici doleva před dalšího hráče.

Sázky Blind (1. kolo sázek):

Než hra začne, dva hráči vlevo od Hráče se značkou **“Dealer button”** vloží povinnou sázku „blind“, ta se tak nazývá proto, že hráči musí vsadit, aniž by před tím viděli jakékoli karty. První hráč vlevo od rozdávajícího vloží „small blind“ (malá sázka naslepo) a druhý hráč vlevo od rozdávajícího vloží „big blind“ (velká sázka naslepo).

Pre-Flop (před flopem)

Nyní začíná rozdávání karet. Každý hráč obdrží dvě karty („hole cards“), které vidí pouze on sám. Poté začíná první kolo sázek, jako první začíná hráč vlevo od big blind, tedy třetí hráč za Krupiérem. Tento hráč, známý jako „under the gun“, může:

Call (Dorovnat) - vsadit částku ve výši sázky big blind.

Raise (Zvýšit) - zvýšit částku sázky nad hodnotu sázky big blind, nebo

Fold (Složit) své karty a vzdát se své sázky.

Jelikož je na stole povinná sázka (big blind), není možné, aby ostatní Hráči mohli zůstat ve hře bez vsazení (check) s výjimkou hráče na big blindu.

Jakmile se sázení vrátí k hráči, který provedl big blind (první plnou sázku), tento hráč může provést "check", neboli zůstat ve hře, aniž by přidal cokoli do banku. To je však možné jenom v tom případě, pokud nikdo z ostatních hráčů neprovedl navýšení jeho povinné sázky big blind. Pokud však některý z hráčů provedl navýšení sázky (raise), hráč na pozici velké povinné sázky (big blind) má tři možnosti: může buď složit své karty, dorovnat nebo znovu navýšit danou sázku.

Flop (2. kolo sázek):

Krupiér spálí (odloží) vrchní kartu z balíčku a na stůl vyloží lícem nahoru tři karty (flop), společné pro všechny hráče. Každý z hráčů může karty na stole, spolu s těmi, co má v ruce, použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje druhé kolo sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly, jako v předchozím sázecím kole, s tím rozdílem že jako první začíná sázet Hráč, který následuje za značkou "**Dealer button**". Dokud nikdo nevsadí, je možno zůstat ve hře bez vsazení (check), po sázce je možno buď dorovnat sázku (call), zvýšit sázku (raise) nebo složit karty (fold).

Turn (3. kolo sázek):

Krupiér spálí (odloží) vrchní kartu z balíčku a rozdá čtvrtou společnou kartu (turn) lícem vzhůru. I tuto kartu lze použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje třetí kolo sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly, jako v předchozím kole.

River (4. kolo sázek):

Krupiér spálí (odloží) vrchní kartu z balíčku a rozdá na stůl pátou kartu (river), poslední kartu, kterou lze použít k vytvoření výherní kombinace. Sázení se řídí stejnými pravidly, jako v předchozím kole. Hra může končit dvěma způsoby. **Buď** jeden hráč donutí sázkami ostatní hráče složit karty a vyhrává bank bez nutnosti ukázat karty, **nebo** v posledním kole zůstane více hráčů. Ti jsou pak Krupiérem vyzvaní ukázat svoje karty na stůl (showdown) tak, aby je mohl Krupiér porovnat a vyhodnotit výherní kombinace. Pro sestavení výherní kombinace mají Hráči k dispozici 7 karet, ale můžou použít pouze 5 nejlepších karet pro pokerovou kombinaci:

- 1 své dvě karty a 3 společné karty
- 2 svou 1 kartu a 4 společné karty
- 3 všech 5 společných karet

Jako první vždy karty ukazuje ten Hráč, který naposledy provedl Bet, či Raise. Hráč s nejvyšší kombinací (viz hodnoty kombinací karet) vyhrává bank (pot). V případě rovnosti výherních kombinací se výhra dělí mezi Hráče rovným dílem. Rozhoduje pouze hodnota karet, ne jejich barva.

8.2. Hodnoty kombinací karet

Možnosti výherních kombinací a jejich pořadí jsou identické, jako v Sedmikaretním Stud pokeru.

8.3. Pravidla sázení

Varianty Texas Hold'em Pokeru z hlediska limitů sázek:

1) Fix Limit Poker

Varianta pokeru, kdy jsou sázkové limity přesně vymezeny ve všech sázcích intervalech, to znamená, že minimální i maximální sázka, stejně jako počet navýšení sázek (bet) jsou pevně stanoveny. Ve hře Fix limit poker je povolena částka pro sázku omezena na určitou výši. Tento limit je uveden v názvu pokerové hry (100/200, 200/400 apod.). Například, jestliže hrajete hru "100/200 Fix limit", je malý blind 50 a velký blind 100 a minimální výše sázek bude:

- Před flopem: 100
- Při flopu (při rozdání prvních tří společných karet): 100
- Při turnu (při rozdání čtyř společných karet): 200
- Při riveru (při rozdání páté a poslední společné karty): 200

Nemůžete provést nižší sázku, než je big blind. Dále pak každé zvyšování (raise) musí být provedeno stanovenou částkou sázky. Jsou povolena maximálně tři navýšení v každém sázcím kole.

Například ve hře s limitem 100/200 bude zvyšování (raise) probíhat následovně, s omezením na čtyřnásobek první provedené sázky:

- Před flopem: 100, 200, 300 až do 400
- Na flopu: 100, 200, 300 až do 400
- Na turnu: 200, 400, 600 až do 800
- Na riveru: 200, 400, 600 až do 800

2) No-Limit Poker

V tomto typu hry neexistuje limit pro maximální sázku, tato se může provést v kterémkoli kole sázek. Nicméně existuje minimální sázka, která je ekvivalentní sázce big blind.

Minimální částka navyšování (raise) musí být nejméně tolik jako předchozí částka nebo zvýšení (raise) ve stejném kole. Například, jestliže první hráč na tahu vsadí 100, pak druhý hráč musí zvýšit (raise), o minimálně 100 (celková sázka je tedy 200). Pro zvyšování (raise) není určeno maximum – může se zvyšovat (raise) bez omezení. Chceli však hráč dorovnat (call) sázku, ale nemá žetony na pokrytí, bude „all in“ - tedy vsadí všechny své žetony. V této chvíli může vyhrát pouze část banku (pot) pokrytou žetony jiného hráče.

3) Pot-Limit Poker

V pot-limit pokeru hráči smí vsadit jakoukoli částku do výše banku (potu) /obsahuje sumu všech sázek a zvýšení provedená během aktuálního kola/ v daném okamžiku. POT LIMIT – sázky jsou omezeny úrovní banku. Minimální sázka má vždy hodnotu velké sázky naslepo ("big blindu"). Maximální navýšení je vždy trojnásobek předchozí sázky + součet všech žetonů, které byly do této chvíle vloženy do hry.

Příklad: Bank (pot) uprostřed stolu obsahuje 1000. V následujícím kole jeden hráč vsadí 100 a dva další hráči oba dorovnejí (call) tuto sázku 100. Čtvrtý hráč by mohl dorovnat (call) sázku 100 a zvýšit (raise) o maximum 1500. Toto zvýšení (raise) se

rovná trojnásobku poslední sázky $3 \times 100 = 300$ + první a druhá sázka $100 + 100 = 200$ + celková hodnota banku (potu), která činí 1000, což dohromady dělá zvýšení (raise) o 1500.

Provozovatel má právo vyhlásit tzv. Minutovou lhůtu (Time) na rozmyšlenou, během níž se musí dotyčný Hráč rozhodnout, jak bude hrát. Neučiní-li tak, propadají jeho karty a zároveň všechny jeho sázky banku.

Všechna rozhodnutí Vedení kasina jsou neměnná a konečná.

8.4. Buy-in a sázky na hracím stole

Definice buy-in

Buy-in je částka peněz, kterou hráč potřebuje, aby mohl přisednout k určité hře pokeru. Hry mají stanovený minimální a maximální buy-in, aby se hráč směl připojit ke stolu.

Minimální a maximální buy-in

Fix Limit poker

Ve hře s limitem je minimální buy-in roven 20-ti násobku big blindu (velké povinné sázky). Maximální buy-in neexistuje.

Příklad: Ve hře s limitem 200/400 je hodnota big blind 200, takže minimální buy-in se rovná 20×200 , nebo 4000.

Pot a No-Limit poker

Obě hry Pot-limit (PL) a no-limit (NL) mají stanovený minimální buy-in a no limit (NL) má stanovený taky maximální buy-in.

Minimální buy-in je částka rovná 50-ti násobku big blindu (velké povinné sázky).

Maximální buy-in je částka, kterou může hráč přinést ke stolu ve hře NL a odpovídá obvykle 500-ti násobku big blindu (velké povinné sázky), avšak provozovatel to může dle svého uvážení anebo na žádost hráčů změnit, ovšem všichni hráči s tím musí být obeznámeni a souhlasit s tím. Například ve hře 50/100 NL by maximální buy-in byl 50 000.

8.5. Poplatky

Rake – servisní poplatek

Za organizaci hry hrané mezi hráči Hodnotovými žetony (Cash game), náleží Provozovateli servisní poplatek (Rake) ve výši 5% z celkové částky banku (potu) daného hracího stolu, který krupiér odebere po skončení posledního čtvrtého sázecího kola z banku (potu) Rake je Provozovatelem vybírán z každé hry.

8.6. HIGH HAND BONUS pro Texas Hold'em Poker a OMAHA Poker

Pro hry TEXAS HOLD'EM POKER a OMAHA Poker je stanoven společný High Hand bonus.

Hráč, který při hře TEXAS HOLD'EM POKER se svými kartami v ruce získá kombinaci STRAIGHT FLUSH anebo ROYAL FLUSH, má právo na odměnu za High Hand.

Hráč, který při hře OMAHA Poker ve variantě POT LIMIT se svými kartami v ruce získá kombinaci ROYAL FLUSH, má právo na odměnu za High Hand.

High Hand kombinace se vyhodnocují vždy za celý herní den a vyplácí se vždy jenom nejvyšší High Hand kombinace, a to po skončení herního dne, s možností převzetí výhry od následujícího herního dne po dobu 60 dnů. Pro určení hodnoty High Hand kombinace nemá vliv barva, ve které je kombinace dosažena. V případě, že dva či více hráčů dosáhli v jednom herním dni stejné nejvyšší High Hand kombinace, je bonus mezi ně rozdělen rovným dílem.

Bonus za STRAIGHT FLUSH činí 5.000 Kč; bonus za ROYAL FLUSH činí 10.000 Kč.

Kombinace High Hand platí pouze za podmínky, že hry, ve které byla kombinace dosažena, se zúčastnili minimálně 4 hráči. Pro všechny výherní kombinace platí, že musí být použity obě karty hráče.

9. CRAZY PINEAPPLE, CRAZY PINEAPPLE HI/LO

Pravidla pro hru Crazy Pineapple Poker jsou totožná s pravidly pro hru Texas Hold'em Poker, pouze s následujícími rozdíly:

Na rozdíl od hry Texas Hold'em Poker, po umístění blindů Krupiér rozdává tři karty (místo dvou) všem Hráčům, kteří sedí u hracího stolu. Začíná hrát Hráč vlevo od pozice velký blind.

Po prvním kole sázek Krupiér rozdává doprostřed stolu tři otevřené společné karty (tzv. flop). Následuje druhé kolo sázek. Po jeho ukončení musí každý z Hráčů odhodit jednu ze svých tří karet (pocket cards). Od této chvíle se hra hraje stejně jako Texas Hold'em Poker,

Krupiér pak rozdává další společnou otevřenou kartu (tzv. turn). Po třetím kole sázek Krupiér rozdává poslední společnou otevřenou kartu (tzv. river).

Průběh hry

Crazy Pineapple Poker se hraje jak ve variantě no limit, tak ve variantě fixed limit s povinnými sázkami, tzv. blindy. V případě, že se hraje limitní varianta, bývá často ve hře ante. Ante je povinná sázka ve výši zlomku nižšího limitu sázky.

Ve variantě no limit Crazy Pineapple výše blindů odpovídá limitu hry -tj. při hře 50/100 Kč má small blind (malá povinná sázka) hodnotu 50 Kč a big blind (velká povinná sázka) 100 Kč.

Při limitní variantě Crazy Pineapple má small blind obvykle hodnotu poloviny nižšího limitu hry a big blind odpovídá výši nižšího limitu hry. Hraje-li se tedy Crazy Pineapple s blindy 100/200, pak small blind je 50 Kč a big blind 100 Kč. Velikost sázky v prvním kole hry odpovídá nižšímu limitu hry a v druhém kole sázek pak vyššímu limitu hry.

Obecná pravidla:

Každý hráč dostane tři karty (pocket cards). Po prvním kole sázek Krupiér rozdá doprostřed stolu tři otevřené společné karty (tzv. flop). Následuje druhé kolo sázek. Po jeho ukončení musí každý z hráčů odhodit jednu ze svých tří karet.(pocket cards). Krupiér pak rozdá další společnou otevřenou kartu (tzv. turn). Po třetím kole sázek Krupiér rozdá poslední společnou otevřenou kartu (tzv. river).

Každý z hráčů má jednu z možností:

- Použít dvě své zbývající pocket a tři společné karty.
- Použít jednu ze svých pocket a čtyři společné karty.
- Použít pět společných karet.

Struktura sázení:

1) Fix limit

Při Crazy Pineapple se sází ve čtyřech kolech. Každá sázka a zvýšení během prvních dvou kol má hodnotu nízkému limitu. Po druhém kole musí každý hráč odhodit JEDNU ze svých pocket karet. Každá sázka a zvýšení během posledních dvou kol má hodnotu vysokého limitu. Každý hráč může během jednoho kola vsadit čtyřikrát. To znamená vsadit, zvýšit poprvé, zvýšit podruhé a třetí sázku uzavřít bank. Pro toto uzavření banku se používá termín cap, znamená to třetí zvýšení během jednoho kola a pak už se sázka nesmí dál zvyšovat. Jakmile je bank uzavřen, hráči mohou pouze dorovnat, nebo složit karty.

2) No limit

Sázení probíhá stejně, jako u hry Texas Hold'em Poker No limit.

Crazy Pineapple HI/LO

Používají se pravidla hry Crazy Pineapple, pouze se změnou ve výherních kombinacích (viz níže „Nízká karetní kombinace (Low)“).

Nízká karetní kombinace (Low)

Tato hra má specifické výherní kombinace. Na rozdíl od výherních kombinací Crazy Pineapple, lze zvítězit nejen s těmito, ale i s tzv. Low (nízkou) kombinací.

Aby mohla být uznána nízká karetní kombinace, musí dvě karty Hráče a alespoň tři karty z pěti „board“ karet (společných karet na hracím stole), mít hodnotu 8 nebo nižší a nesmí být ve dvojici (tvořit Pár). Například při „board“ karetní kombinaci 2459Q je možné vytvořit nízkou kombinaci, ale při kombinaci 4488Q ne. Esa se považují za vysoká nebo nízká. Nejlepší nízká sestava by byla A2345, které se říká „wheel“. Nejlepší nízká sestava je určena nejnižší vysokou kartou. Například Hráč s kombinací 8432A by prohrál proti Hráči, který má 76543. Je docela běžné, když dva nebo více Hráči mají stejnou nízkou sestavu. Pokud se objeví nejlepší nízká sestava, „straight“ (postupka) nebo „flush“ (barva) se ignoruje. Hráč může využít „flush“ pro High kombinaci, a také zahrát jeho karetní kombinaci jako Low, pokud to je možné. Například při postupce A2345 lze vyhrát Pot pro High i pro Low.

Nejlepší nízká sestava vyhrává polovinu banku, druhou polovinu vyhrává High kombinace (Výherní kombinace viz výše) – pokud tuto nějaký Hráč má. Je docela běžné, když dva Hráči mají stejnou nízkou sestavu. V takovém případě si tito Hráči dělí výhru. Pokud dva Hráči mají stejné skóre, každý z nich dostane 1/4 celého banku. Pokud mají stejné skóre tři Hráči, každý z nich dostane 1/6 banku, v případě čtyř Hráčů by každý dostal 1/8 banku. Pokud ze společných karet na hracím stole nevychází alespoň tři karty s hodnotou osm nebo nižší, které nejsou v páru, nebo pokud žádný Hráč nevytvoří nízkou sestavu, pak neexistuje žádná nízká sestava, k níž by náležel bank, a celý bank bude přidělen vysoké sestavě.

10. OMAHA POKER

10.1. Průběh hry

Hrací stůl pro Omaha Poker je oválný s místy pro 2-8 sedících Hráčů a Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukrem, na němž je vyznačeno tableau.

Pravidla pro hru Omaha Poker jsou totožná s pravidly pro hru Texas Hold'em Poker, pouze s následujícími rozdíly:

Počet vlastních karet: ve hře Omaha Poker má Hráč 4 vlastní karty

Pravidla pro „hraní stolu“ (tj. možnost užití pouze společných karet pro vytvoření výherní kombinace): u hry Omaha Poker musí Hráč vždy užít dvě karty z ruky a tři společné karty.

Způsob rozdávání, kola sázek: Každý Hráč obdrží po zamíchání postupně 4 karty lícem dolů. Poté probíhá první kolo sázek. Následně Krupiér otočí 3 karty uprostřed hracího stolu, které jsou společné pro všechny Hráče. Následuje další kolo sázek, poté Krupiér otočí čtvrtou společnou kartu a následuje třetí kolo sázek. Pak Krupiér otočí pátou společnou kartu a dojde ke čtvrtému kolu sázek.

Poté Hráči, kteří zůstali ve hře, ukazují karty. Pro vytvoření výherní kombinace Hráč musí použít 2 karty své a 3 karty společné.

10.2. OMAHA POKER Hi-Lo (8 or better)

Omaha Poker Hi-Lo se hraje podle pravidel pro OMAHA Poker pouze s tím rozdílem, že výhry je možno dosáhnout dosažením jedné ze dvou výherních kombinací - vysoké (high hand) nebo nízké (low hand). Obě kombinace musí být opět sestaveny přesně ze dvou karet na ruce a tří na stole (do obou kombinací je možno použít stejnou kartu, například eso). Pot se následně dělí mezi hráče s nejvyšší a nejnižší výherní kombinací.

High hand (vysoká kombinace) je určena podle standardního pořadí výherních kombinací, tj. Royal flush, Straight flush, Four of a Kind, Full house, Flush, Straight, Three of a Kind, Two Pair, Pair and High Card.

Low hand (nízká kombinace) se pak skládá z pěti nespárovaných karet s hodnotou 8 a nižší (proto 8 or better), postupky či barvy se neberou v úvahu. Eso se počítá jako nejnižší karta.

Nejsilnější možnou „Low“ kombinací je pak tedy A2345 (této kombinaci se také říká „The Wheel“). Při porovnávání nízkých kombinací rozhoduje nejnižší vysoká karta. Pokud nikdo z hráčů není schopen sestavit kombinaci „Low“ z pěti karet o hodnotě osmička a nižší, vyhrává celý pot majitel nejlepší „High hand“ kombinace.

Pořadí „Low hand“ dle jejich síly od nejslabší po nejsilnější:

- 8, 7, 6, 5, 4
- 8, 7, 6, 5, 3
- 8, 6, 4, 2, A
- 8, 4, 3, 2, A
- 7, 6, 5, 4, 2
- 7, 6, 5, 2, A
- 7, 5, 4, 3, 2
- 6, 5, 4, 3, 2
- 6, 4, 3, 2, A
- 5, 4, 3, 2, A

10.3. Dělení výher u varianty HI/LO

Při variantě HI/LO polovinu banku vyhrává Hráč s HI kombinací a polovinu Hráč s LO kombinací. Jestliže nikdo nemůže vytvořit kombinaci pro LO, tak celý bank vyhrává Hráč s HI kombinací.

10.4. HIGH HAND BONUS

Pro hru OMAHA Poker při variantě POT LIMIT OMAHA platí pravidla pro High Hand Bonus, uvedená v bodě 8.6.

11. „5 CARD OMAHA“, varianty HI/LO

Průběh hry

Průběh hry je totožný, jako u hry OMAHA Poker, pouze Hráč namísto 4 karet obdrží 5 karet.

Varianty HI/LO mají shodná pravidla, jako u variant HI/LO od verze OMAHA Poker.

12. 5 Card DRAW POKER

12.1. Základní popis hry

Obecná pravidla pro tuto hru vychází z pravidel pro Texas Hold'em Poker, pouze s níže uvedenými rozdíly (výměna karet, počet rozdáváných karet, struktura Sázek atp.).

5 Card Draw poker je karetní kasinová hra, která se hraje na hracím stole pro 2 až 9 Hráčů, organizovaná Provozovatelem. Hraje se s jedním balíčkem karet obsahujícím 52 listů. Karty rozdává Krupier a Hráči hrají proti sobě.

Každému Hráči je rozdáno pět zakrytých karet, poté následuje kolo sázek. Hráči, kteří zůstávají ve hře (hrají v dané dílčí hře o bank) po prvním kole sázek nyní mají možnost si vylepšit sestavu (karetní kombinaci) tím, že si vymění karty, které mají ve svých sestavách, za nové. Toto se nazývá „draw“ (výměna).

Hráči mohou měnit tolik karet, kolik chtějí. Následně hra pokračuje dalším kolem sázek a odhalením karet a porovnáním dosažených kombinací („showdown“). Pořadí výherních kombinací je stejné, jako například u Texas hold'em Poker.

12.2. Průběh hry

5 Card DRAW POKER se hraje jak ve variantě no limit, tak ve variantě fixed limit s povinnými sázkami, tzv. blindy. V případě, že se hraje limitní varianta, bývá často ve hře ante. Ante je povinná sázka ve výši zlomku nižšího limitu sázky.

Ve variantě no limit výše blindů odpovídá limitu hry - tj. při hře 50/100 Kč má small blind (malá povinná sázka) hodnotu 50 Kč a big blind (velká povinná sázka) 100 Kč.

Při limitní variantě má small blind hodnotu poloviny nižšího limitu hry a big blind odpovídá výši nižšího limitu hry. Hrajete-li tedy s blindy 100/200, pak small blind je 50 Kč a big blind 100 Kč. Velikost sázky v prvním kole hry odpovídá nižšímu limitu hry a v druhém kole sázek pak vyššímu limitu hry.

12.3. Blindy a začátek hry (1. kolo sázek)

Před začátkem hry, než se rozdají karty, vloží Hráči po levici od značky pro rozdávajícího (Dealer Button) do hry povinné sázky. Hráč ihned po levici od značky pro rozdávajícího (Dealer Button), vloží do hry malou povinnou sázku, tzv. small blind, a hráč po levici od něho pak velkou povinnou sázku, tzv. big blind. V případě, že se hraje s ante, vloží hráči ještě před rozdáním karet do potu částku odpovídající velikosti ante pro danou hru.

Následně Krupiér rozdá ve směru hodinových ručiček po jedné kartě všem hráčům, celkem každému Hráči pět karet do ruky. Hra probíhá ve stejném směru a jako první se vyjadřuje hráč po levici Hráče na pozici big blind. Každý Hráč má možnost buď dorovnat sázku (call), navýšit sázku (raise) anebo své karty zahodit (fold). V prvním kole sázek není možné vyčkat ve hře bez vsazení (check).

12.4. Výměna karet (2. kolo sázek)

Po prvním kole sázek mají Hráči, kteří zůstali ve hře, možnost vyměnit si libovolný počet karet na ruce za jiné. Jako první mění karty Hráč po levici od značky pro rozdávajícího (Dealer Button). Hráč si může najednou vyměnit až čtyři karty. Pokud si chce vyměnit pět karet, může provést výměnu čtyř, a pátou kartu si může vyměnit teprve poté, co výměny provedou všichni ostatní Hráči. Pokud si chce vyměnit pět karet Hráč, který hraje jako poslední, čtyři se rozdají hned, a jedna karta se tzv. „spálí“ předtím, než tento Hráč dostane pátou kartu. Hráči se mohou této možnosti vzdát a nemusejí měnit žádnou kartu.

Hráč si může vyměnit potřebný počet karet za předpokladu, že: (a) Žádné karty nebyly ještě z balíčku rozdány jako reakce na žádost tohoto Hráče (včetně spálené karty). (b) Žádný jiný Hráč ještě neprovedl žádnou akci, tj. ani nesázel ani nenaznačil, jaký počet karet hodlá vyměnit, na základě počtu karet, které požadujete.

Pokud se Hráč zeptá jiného Hráče, kolik karet si vyměnil, je povinností dotazovaného Hráče odpovědět jen do té doby, než po výměně karet proběhne jakákoli další akce; také Krupiér je v tomto smyslu povinen odpovědět. Jakmile je po výměně karet Hráči provedena jakákoli další akce, nemusí tento Hráč již odpovědět na dotaz jiného Hráče na počet měněných karet; Krupiér v tomto případě odpovědět nesmí.

Následuje další (2.) kolo sázek, které tentokrát zahajuje hráč hned po levici od značky pro rozdávacího (Dealer Button).

Pokud ještě nikdo nevsadil, mají hráči možnost pokračovat ve hře bez vsazení sázky (check). Kromě toho Hráč může standardně vsadit (bet) anebo své karty složit (fold). Pokud někdo již v daném kole sázek vsadil, musí další hráč na řadě buď jeho sázku dorovnat (call), navýšit (raise) nebo své karty zahodit (fold).

Ve chvíli, kdy dojde k dorovnání všech sázek ze strany všech hráčů, dojde k ukazování karet a porovnání dosažených kombinací (showdown). Pot vyhrává Hráč s nejlepší výherní kombinací. V případě, že dva nebo více Hráčů dosáhlo stejně silných kombinací, se pot dělí rovnoměrně mezi ně. Žádná barva nemá v tomto případě vyšší hodnotu než jiná.

13. BADUGI

13.1. Průběh hry

Badugi se hraje s povinnými sázkami zvanými blindy, stejně jako Texas Hold'em nebo Omaha. Každý Hráč dostane čtyři karty lícem dolů. Následuje první kolo sázek, kde lze sázku dorovnat (call), navýšit (raise) nebo karty složit (fold). Hráči, kteří zůstanou po prvním kole sázek ve hře, mají možnost své karty vyměnit. Cílem výměny je odhodit karty, které Hráč nechce, a nahradit je novými, které mohou vylepšit jeho kombinaci. Pokud Hráč chce, může odhodit všechny čtyři karty.

Pokračuje se druhým kolem sázek, ve kterém mají Hráči možnost vsadit nebo složit, a za předpokladu, že nepředcházely žádné sázky, může Hráč zahrát check. Jakmile je toto kolo sázek ukončeno, následuje další výměna a sázkové kolo. Poté proběhne závěrečné kolo výměn a sázek, po kterém, pokud je ve hře více než jeden Hráč, následuje showdown. Hráč s nejlepší kombinací vyhrává pot.

V Badugi je nejlepší kombinace taková, která je složena ze 4 karet rozdílných barev a hodnot, přičemž čím nižší je nejvyšší karta v dané kombinaci, tím vyšší hodnotu kombinace má. Esa se považují za nízké karty a tedy nejlepší kombinace v Badugi je A-2-3-4 s každou kartou v jiné barvě. Protože jsou esa považována za nízké karty, nejhorší kombinací jsou naopak čtyři králové.

Pokud má Hráč více než jednu kartu stejné hodnoty, do kombinace se počítá pouze jedna z nich. Podobně pokud má Hráč více než jednu kartu stejné barvy, do kombinace se opět počítá pouze jedna z nich. Obě tato pravidla se uplatňují zároveň.

Pokud tedy Hráč nemá čtyři karty čtyř různých barev, potom jeho kombinace je složena (i) ze všech karet, jejichž barva se v handu vyskytuje pouze jednou, a (ii) dále co se týče karet, jejichž barva se v handu vyskytuje víckrát, pouze z nejnižší z nich.

Zároveň pokud Hráč nemá čtyři karty různých hodnot, potom jeho kombinace je složena opět (i) ze všech karet, jejichž hodnota se v handu objevuje pouze jednou, a (ii) dále co se týče karet, jejichž hodnota se v handu vyskytuje víckrát, pouze jedna z nich.

Jakákoliv kombinací složená ze čtyř karet má vyšší hodnotu než jakákoliv kombinace složená ze třech karet, atd. Pokud má více než jeden Hráč kombinaci složenou ze stejného množství karet, potom vyšší hodnotu má ten z nich, jehož nejvyšší karta v jeho handu má nejnižší hodnotu. Pokud má nejvyšší karta obou Hráčů stejnou hodnotu, vyhrává ten z nich, jehož druhá (případně při jejich shodě třetí a dále případně čtvrtá) nejvyšší karta má nejnižší hodnotu.

13.2. Hodnota kombinací u Badugi

Hodnocení kombinací u Badugi není totožné s principem tradičního pokerového pořadí kombinací. Při stanovení pořadí kombinací u Badugi se eso hraje jako nízká karta. Pro vyhodnocení kombinace se posuzují karty tak, že každá karta v kombinaci musí být v jiné barvě i v jiné hodnotě, než ostatní karty v kombinaci.

Kombinace u hry Badugi se skládají ze čtyř karet místo obvyklých pěti. Z tohoto důvodu tedy není možné sestavit postupku z pěti karet. Pokud má Hráč karty ve stejné barvě, počítá se pouze jedna z nich. A pokud má páry, počítá se též jen jedna karta z páru.

Badugi: badugi je jakákoliv kombinace, která se skládá ze čtyř nepárových karet rozdílné barvy.

V případě rovnosti kombinací: nižší druhá nejvyšší karta v handu vyhrává pot. Je-li to nutné, rozhodují třetí nejvyšší a čtvrtá nejvyšší karta, opět čím nižší, tím lepší.

Kombinace tří karet: Jakákoliv kombinace, která se skládá ze tří nepárových karet rozdílné barvy, ale čtvrté párové nebo v barvě. Aktivními kartami jsou poté nejnižší tři nepárové karty rozdílné barvy.

V případě rovnosti kombinací: nižší druhá nejvyšší karta v handu vyhrává pot. Je-li to nutné, rozhoduje třetí nejvyšší karta, opět čím nižší, tím lepší. Čtvrtá karta (párová nebo v barvě) není pro výsledek hry ani dělení potu rozhodující.

Kombinace dvou karet: Jakákoliv kombinace, která se skládá ze dvou nepárových karet rozdílné barvy, ale současně dvou párových karet nebo karet ve stejné barvě. Aktivní jsou nejnižší dvě nepárové karty různé barvy.

V případě rovnosti kombinací: nižší druhá nejvyšší karta v handu vyhrává pot. Třetí a čtvrtá karta (párová a/nebo v barvě) není pro výsledek hry ani dělení potu rozhodující.

Kombinace jedné karty: Kombinace se skládá pouze z jedné aktivní karty, přičemž ve hře zůstává ta s nejnižší hodnotou.

V případě rovnosti kombinací: Pot se dělí mezi dvě shodné kombinace o jedné aktivní kartě.

14. Čínský poker

Cíl

Cílem hry je uspořádat 13 karet do tří pokerových sestav - dvou kombinací pěti karet a jedné kombinace tří karet - které porazí odpovídající pokerové sestavy (kombinace) vytvořené ostatními Hráči.

Hráči, karty, sázky a rozdávání

Hrají dva až čtyři Hráči, proti sobě, každý hraje sám za sebe. Používá se standardní balíček 52 karet. Krupiér se hry účastní pouze tím, že míchá karty, rozdává je Hráčům a sbírá z hracího stolu.

Před zahájením hry se Hráči, kteří se hodlají účastnit hry, dohodnou na sázce. Níže jsou popsány způsoby vyplácení, a to v jednotkách. Jedna jednotka může mít jakoukoli hodnotu, na níž se Hráči předem dohodnou - 1 euro, 10 euro, 100 euro, nebo např. 100 Kč, 500 Kč, 1000 Kč atd. (omezeno herní měnou).

Karty se zamíchají, sejmou a rozdají takto: 13 karet každému Hráči.

Uspořádání karet

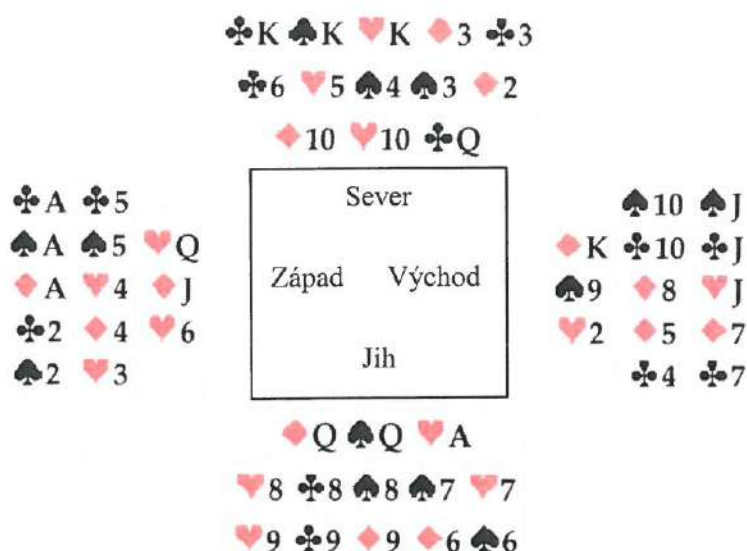
Každý Hráč musí rozdělit svých 13 karet do sestav, které se nazývají „back“ (zadní, 5 karet), „middle“ (prostřední, 5 karet) a „front“ (přední, 3 karty). Vzhledem k tomu, že jde o pokerové sestavy, „back“ musí být lepší než „middle“, a „middle“ musí být lepší než „front“. Používá se standardní pokerová hierarchie sestav (viz Texas Hold'em Poker), takže seřazeno od nejvyšší k nejnižší bude: „royal flush“ (královská postupka, 10, J, Q, K, A v jedné barvě), „straight flush“ (postupka v barvě), „four of a kind“ (čtyři karty stejné hodnoty), „full house“ (plný dům, jedna trojice a jeden pár), „flush“ (barva - 5 karet téže barvy), „straight“ (postupka - 5 karet s hodnotami po sobě jdoucími v řadě), „three of a kind“ (tři karty stejné hodnoty), „two pairs“ (dva páry), „one pair“ (jeden pár), „high card“ (nejvyšší karta). Nepoužívají se žádné tzv. divoké karty (žolíky).

Protože sestava „front“ se skládá pouze z 3 karet, jsou možné pouze tři typy sestav: Trojice, jeden Pár a Nejvyšší karta. Sestava „front“ se třemi po sobě jdoucími kartami nemá žádnou hodnotu, čili tři karty téže barvy („straight“ tj. postupka ani „flush“ tj. barva) se zde nezapočítávají.

Hráči položí své tři sestavy před sebe lícovou stranou na hrací stůl, „front“ bude nejbližší středu hracího stolu, „back“ nejbližší u sebe.

Vyložení a počítání

Jakmile jsou všichni připraveni, všichni Hráči své tři vytvořené sestavy vyloží, a každá dvojice Hráčů si porovná odpovídající sestavy. V nejjednodušším, základním systému plateb vyhráváte jednu jednotku za každou odpovídající sestavu jiného Hráče, kterou porazíte, a naopak přijdete o jednu jednotku za každou sestavu, která vás porazí. Když jsou sestavy rovnocenné, jedná se o remízu. Nejlépe to je vidět na příkladu:



Výsledek by mohl být například tento:

Hráči	„front“ vítěz	„middle“ vítěz	„back“ vítěz	sever	východ	jih	západ
sever v. východ	sever	sever	sever	+3	-3		
sever v. jih	jih	jih	sever	-1		+1	
sever v. západ	sever	sever	západ	+1			-1
východ v. jih	jih	jih	východ		-1	+1	
východ v. západ	východ	západ	západ		-1		+1
jih v. západ	jih	jih	západ			+1	-1
Celkem				+3	-5	+3	-1

Všimněte si, že přestože sestava „back“ západního Hráče je celkově nejlepší (esa), západní Hráč celkově ztrácí kvůli slabším kombinacím „middle“ a „front“. Východní Hráč mohl být mírně lepší, kdyby dal sedmičky do kombinace „middle“, která by pak byla porazila západního Hráče. Všimněte si také, že není podle pravidel, kdyby východní Hráč použil spodky v sestavě „front“, protože by potom nebylo možné ze zbývajících karet vytvořit sestavu „middle“, která by byla lepší, a sestavu „back“, která by byla ještě lepší.

Speciální sestavy

Dá se hrát jednoduše s využitím plateb popsaných výše. Mnozí Hráči ale pracují při sázení s ještě dalšími dvěma aspekty: zvýšené platby při určitých sestavách, a určité speciální kombinace 13 karet, které vyhrávají automaticky. Když s nimi chcete hrát, je potřeba se dohodnout předem, které přesně jsou povoleny a jakou mají hodnotu a s tímto všichni zúčastnění souhlasí.

Typická škála zvýšených plateb je:

- Pokud vyhraje „**front**“ s trojicí, dostanete za tuto sestavu **3 jednotky** místo jedné.
- Pokud vyhraje „**middle**“, protože máte „**full house**“, dostanete za tuto sestavu **2 jednotky** místo jedné.
- Pokud vyhraje „**back**“ (nebo „**middle**“) se čtyřmi kartami stejné hodnoty, dostanete **4 jednotky** místo jedné.
- Pokud vyhraje „**back**“ (nebo „**middle**“) se sestavou „**royal flush**“ nebo „**straight flush**“, vyhráváte **5 jednotek** místo jedné.

Tyto bonusy se vám počítají pouze pro sestavy, kterými vyhraje. Například pokud Hráči A a B mají oba trojici v sestavě „front“, ale Hráč B ji má vyšší, Hráč A zaplatí Hráči B 3 jednotky. Trojice Hráče A se bude i tak počítat proti jiným Hráčům, pokud vyhraje.

Příklad:

Hráč **A** má 6-6-6, 4-4-4-9-9, K-K-K-8-8 a Hráč **B** má Q-Q-7, J-J-2-2, 5-5-5-5-A. Hráč **A** vyhrává 3 jednotky za sestavu „front“, ale Hráč **B** vyhrává 2 jednotky za „middle“ a 4 jednotky za „back“, takže dohromady Hráč **A** platí Hráči **B** 3 jednotky.

Když jsou dovoleny speciální sestavy, následující kombinace 13 karet automaticky vyhrávají proti libovolným běžným kombinacím, ovšem jedině tehdy, když jsou oznámeny před vyložením. Když se objeví proti sobě dvě speciální sestavy, vyšší z nich vyhrává celou specifikovanou hodnotu a nižší z nich ztrácí svou hodnotu (ale přesto může vyhrát proti ostatním Hráčům). Jakmile jsou vyřešeny speciální sestavy, zbývající Hráči vyloží karty a vypořádají se mezi sebou běžným způsobem. Typický přehled speciálních sestav je, ve vzestupném pořadí:

- **Six pairs** (šest párů): sestava s šesti páry a jednou lichou kartou. Když šest párů mají dva Hráči, porovnává se nejvyšší pár. Pokud jsou nejvyšší páry u obou Hráčů stejné, rozhoduje druhý nejvyšší pár, a tak dále. **Výhra 3 jednotky.**
- **Three straights** (tři postupky): sestavy „back“ a „middle“ jsou postupky (pět karet v řadě v různých barvách) a „front“ je postupka ze tří karet (tři karty v řadě). Pokud tuto sestavu „three straights“ mají dva Hráči, porovnávají se nejdříve nejvyšší postupky („back“); pokud jsou stejné, porovnávají se postupky „middle“; a pokud jsou i tyto rovnocenné, rozhoduje postupka „front“. **Výhra 3 jednotky.**
- **Three flushes** (tři barvy): sestavy „back“ a „middle“ jsou barvy (pět karet stejné barvy) a „front“ je barva ze tří karet (tři karty stejné barvy). Pokud tuto sestavu mají dva Hráči, vyhrává Hráč, který má lepší sestavu „back“; pokud jsou stejné, porovnávají se sestavy „middle“; a pokud jsou i tyto rovnocenné, rozhoduje lepší sestava „front“. **Výhra 3 jednotky.**
- **Complete straight** (kompletní postupka): sestava obsahuje celou řadu: A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K. Barvy mohou být různé. Pokud tuto sestavu mají dva Hráči, výsledek je nerozhodný. **Výhra 13 jednotek.**

Hráč, který má speciální sestavu, se může rozhodnout, že ji neoznámí, ale místo toho vytvoří tři sestavy 5,5 a 3 karet běžným způsobem. Tím ztrácí právo na automatickou výhru, ale za jistých okolností je možné vyhrát v běžném uspořádání více jednotek v případě, že je možnost vyhrát platby navíc.

Varianty

Platby navíc za „scoop“ (jasné vítězství)

Pokud se tak všichni Hráči před zahájením hry domluví, hraje se tak, že Hráč, který vyhraje proti jinému Hráči všechny tři sestavy, dostane navíc 1 jednotku (nebo 3 jednotky, dle domluvy Hráčů) za jasné vítězství.

Platby navíc počítané za prohrávající sestavy

Pokud se tak všichni Hráči před zahájením hry domluví, hraje se tak, že místo zvýšených plateb za určité typy výherních sestav se počítají platby navíc za následující kombinace, ale bez ohledu na to, zda vyhrávají nebo prohrávají:

- „Three of a kind“ (trojice stejné hodnoty) v sestavě „front“: 2 jednotky navíc
- „Full house“ (trojice a dvojice stejných hodnot) v sestavě „middle“: 1 jednotka navíc
- „Four of a kind“ (čtveřice stejné hodnoty) v sestavě „back“ nebo „middle“: 3 jednotky navíc
- „Straight“ (postupka) nebo „royal flush“ (královská postupka, 10, J, Q, K, A v jedné barvě) v sestavě „back“ nebo „middle“: 4 jednotky navíc

Tato varianta se často kombinuje s variantou počítání celkového skóre popsanou výše.

„Surrender“ (složení karet)

Někdy se hraje tak, že Hráč, který má karty, se kterými nechce pokračovat ve hře, se může vzdát ještě předtím, než dojde na vykládání sestav. Když se vzdáte, platíte každému z ostatních Hráčů tak, jako kdybyste prohráli dvě ze tří sestav - jednu jednotku každému, anebo dvě jednotky každému, pokud hrajete verzi s počítáním celkového skóre.

15. ČÍNSKÝ POKER OPEN FACE

Hra Čínský poker Open Face je karetní hra, hraná stejně, jako hra Čínský poker, s následujícími odlišnostmi:

- hry se mohou účastnit dva nebo tři hráči
- odlišné rozdávání karet
- odlišné bodování scoop kombinace

Pravidla hry Čínský poker Open Face - odlišnosti oproti hře Čínský poker

Hráči, karty, sázky a rozdávání

Hrají dva až tři Hráči, proti sobě, každý hraje sám za sebe. Používá se standardní balíček 52 karet.

Karty se zamíchají, sejmou a každý Hráč dostane 5 zakrytých karet.

Uspořádání karet

Každý Hráč nyní uspořádá svých 5 karet do spodní („bottom“), prostřední („middle“) a horní („top“) sestavy, s cílem vybudovat silnou kombinaci čínského pokeru ze 13 karet. Lze umístit libovolný počet svých počátečních 5 karet do libovolné z těchto 3 sestav. Jakmile první Hráč uspořádá svých počátečních 5 karet, druhý Hráč provede totéž, a tak dále, dokud všichni Hráči neumístí svých počátečních 5 karet.

Každý Hráč nyní dostane 3 další zakryté karty. Každý hráč, popořadě, se na své karty podívá, umístí 2 karty do své sestavy a 1 kartu odhodí („discard“). Toto se opakuje tak dlouho, až všichni Hráči mají celkem 13 karet a kompletní kombinaci čínského pokeru.

Používají se standardní pravidla čínského pokeru, spodní > prostřední > horní, jinak by to byla nečistá hra (fouled hand) – hráč nedostane žádné body, ale musí „vyplatit“ všechny platné výherní handy. Jinými slovy „bottom“ kombinace musí být silnější, než „middle“ kombinace a tato musí být silnější, než „top“ kombinace.

Jakmile Hráč umístí kartu do některé ze svých 3 sestav, není možné umístění této karty měnit.

Fantasy Land

Fantasy Land je označení pro herní situaci, která nastane, pokud Hráč sestaví pár karet hodnoty Queen ve své sestavě Front, aniž by se dopustil nečisté hry. To předpokládá, že Hráč má pár karet hodnoty King (nebo více) v sestavě Middle a pár Es (nebo více) v sestavě Back. Pokud se Hráči podaří dosáhnout herní situace Fantasy Land, je mu v příští hře rozdáno všech 13 karet facedown na začátku hry najednou.

Vizualizace správně umístěných kombinací:

x|x|x

x|x|x|x|x

x|x|x|x|x

Vyložení a počítání

1) Základní systém počítání (nejčastější)

Beat (výhra): 1

Scoop (velká výhra): 6

Foul (faul): 6 každému Hráči

Platby za sestavu bottom (spodní):

Straight (postupka): +2
 Flush (barva): + 4
 Full house (trojice a dvojice): +6
 Quads (čtveřice): +10
 Straight flush (postupka v barvě): +15
 Royal flush (královská postupka, 10, J, Q, K, A v jedné barvě): +25
 Platby za sestavu middle (prostřední): dvojnásobek plateb za sestavu bottom

Straight (postupka): +4
 Flush (barva): + 8
 Full house (trojice a dvojice): +12
 Quads (čtveřice): +20
 Straight flush (postupka v barvě): +30
 Royal flush (královská postupka, 10, J, Q, K, A v jedné barvě): +50

Platby za sestavu top (horní):

66 +1	444 +12
77 +2	555 +13
88 +3	666 +14
99 +4	777 +15
TT +5	888 +16
JJ +6	999 +17
QQ +7	TTT +18
KK +8	JJJ +19
AA +9	QQQ +20
222 +10	KKK +21
333 +11	AAA +22

Hrací stůl pro čínský poker je šestihranný s místy pro 4 sedící Hráče a Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukem, na němž je vyznačeno tableau.

16. Stanovení, která hra bude provozována

Vedení kasina před otevřením hracího stolu pro provozování karetní hry rozhodne, která karetní hra a která verze karetní hry bude na jednotlivém konkrétním hracím stole provozována. Určení karetní hry je podmíněno vhodností tableau daného hracího stolu. Pro změnu hry a pro změnu verze hry je nutné předchozí uzavření hracího stolu.

17. Turnajové hry provozované za pomoci karet na principu hry Poker

17.1. Tato část Herního plánu upravuje průběh a organizaci karetních turnajů provozovaných Provozovatelem. Pravidla pro dané pokerové hry provozované formou turnaje jsou uvedeny v jednotlivých kapitolách pojednávajících o těchto hrách tak, jak jsou zmíněny v tomto Herním plánu. V jakémkoli sporu souvisejícím s hrou bude rozhodnutí osoby

pověřené Provozovatelem řízením turnaje (ředitel turnaje) konečné a závazné pro Provozovatele i Hráče - účastníka turnaje.

- 17.2. **Druhy turnajové karetní hry :** všechny verze a varianty her Texas Hold'em Poker, OMAHA Poker, Sedmikaretní Stud Poker, Crazy Pineapple, 5Card Omaha, 5Card Draw Poker, Čínský poker, Čínský poker Open Face, stanovené tímto Herním plánem, ve všech herních limitech nebo bez limitů (No Limit)
- 17.3. **Druhy turnajů :** Podle možnosti opakovaného vstupu do hry a opakovaného dokupování žetonů budou provozovány turnaje těchto typů:
- a) **FREEZE OUT**, tj. bez možnosti dokupovat další žetony pro hru v turnaji
 - b) **RE-BUY**, tj. s možností dokupovat žetony a to i vícekrát v průběhu turnaje. Pro zakoupení Re-buy musí mít Hráč stejné, či nižší množství Hracích žetonů, jako to, které obdržel při započetí turnaje (tzv. starting stack – množství Hracích žetonů, které Hráči obdrží při započetí turnaje). Za částku odpovídající startovnímu obdrží Hráč stejný počet jako na počátku turnaje, není-li stanoveno jinak na počátku turnaje
 - c) **RE-ENTRY**, tj. s možností opětovně se zaregistrovat a vstoupit znovu do turnaje jako nový hráč, s povinností zaplatit startovní částku (Buy-in) i poplatek (Fee)

V rámci druhu turnaje je dále možné stanovit tyto doplňkové možnosti:

BOUNTY - doplňková možnost k FREEZE OUT nebo RE-ENTRY turnaji, kde kromě startovní sázky (Buy-in) a poplatku (Fee) si hráči platí Bounty žeton; Hráč, který eliminoval z turnaje jiného Hráče, obdrží jeho Bounty žeton a v případě, že sám tento hráč je z turnaje eliminován, jsou mu proplaceny získané Bounty žetony. Bounty je vypsáno na každého Hráče, který se účastní tohoto turnaje.

ADD-ON - doplňková možnost k turnaji (zpravidla RE-BUY), jedenkrát dokoupit předem určený počet žetonů, kterou mají hráči možnost provést buď po skončení Re-buy části, v případě že ještě pořád mají žetony anebo provedli Re-buy, anebo i v jiných turnajích nežli Re-buy po ukončení určitého časového limitu (level) turnaje, není-li stanoveno jinak na počátku turnaje

Garantované turnaje - Provozovatel může předem turnaj kteréhokoli typu ze shora uvedených dále označit jako turnaj typu „garantovaný turnaj“. V případě garantovaného turnaje se jedná o turnaj, u kterého Provozovatel vyhlásí minimální výši Výher; v takovém případě, pokud hodnota banku tvořená Vklady účastníků turnaje nedosáhne vyhlášené minimální výše Výher, doplní Provozovatel banku na vyhlášenou minimální výši banku z vlastních zdrojů. Podmínkou konání takového turnaje je uhrazení vkladů účastníků odpovídající nejméně 50 % předem stanovené minimální výše výhry. Tyto turnaje budou probíhat v souladu s § 59 ZHH.

Satelitní turnaj - turnaj, ve kterém je výhra představována částkou ve výši buy-inu do předem stanoveného dalšího turnaje. Výhrou jsou vždy peněžní prostředky. Tento typ turnaje je pořádán na jednom i více hracích stolech. Tento typ turnaje má pouze jedinou důležitou odlišnost – hraje se do té doby, než u stolu zůstane tolik Hráčů, kolik

je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající buy-inům do dalšího turnaje.

17.4. Základní informace pro účastníky turnaje:

- termín a místo konání
- název a druh pokerové hry
- typ pokerových her (fix limit poker, no-limit poker, pot-limit poker)
- typ turnaje, vč. případných doplňkových možností
- výše částky startovního určené pro nákup žetonů do turnaje BUY-IN
- výše poplatku (FEE) tj. 5%-10% z vkladů
- počet žetonů, které Hráč za BUY-IN, REBUY, ADDON obdrží do hry
- úroveň sázek (Blindy) a časové limity pro jednotlivá hrací kola
- případná informace o garantované výši banku
- způsob rozdělení výher na konci turnaje

17.5. Průběh turnaje:

Každý Hráč po registraci do turnaje a po zaplacení vkladu (Buy-in) obdrží příslušný počet hracích žetonů.

Po ukončení registrační fáze, je Hráčům oznámena celková výše banku (tj. součet všech Buy-in bez poplatku (FEE)).

V případě, že se jedná o typy turnaje RE-BUY nebo ADDON, je tato částka uvedená jako základní částka banku, která se může v průběhu turnaje zvyšovat v závislosti a dokupování Hracích žetonů Hráči dle předem stanovených pravidel. Celková konečná výše banku je oznámena Hráčům po posledním možném intervalu pro nákup Hracích žetonů.

Jakmile jsou všichni Hráči zaregistrováni, jsou jim oznámeny úrovně povinných Sázek (Big blind a Small blind) a časové limity a hra na hracích stolech začíná.

Hra probíhá podle pravidel pro danou hru, platných dle tohoto Herního plánu pro provozování dané hry Provozovatelem.

Ze hry (turnaje) postupně vypadávají Hráči, kteří již nemají Hrací žetony anebo se sami rozhodli z turnaje odstoupit. Při dobrovolném odstoupení z turnaje Hráči nenáleží žádná Výhra, Vklad do hry je nevratný.

Turnaj končí ve chvíli, kdy jeden z Hráčů získá všechny Hrací žetony svých protihráčů, nebo když se všichni zbývající Hráči v turnaji jednomyslně domluví („deal“), že turnaj ukončí a zároveň jakým poměrem si vybranou částku („prize pool“) rozdělí.

Na konci turnaje je vyhlášeno výherní pořadí Hráčů a jsou rozděleny výhry dle předem stanovených pravidel dle výplatní struktury uvedené v příloze tohoto herního plánu.

17.6. Pravidla rozdělení výher v závislosti na druhu turnaje a počtu zúčastněných Hráčů např.:

Bank („prize pool“), po odečtení poplatku pro Provozovatele, („fee“) se rozdělí mezi vítěze turnaje podle jejich umístění způsobem závislým na počtu účastníků turnaje podle pravidel uvedených v příloze č.1 s tím, že Provozovatel před zahájením turnaje vyhlásí konkrétní podíly na prize pool pro jednotlivá umístění.

- 17.7. Herní měnou je EUR nebo CZK. Pro Vklady a výplaty platí obecná ustanovení tohoto Herního plánu.
- 17.8. Pravidla každého konkrétního pokerového turnaje jsou určena v rámci základních informací pro Hráče.
- 17.9. Pro sázky v pokerových turnajích jsou podle rozhodnutí Provozovatele používány zpravidla zvláštní sady Hracích žetonů (turnajové žetony), určené pouze pro hru v pokerovém turnaji. Turnajové žetony není možno použít ke hře mimo turnaj, ani k hraní jiných her provozovaných Provozovatelem.
- 17.10. Každý Hráč je odpovědný za své sázky. Případné spory řeší odpovědný zástupce Provozovatele v dané době k tomu určený, popř. Vedení kasina. Takové rozhodnutí je konečné.
- 17.11. Stížnosti týkající se průběhu turnaje, Hráčů, případně zaměstnanců, řeší Vedení kasina. Každý má možnost dále postupovat v souladu s platnými právními předpisy.
- 17.12. **Doplňující pravidla k Pokerovým turnajům:**

17.12.1. **Misdeal (špatně rozdané karty)**

Situace popsané níže, jsou Misdeal pouze v případě, že se na chybu přijde dříve (někdo oznámí misdeal nebo sám dealer si všimne chyby) než dva Hráči provedou jakoukoli herní akci (např. Bet, Call, Raise...):

- První, či druhá karta je rozdaná lícem nahoru nebo jinak odhalena chybou dealera.
- Více než jedna karta je otočena lícem nahoru chybou dealera.
- Více než jedna karta je rozdána mimo stůl.
- Více než jedna karta je otočena lícem nahoru v balíčku.
- Více než jedna karta rozdaná navíc.
- Jakákoliv karta rozdaná mimo pořadí (kromě odhalené karty, která může být vzata jako spálená).
- Button je na špatném místě.
- První karta je rozdána na nesprávnou pozici.
- Karty byly rozdány také na volné místo, popř. Hráči, který na ně nemá nárok.
- Nebyly rozdány karty Hráči, který chce hrát a má na ně nárok

17.12.2. **Time (čas na rozmyšlení)**

Po uplynutí adekvátní doby může Hráč požádat o časový limit. Když Floorman žádost schválí, obdrží Hráč, na kterého se čeká, jednu minutu na rozhodnutí. Minuta bude sestávat z časového limitu 50 vteřin, a pokud Hráč stále neučiní žádný krok, začne 10vteřinový odpočet. Pokud do konce odpočítávání Hráč ještě stále neučinil žádný krok, jeho Handa bude ukončena (Fold). Floorman

může časový limit zkrátit v případech, kdy má důvodné podezření, že Hráč úmyslně zdržuje. Hráči důvodně podezřelí z úmyslného zdržování hry mohou být potrestáni buď ústní výtkou, nebo povinným odsednutím od stolu na vymezenou dobu.

17.12.3. Hand for hand

V jistých úrovních turnaje (např. když se významně mění odměna v důsledku vyřazení několika dalších Hráčů), a když zbývá více než jeden stůl, se turnaj může hrát 'Hand for Hand'. To znamená, že jakmile skončí Handa na jednom stole dříve než u jiných, čekají Hráči u tohoto stolu na dokončení Handy ostatních stolů, a tak se synchronizuje rozdávání dalších Hand. Během této Hand for Hand hry jsou všechna vyřazení za účelem určení konečného pořadí chápána, jako by se stala v jednu chvíli (i když Hráči sedí u různých stolů). Konečné pořadí se poté odvíjí od srovnání velikosti Stacků, a nikoliv podle toho, kdo o své žetony přišel dřív.

17.12.4. Chip race

Plánované odstranění žetonů nižších hodnot bude probíhat vždy od pozice č. 1. Každý Hráč může obdržet pouze jeden žeton. Hráč nemůže při chip race vypadnout z turnaje, pokud v rámci chip race přijde o poslední žetony, získá jeden žeton nejnižší hodnoty, které zůstávají ve hře.

17.12.5. Dead button

V pokerových turnajích se používá posouvání Dealer Buttonu metodou Dead button.

17.12.6. Side pot

Druhý Pot pro další aktivní Hráče, jestliže je jeden Hráč all-in. V jedné hře tak může vzniknout i více side potů.

17.12.7. Showdown

Po skončení všech sázkových kol Hráči odkryjí obě své karty, jako první vždy ten Hráč, který naposledy proved Bet nebo Raise.

17.12.8. Rozpadání stolů

Při eliminování Hráčů během turnaje dochází k sesazování na co nejmenší počet stolů po devíti.

17.12.9. Hlášená akce

Hlášená akce je nadřazená ostatním akcím.

17.12.10. Button při heads-up

Při heads-up hře má button small blind a dostává kartu jako poslední.

17.12.11. Lichý žeton

V případě split potu lichý žeton získává Hráč nalevo od buttonu.

17.12.12. Sázení jedním žetonem

Platí hodnota vsazeného žetonu, pokud Hráč slovně předem nenahlásí hodnotu jinou. Akce jedním žetonem je považována za Call, pokud Hráč slovně předem nenahlásí akci jinou.

17.12.13. Sázení více žetony

Platí hodnota vsazených žetonů, pokud Hráč slovně předem nenahlásí hodnotu jinou. Pokud Hráč čelí Sázcce a nevyjádřil zájem o Raise, pak vložení více žetonů je Call, pokud je každý z žetonů potřeba pro dorovnání; tedy odstranění žetonů s nejnižší hodnotou sníží hodnotu žetonů pod velikost Sázký potřebné pro Call.

18. PENALIZACE - POKEROVÉ TURNAJE A CASH GAME

Při prokázaném provinění proti pravidlům či proti pokerové etice může být Hráč penalizován:

- verbální napomenutí, nucené přerušení hry, kdy Hráč musí opustit prostor hracího stolu na určený počet her, na jeden, či více oběhů buttonu kolem stolu
- v případě cash game Hráč musí opustit hrací stůl a odnést si všechny Hodnotové žetony s sebou
- v případě turnaje, musí Hráč opustit hrací stůl, případně celý turnajový prostor a jeho Hrací žetony bez náhrady propadnou

O rozsahu penalizace rozhoduje člen kasinového managementu zodpovědný za danou hru.

19. LUCKY SEVEN – hra v kostky

Hra v kostky (dále jen „Hra“) se hraje v měně Kč vždy s dvěma šestistrannými kostkami. Každá strana na kostce má své číselné označení, které představují hodnotu od 1 do 6 – viz obrázek.



Hra se hraje na hracím stole. Hru hrají Hráči proti Krupiérovi. Hrací stůl představuje stůl, u kterého je realizována Hra na hracím plátně (dále jen „Hrací stůl“). Na Hracím stole je vyznačen prostor pro jednotlivé sázky (dále jen „Prostor sázek“). U výše uvedeného hracího stolu je prostor pro Krupiéra a na opačné straně tohoto stolu je prostor pro Hráče. Ke hře se používají pouze Hodnotové žetony.

19.1 Cíl Hry:

Hráči prostřednictvím hodnotových žetonů, které pokládají na Prostor sázek, tipují budoucí hodnotu součtu kostek jejich vrhu anebo tipují kombinaci páru (pair). Hra nabízí Hráčům několik možností Sázek:

1. Sázka na Malá čísla (Small numbers) – hodnota součtu kostek je rovno 2, 3, 4, 5 nebo 6

- př. $\cdot + \cdot = 5$ ($2 + 3 = 5$) nebo $\cdot + \cdot = 2$ ($1 + 1 = 2$)
2. Sázka na Velká čísla (Big numbers) – hodnota součtu kostek je rovno 8, 9, 10, 11 nebo 12
př. $\cdot\cdot + \cdot\cdot = 9$ ($4 + 5 = 9$) nebo $\cdot\cdot + \cdot\cdot = 12$ ($6 + 6 = 12$)
3. Sázka na Lucky Seven „7“ – hodnota součtu kostek je rovno 7
př. $\cdot\cdot + \cdot = 7$ ($6 + 1 = 7$) nebo $\cdot\cdot + \cdot = 7$ ($4 + 3 = 7$)
4. Sázka na pár (pair) – padnou-li na kostkách dvě jakékoliv shodné hodnoty
př. $\cdot \cdot$ (dvě dvojky) nebo $\cdot\cdot \cdot\cdot$ (dvě šestky)

Poměry výplat výher a kombinace:

Příklady poměru výplaty výhry:

Pro výherní kombinaci pár (pair) je výplatní poměr 4:1 (Hráč vyhrává čtyřnásobek jeho Sázky + peněžní hodnotu ve výši své původní Sázky).

Pro výherní kombinaci Velká čísla (Big numbers) je výplatní poměr 1:1 (Hráč vyhrává jednonásobek jeho Sázky + peněžní hodnotu ve výši své původní Sázky).

Následující tabulka uvádí poměry pro výplatu výher u jednotlivých Sázek.

Sázka	Poměr výplat	kombinace
Malá čísla (Small numbers)	1:1	1-1, 1-2, 2-1, 1-3, 2-2, 3-1, 1-4, 2-3, 3-2, 4-1, 1-5, 2-4, 3-3, 4-2, 5-1
Velká čísla (Big numbers)	1:1	2-6, 3-5, 4-4, 5-3, 6-2, 3-6, 4-5, 5-4, 6-3, 4-6, 5-5, 6-4, 5-6, 6-5, 6-6
Sázka na 7 (Lucky seven)	4:1	1-6, 2-5, 3-4, 4-3, 5-2, 6-1
Sázka na pár (pair)	4:1	1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6

19.2 Průběh Hry:

Krupiér ohlásí Hráčům: „Vaše Sázky, prosím“. Na základě tohoto hlášení ze strany Krupiéra začnou Hráči sázet prostřednictvím Hodnotových žetonů, které libovolně umístí na Prostor sázek. Krupiér následně ohlásí: „Konec sázek“. Od tohoto okamžiku Hráči již nesmí na Prostor sázek sázet žádné Hodnotové žetony, resp. nesmí uskutečnit žádnou další Sázku. Dále Krupiér požádá Hráče o vrh kostkami. Hráč musí svou jednou rukou vrhnout zároveň dvěma kostkami na plátno Hracího stolu tak, aby se obě kostky odrazily od jakéhokoliv mantinelu (pozn. mantinelem se rozumí součást Hracího stolu a brání v opuštění, tj. pádu, kostek z Hracího stolu). Jakýkoliv jiný vrh, než výše uvedený, je brán jako neplatný a Hráč musí vrh kostkami opakovat.

V případě platného vrhu kostkami Krupiér spočítá hodnotu z obou kostek, tzn., že sečte tyto dvě hodnoty. Srozumitelně a nahlas vždy vyhlásí hodnotu součtu kostek. Jestliže Krupiér vyhodnotí i pár (pair), tak vyhlásí i tuto Sázku. Pokud hráči nepadne žádná z kombinací, na které vsadil, hru vyhrává Krupiér. Krupiér pak odstraní všechny prohrávající Sázky z Prostoru sázek a všechny vyhrávající Sázky vyplatí v poměru výplat výher – viz tabulka poměry výplat výher. Tímto je Hra ukončena a může tak začít Hra nová.

sázková hra	min. sázka	max.sázka	max.výhra
Lucky Seven - hra v kostky Kč	1 000 Kč	1 000 Kč	5 000 Kč

20. RUSKÝ POKER

Hra je založena na známém systému vyšší výherní kombinace mezi možnými kombinacemi z pěti karet. Cílem hry je získat vyšší výherní kombinaci, než Krupiér. Sázky se mohou uzavírat pouze prostřednictvím Hodnotových žetonů. Ruský poker se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) - v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Hra se hraje na hracím stole s hracím plátnem (Pozn.: Hrací stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/, na kterém se nachází 4 pozice pro Hráče. Každá pozice má box pro Sázku Ante, Bet, vedlejší nepovinnou Sázku a Pojištění karet Hráče. Dále je zde před Krupiérem prostor pro jeho karty.

Tato karetní hra umožňuje vytvořit karetní kombinaci z pěti rozdaných karet nebo dvě nejvyšší pěti-karetní kombinace ze šesti karet a to v případě, že si Hráč koupí šestou kartu, viz pravidla dále. Dle toho pak vytváří kombinace karet buď z pěti, nebo šesti karet.

Krupiér se kvalifikuje do hry (otevívá hru) s minimální karetní kombinací eso a král.

Pokud má Hráč větší kombinaci karet než Krupiér, vyplácí se Sázka na boxu Bet, Sázka na boxu Ante prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Pokud Krupiér neotevře hru (nemá minimálně eso a král) vyplatí se pouze Sázka Ante – vyjma situace, kdy Hráč dokupuje Krupiérovi kartu.

Pokud Krupiér a Hráč mají stejnou kombinaci karet, vyhrává ten, jehož další karta je vyšší. Tzn., že se porovná hodnota další karty (karet), které má Krupiér a Hráč. Platí též pro kombinaci esa a krále.

Pokud jsou všechny karty stejné, nastává shoda (remíza), Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Pokud má Hráč kombinaci dvou stejných hodnot karet a esa a krále je to považováno jako dva páry. Kombinace eso a král nerozhoduje hru, vyhrává vždy vyšší kombinace.

Pokud má Hráč vyšší kombinaci karet s kombinace esa a krále než Krupiér tak se Sázka na boxu Bet vyplácí výplatním poměrem o jednonásobek vyšším, než je uveden výplatní poměr v tabulkách poměrů výplat. (např. výplatní poměr pro jeden pár je 1:1, pokud je k tomuto páru v karetní kombinaci eso a král, vyplácí se tato karetní kombinace 2:1).

Pokud hraje pouze jeden Hráč na hracím stole, tak může hrát se souhlasem Vedení kasina, na dva až 4 boxy, ale může se podívat na karty pouze na jednom hracím boxu a na ostatních boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje naslepo, na těchto pozicích (boxech) Hráč nesmí provést žádnou akci (tzn. nemůže si vyměnit žádnou kartu a aby mohl pokračovat ve hře, musí umístit žetony na box Bet ve výši dvojnásobku Sázky na boxu Ante).

Pokud hraje více než jeden Hráč na hracím stole, tak může hrát každý Hráč pouze jeden box.

V tomto případě lze sázet a provádět akce (výměny karet atd.) maximálně na čtyřech hracích boxech daného hracího stolu.

Hráči si mezi sebou nesmí vyměňovat karty ani podávat informace o svých kartách, nesmí si karty ukazovat ani se nesmí spoluhráčům dívat do karet. Hráč, který porušuje tento zákaz, i přes upozornění Krupiéra, Inspektora nebo Vedení kasina, může být vyloučen ze hry, tzn., není mu umožněno uskutečnit další Sázky. Tomuto Hráči jsou před vyloučením ze hry vyplaceny, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost. Hráč může být vyloučen ze hry na základě prokázání podvodného jednání nebo prokázání porušení pravidel této hry. V případě výměny karty mezi Hráči je hra anulována – zrušena. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svůj původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Hráči hodnotu ve výši jeho původní sázky.

Hráči, kteří se účastní hry, musí sedět u hracího stolu a karty které jim Krupiér rozdál, musí držet nad hracím stolem nebo hracím plátnem.

Před rozdáním karet Hráčům, při výměně karty a při dokoupení karty pro Krupiéra, Krupiér jednu vrchní kartu odloží jako nehrající. Hodnota této karty není Hráčům známá.

Hráč se rozhoduje podle svých karet

1. Hráč nemusí pokračovat ve hře. Krupiér vezme jeho karty a Sázka Ante prohrává.
2. Pokud Hráč chce pokračovat ve hře, musí umístit žetony na box Bet ve výši dvojnásobku Sázky na boxu Ante.
3. Pokud chce Hráč vyměnit karty (může vyměnit pouze jednou a může vyměnit 1 až 5 ze svých karet a to ihned po rozdání karet všem hráčům a Krupiérovi), musí umístit stejnou hodnotu (Sázku), jako je Sázka na boxu Ante a to bez ohledu kolik karet chce vyměnit. Hodnotové žetony ve výši, za kterou si novou/-é karty kupuje, položí i s kartami, které chce vyměnit na hrací plátno ke svému boxu. Hráč si může dokoupit za částku ve výši Sázky na boxu Ante i šestou kartou. Pokud chce pokračovat ve hře, tak musí na zadní box Bet vsadit dvojnásobek Sázky na boxu Ante.
4. Hráč může pojistit svoje karty a může též koupit karty Krupiérovi, viz dále.

Karetní kombinace vytvářené z pěti karet a poměry výplat:

Royal Flush	- 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♥,J♥,Q♥,K♥,A♥) 100:1
Straight Flush	- 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 4♣,5♣,6♣,7♣,8♣) 50:1
Four of a Kind	- 4 karty stejné hodnoty (např. K, K, K, K, 8) 20:1
Full House	- 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. A, A, 2, 2, 2) 7:1
Flush	- 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♣,5♣,9♣,J♣,A♣) 5:1
Straight	- 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♥,8♣,9♦,10♥,J♦) 4:1
Three of a Kind + A,K	- jakékoliv 3 stejné hodnoty + Eso a Král (např. 8, 8, 8, A, K) 4:1
Three of a Kind	- 3 karty stejné hodnoty (např. 8, 8, 8, 3, J) 3:1
Two pair- dvě dvojice karet stejných hodnot	(např. K, K, 7, 7, 3) 2:1
Pair +Eso a Král	- jedna dvojice karet se stejnou hodnotou + Eso a Král (např. 8, 8, 10, A, K) 2:1
Pair	- jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 8, 8, 3, J, A) 1:1
Eso a Král	- kombinace 5 karet, kde je Eso a Král (např. 5, 6, A, 2, K) 1:1

Karetní kombinace vytvářené z šesti karet a poměry výplat:

Pair nebo minimálně A+K (6,6,J,Q,10 nebo 10,7,A,8,K) **1:1**
Pair + A a K (10,10,6,2,A,K) **2:1**
Two pair + A a K (8,8,6,6,A,K) **3:1**
Three pair (J,J,7,7,A,A) **4:1**
Straight (postupka) + A,K (A♥,2♣,3♦,4♥,5♦,K♦) **5:1**
Two Straight (2 postupky) např. (A♥,2♣,3♦,4♥,5♦,6♦) **8:1**
Flush + A a K (např. 2♣,5♣,9♣,J♣,A♣, K♣) **6:1**
Flush + Pair (např. . 2♣,5♣,9♣,J♣,A♣, 9♣) **6:1**
Flush + Straight (např. . 2♣,3♣,4♣,5♣,A♣, 6♣) **9:1**
Two Flush (např. 2♣,5♣,9♣,J♣,A♣, K♣) **10:1**
Full House + A a K (např. 5,5,5,A,A,K) **8:1**
Two Full House (např. J,J,J, 4,4,4) **14:1**
Four of Kind + A a K (např.7,7,7,7,A,K nebo A,A,A,A,K,5) **21:1**
Four of Kind + Full House (např.J,J,J,J,2,2,) **27:1**
Straight Flush + A a K (např. A♣,2♣,3♣,4♣,5♣,K♦) **51:1**
Straight Flush + Staright (např. 4♣,5♣,6♣,7♣,8♣,3♥) **54:1**
Straight Flush + Flush (např. 4♣,5♣,6♣,7♣,8♣,Q♣) **55:1**
Two Straight Flush (např. A♣,2♣,3♣,4♣,5♣,6♣) **100:1**
Royal Flush + Straight (např. 9♣,10♥,J♥,Q♥,K♥,A♥) **104:1**
Royal Flush + Flush (např. 7♥,10♥,J♥,Q♥,K♥,A♥) **105:1**
Royal Flush + Straight Flush (např. 9♥,10♥,J♥,Q♥,K♥,A♥) **150:1**

V Hráčově druhé kombinaci musí být minimálně 1 karta, která se nepoužívala v 1. kombinaci. Krupiér vybere obě nejvyšší kombinace a zaplatí je.

Pojištění karet Hráče

Minimální kombinace pro možnost pojištění karet je postupka a více. Může být i v situaci, kdy Hráč má 3 stejné karty a eso a král. Tzn., že do možnosti pojištění karet spadají všechny kombinace s výplatním poměrem od 4:1, viz tabulka výše. Hodnotové žetony pro pojištění Hráč umístí na plátno na místo k tomu určené.

Minimální hodnota pojištění musí být stejná, jako je původní Sázka na boxu Ante, maximální hodnota pojištění karet je polovina výplaty Sázky Bet, dle karetní kombinace karet Hráče v dané jednotlivé hře.

Pokud Krupiér nemá žádnou karetní kombinaci, vyplatí pojištění v poměru 1:1. Pokud Hráč nedokupuje kartu Krupiérovi tak se vyplatí pojištění v poměru 1:1 a Sázka na boxu Ante. Pokud Hráč dokoupí kartu Krupiérovi, tak se vyplatí pouze pojištění karet.

Pokud se Krupiér kvalifikuje do hry (otevírá hru), tak pojištění karet Hráče prohrává.

Koupě karty pro Krupiéra

Pokud Krupiér nemá žádnou karetní kombinaci, tak Hráč může za hodnotu ve výši Sázky na boxu Ante dokoupit Krupiérovi pouze jednu kartu. Krupiér odloží svoji nejvyšší kartu jako nehrající a vymění ji za novou kartu z balíčku karet dle postupu, viz výše. Pokud se krupiér

kvalifikuje do hry (otevře hru) po výměně karty a Hráč má vyšší kombinaci tak se Sázka na boxu Bet vyplatí v poměru vyhrávající kombinace. Pokud se Krupiér nekvalifikuje do hry (neotevře hru) tak Sázka na boxu Ante prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto může pokračovat ve hře.

Sázky:

sázková hra	min. sázka	max.sázka	nejvyšší výhra včetně sázky
Ruský Poker Kč	100 Kč	2000 Kč	602 0000 Kč
Ruský Poker Kč	200 Kč	4000 Kč	1 204 000 Kč
Ruský Poker EUR	5 EUR	100 EUR	30 100 EUR
Ruský Poker EUR	10 EUR	200 EUR	60 200 EUR

* * *