

სისტემურ-ელექტრონული ფორმის თამაშობები

თამაშის წესები

P2P

სამაგიდო თამაშებზე (დომინო, ბურა, ნარდი) მოქმედებს ჯეკპოტი; ის წარმოადგენს დომინოს, ბურას და ნარდის ჯეკპოტს, რომელიც გენერირდება რეიკს დამატებული 0,5%-დან მიღებული თანხით და თამაშდება სტანდარტული ჯეკპოტის პრინციპით.

ჯეკპოტის გათამაშება სრულიად შემთხვევითობაზეა დამოკიდებული და თქვენს მიერ განთავსებულ ფსონის ოდენობას არ აქვს მნიშვნელობა. გათამაშების ერთ-ერთი მთავარი პირობა არის, რომ გათამაშების მომენტში იყოს 10 ან მეტი აქტიური მაგიდა. ჯეკპოტის თანხა ნაწილდება ყველა მოთამაშეზე, ვინც თამაშობს კონკრეტულ დროს, საჯეკპოტო ბიუჯეტი ნაწილდება მომხმარებელზე დადებული ბეთის პროპორციულობით. ჯეკპოტის თანხა გროვდება იმ დრომდე სანამ მოულოდნელად, არ გათამაშდება;

ნარდი

არსებობს სამი ტიპის ნარდი : 1) ქართული ნარდი 2) გრძელი ნარდი 3) ევროპული ნარდი
დავის წესი:

1. ქართული: 2/3/4/5/6
2. ევროპული: 2/3/4/5/6
3. გრძელი: 2/3/4/5/6

ევროპული ნარდი

1. თამაშს იწყებს მოთამაშე, რომელიც გააგორებს უფრო მაღალ კამათელს და პირდაპირ აკეთებს სვლას უკვე გაგორებული კომბინაციით
2. მატჩის თამაშის დროს, მომდევნო ხელს იწყებს ის მოთამაშე, რომელმაც მოიგო წინა ხელი.

ქვის მოკვლა-გადათამაშება:

1. ქართულ ნარდში მოთამაშეს არ აქვს უფლება მოკლას და დამალოს ქვა საკუთარ “კარში”
2. ევროპულ ნარდში მოთამაშე არ არის შეზღუდული მოკვლის შემდეგ დამალვის წესით ის შემთხვევები, როდესაც თამაში ითვლება წაგებულად:

1) თამაში წაგებულად ჩაითვლება, თუ მოთამაშე 30 წამის განმავლობაში და ტაიმზანკის ამოწურვის შემდეგ(+ 120 წამი) არ გააკეთებს სვლას რაიმე მიზეზის გამო.

ინტერნეტის გათიშვა:

1.თუ თამაშის მსვლელობისას ერთ-ერთ მოთამაშეს შეექმნება ინტერნეტის პრობლემა, ანუ მას არ მიეწოდება ინტერნეტი შეუფერხებლად ან ვერ უკავშირდება ნარდის სერვერს, ის გამოეთიშება თამაშს.

2.ასეთ შემთხვევაში მოთამაშეს ეძლევა 30 წამი (+ 120 წამი დამატებით) იმისათვის, რომ მოახერხოს მაგიდაზე დაბრუნება და თამაშის გაგრძელება

3.თუ მოცემული დროის განმავლობაში მოთამაშე ვერ მოახერხებს თამაშში დაბრუნებას და სვლის გაკეთებას, აღნიშნული თამაში ავტომატურად წაგებულად ითვლება.

ნებისმიერ ფსონზე რეიკი არის 5%

მატჩების მაქსიმალური ქულა:

1. მატჩების შექმნისას ნებისმიერ მომხმარებელს აქვს საშუალება, აირჩიოს მატჩის მოსაგებად საჭირო ქულების რაოდენობა.

2. ქულების მაქსიმალური რაოდენობა არ არის დამოკიდებული ფსონის ოდენობაზე.

გრძელი ნარდი

თამაშის მიზანია მოთამაშემ ყველა ქვა თავის კარში შეიყვანოს და შემდეგ გამოვიდეს დაფიდან. ვინც ყველა ქვას პირველი გამოვა, ის გაიმარჯვებს.

თამაშს იწყებს ის, ვინც უფრო მაღალ კამათელს გააგორებს.

მოთამაშეს არ შეუძლია ქვა დასვას იმ ადგილზე, სადაც მოწინააღმდეგის ქვა დევს. თამაშის დაწყებისას მოთამაშეს შეუძლია მხოლოდ ერთი ქვით სვლა. გამონაკლისია, თუ მოთამაშე გააგორებს 6/6. 4/4 ან 3/3-ს. ამ შემთხვევაში მოთამაშეს შეუძლია ორი ქვის თამაში.

თუ მოთამაშეს გაგორებული კამათლიდან მხოლოდ ერთის თამაშის უფლება აქვს, მაშინ მან აუცილებლად დიდი ნომინალის კამათელი უნდა ითამაშოს. თამაშის ფინალური სტადია არის ქვების კარიდან გამოსვლა. ქვების გამოსვლა ხდება ჩვეულებრივი ნარდის წესების იდენტურად.

გრძელ ნარდში მოქმედებს დავის ქართული წესები.

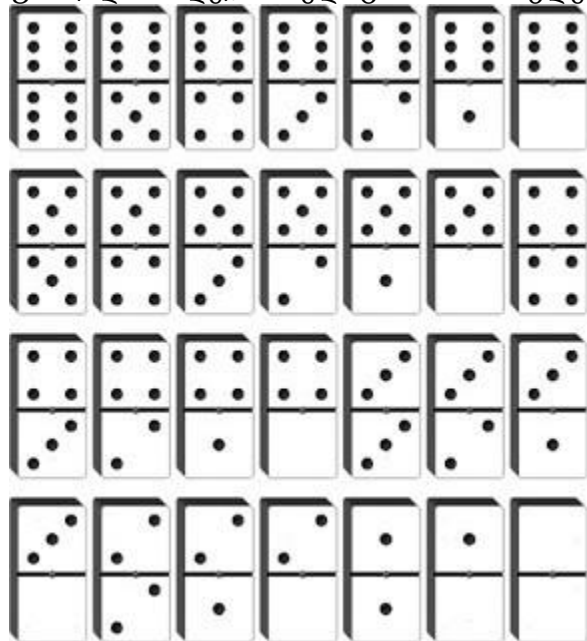
თამაშის შედეგი:

1. ოინი - როდესაც კარიდან გამოხვალ ყველა ქვას, ხოლო მოწინააღმდეგე ერთ ქვას მაინც არის გამოსული. ფასობს ერთი ქულით;
2. მარსი - როდესაც კარიდან გამოხვალ ყველა ქვას, ხოლო მოწინააღმდეგე ვერ გამოვა თავისი კარიდან ვერც ერთ ქვას. ფასობს 2 ქულით;
3. კოქსი - როდესაც კარიდან გამოხვალ ყველა ქვას, ხოლო მოწინააღმდეგეს ერთი ქვა მაინც აქვს დარჩენილი საწყის მეოთხედში. ფასობს 4 ქულით.

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

დომინო

თამაში დომინო მიმდინარეობს 28 ქვით. თითოეულ ქვაზე გამოსახულია 2 ღირებულების ციფრი (0დან 6მდე), რომელიც თამაშის მსვლელობის მთავარ პრინციპს განაპირობებს.



დომინოს სათამაშოდ 28 ქვა გამოიყენება, რომელშიც ყველა უნიკალურია.

ყველა ქვას თავისი მნიშვნელობა აქვს. ეს მნიშვნელობა შეიძლება იყოს 0 დან 6 მდე . ერთ ქვაზე არის 2 სხვადასხვა მნიშვნელობა. ქვაზე, რომელზეც 2 ერთნაირი მნიშვნელობაა (მაგ: 2:2 ან 6:6) , წყვილი ჰქვია.

თამაშს იწყებს ის, ვისაც ყველაზე მაღალი წყვილი აქვს. მაგალითად 6:6.

თამაში 2 მოთამაშეს შორის მიმდინარეობს.

თამაშში 28 ქვაა, რომლიდანაც თამაშის დაწყებისას მოთამაშეებს 7 და 7 ქვა ურიგდებათ, ხოლო 14 ქვა ბაზარში რჩება.

ბაზარში 14 ქვაა. ეს ის ქვებია, რომელიც მოთამაშეებზე არ განაწილდა და გამოიყენება იმ შემთხვევაში, თუ მოთამაშეს სათამაშო ქვა არ აღმოაჩნდება.

„სტავკა“ არის ის ქვა, რომელსაც ქვა ყველა მხრიდან შეიძლება მიედოს (ოთხივე მხრიდან).

თამაშის დასაწყისში ქვა დაფაზე იდება. თუ ეს ქვა წყვილია, მაშინ ის „სტავკა“ ხდება.

„სტავკა“ თუ ეს ქვა წყვილი არ არის მაშინ სტავკა ხდება ის წყვილი რომელსაც პირველად 2 მხრიდან მიედება ქვა

ქვების მნიშვნელობები შესაბამისი ქულებია. მაგალითად, ქვა 2:6, ერთ მხარეს აქვს 2 ქულა, ხოლო- მეორე მხარეს 6 ქულა, მოთამაშემ ისე უნდა დააღაგოს ქვები, რომ წყობის ბოლოში აღმოჩენილი მნიშვნელობების ჯამი გამოვიდეს 5 ჯერადი ციფრი. თუ მოთამაშემ ქვები ასე დააღაგა, მაშინ მას ქულების სახით მნიშვნელობების ჯამი დაერიცხება.

თამაშის პროცესში ქვები მნიშვნელობებით ერთმანეთზე ლაგდება, მაგრამ წყვილი ქვები T - ს ფორმით ლაგდება და წყვილი ქვები ორივე მხრიდან მნიშვნელობებს ქმნიან.

თამაში 75 ,175, 255 ან 355 ქულამდე მიმდინარეობს. გამარჯვებულია ის მოთამაშე, რომელიც თამაშის მოსაგებად საჭირო ქულას პირველი მოაგროვებს.

ხელი არის 28 ქვის განაწილება, რის შემდეგაც თამაში იმ მომენტამდე გრძელდება, სანამ ერთერთი მოთამაშე მაგიდაზე ყველა ქვას მთლიანად არ დააღაგებს.

ახალ ხელს იწყებს ის მოთამაშე, რომელმაც წინა ხელში პირველმა დააღაგა ყველა ქვა.

ხელის დამთავრების დროს მოთამაშემ, რომელსაც ქვები დარჩება, დაითვლება ქვების მნიშვნელობები და იმ მოთამაშის ქულებს დაემატება, რომელმაც ხელი დაამთავრა იმ შემთხვევაში თუ ხელში დარჩენილი მნიშვნელობების ჯამი 5 ჯერადია. მოწინააღმდეგეს პირდაპირ ქულები დაერიცხება, ხოლო თუ 5 ჯერადი არ არის, გაიზრდება მომდევნო ხუთის ჯერადამდე. მაგალითად, 11 გახდება 15.

თუ მოთამაშეს დარჩა ერთი ქვა 0:0 ,ამ შემთხვევაში მოწინააღმდეგე 10 ქულას იწერს.

იმ შემთხვევაში თუ ხელი ვერ დამთავრდა (ანუ ორივე მოთამაშეს ხელში დარჩათ ქვები), ასეთ ხელს დაკეტვა ქვია. ასეთ დროს რომელ მოთამაშესაც უფრო ნაკლები მნიშვნელობა აქვს, ის მოწინააღმდეგის მნიშვნელობებს იწერს. ხოლო მომდევნო ხელის დაწყების უფლებას იღებს ის მოთამაშე, რომელმაც ბოლო ქვა დადო. თუ ბოლო ქვა წყვილი იყო, ასეთ დროს თამაშის დაწყების უფლება ეძლევა იმას, ვინც წინა ქვა დადო.

თუ ხელი დაიკეტა, მაგრამ ერთ-ერთ მოთამაშეს უკვე თამაშის მოსაგებად საჭირო ქულები აქვს, თამაში არ მთავრდება და ახალი ხელი იწყება. ახალი ხელის დამთავრების მომენტში, ვისაც მეტი ქულა ექნება, მიმდინარე პარტიას მოიგებს.

დომინოში დგება კომბინაციები. კომბინაცია შეიძლება იყოს ორი, სამი ან ოთხი დაბოლოებით. დაბოლოებები დამოკიდებულია იმაზე,მიდებულია თუ არა სტავკაზე ქვები.

თამაშის მიმდინარეობა ასეთია:

მოთამაშე ირჩევს სასურველ პირობებს. მაგალითად, ფსონის ოდენობა(0,5 ლარიდან 10000 ლარამდე), ქულების რაოდენობა(75 ,175, 255 ან 355) და ქმნის მაგიდას ან მისთვის სასურველი პირობებით შექმნილ მაგიდას უერთდება.

მოთამაშეებს ურიგდებათ შვიდ შვიდი ქვა და 14 ქვა გადადის ბაზარში.

თამაშს იწყებს ის მოთამაშე, რომელსაც ყველაზე მაღალი წყვილი აღმოაჩნდება.

მოთამაშეები ქვებს რიგირიგობით ჩადიან . თუ ერთ-ერთ მოთამაშეს არ აღმოაჩნდა არცერთი მნიშვნელობა, ის ბაზარში მიდის და ქვებს იმატებს. თუ მოთამაშეს არ აქვს ის ქვა, რომელზეც გამოსახულია კონკრეტული მნიშვნელობა და იმ შემთხვევაში თუ ბაზარშიც არ აღმოაჩნდა მისთვის სასურველი ქვა, სვლა გადადის მოწინააღმდეგეზე.

პარტია გრძელდება მანამ, სანამ ერთერთ მოთამაშეს ხელის დამთავრების მომენტში არ აღმოაჩნდება პარტიის მოსაგებად საჭირო ქულების ოდენობა.

დომინოს მოგების გაცემის პროცენტია -- 95 %, ე.წ. „რეიკის“ პროცენტია - 5%. რეიკის პროცენტიდან ორგანიზატორის წილია 4%, 0,5% მიემართება სამაგიდო თამაშების საერთო ჯეკპოტის ფონდში, ხოლო 0,5% ირიცხება უშუალოდ თამაშის ჯეკპოტის ფონდში. ორგანიზატორი რეიკის პროცენტს იღებს თამაშის თითოეული ხელიდან (პარტიიდან).

დენომინაციები

მინიმალური ფსონი: 0.50 ლარი;

მაქსიმალური ფსონი: 500 ლარი;

მაქსიმალური მოგება: 950 ლარი

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

ბურა

თამაშ ბურაში ასევე მოქმედებს ე.წ. კროუფორდის წესები, რაც გულისხმობს შემდეგს:

ბურას თამაშის წესების თანახმად, თამაშს იწყებს ის მოთამაშე, რომელსაც უფრო მაღალი კარტი დაურიგდება. როცა თამაშის მსვლელობისას რომელიმე მოთამაშე მოაგროვებს თამაშის მოსაგებად საჭირო ქულაზე ერთით ნაკლებქულას (ანუ 1 ქულის აღება აკლია მოსაგებად), შემდეგი დარიგებისას დავის თქმა შეუძლებელია.

ანუ დავის თქმა შეუძლებელია (ვერცერთი ვერ იტყვის) მხოლოდ იმ ერთი დარიგების დროს, რომელიც მოსდევს 1-ით ნაკლებ ქულაზე მიღწევას.

ყოველი შემდეგი დარიგებისას დავი კვლავ აქტიურდება და ორივე მოთამაშესაქვს საშუალება გამოიყენოს იგი.

3 კარტა ბურა

თამაშში არის შემდეგი კარტები:

A	გული	A	ყვავი	A	ჯვარი	A	აგური	=	11 ქულა
K	გული	K	ყვავი	K	ჯვარი	K	აგური	=	4 ქულა
D	გული	D	ყვავი	D	ჯვარი	D	აგური	=	3 ქულა
J	გული	J	ყვავი	J	ჯვარი	J	აგური	=	2 ქულა
10	გული	10	ყვავი	10	ჯვარი	10	აგური	=	10 ქულა

თამაშში არის ოთხი „მასტი“. თითოეულ „მასტი“ არსებობს შემდეგი იერარქია:

J-ს ჭრის D, K, 10 და A

D-ს ჭრის K, 10 და A

K-ს ჭრის 10 და A

10-ს ჭრის A

A არის ყველაზე მაღალი კარტი ის ჭრის ყველა კარტს თავის მასტში;

კარტით შეიძლება გაიჭრას მხოლოდ იმავე „მასტის“ კარტი;

თამაშის დაწყებამდე ირჩევა ოთხი „მასტიდან“ ერთ-ერთი, რომელიც კოზირი ხდება; კოზირს შეუძლია გაჭრას სხვა „მასტის“ კარტები („მასტში“, რომელიც არის კოზირი მოქმედებს იგივე იერარქია, რაც არის თამაშში);

თამაშში მიმდინარეობს ორ კაცს შორის;

თამაშის დაწყებისას მოთამაშეებს სამ-სამი კარტი ურიგდებათ.

თამაშში არის შემდეგი კომბინაციები:

კარტის დაწყებულ მასტის („ცვეტის“) მიხედვით შეიძლება. მაგალითად, ერთი კარტი, ან ორი ერთი და იმავე მასტის (მაგ: გულის) კარტი ან სამი ერთი და იმავე მასტის (მაგ: გულის) კარტი.

სამი ერთი და იმავე მასტის კარტი არის იგივე „მალიუტკა“, რომლის ჩასვლა დამოკიდებულია თამაშის წესებზე, შეიძლება იყოს რიგით ან ურიგოთ. სამი კოზირის მოგროვების შემთხვევაში მოთამაშე მიმდინარე ხელს იგებს.

თამაშის მსვლელობისას მოთამაშეები კომბინაციებს ირჩევენ და მოწინააღმდეგეს სთავაზობენ, გაჭრან კომბინაცია ან გაატანონ იმავე ოდენობის კარტი (გაჭრილი და გამოტანებული კარტები ქმნიან წაღებულ კარტებს)

თამაშში შეიძლება 1, 3, 7 და 11 ხელისგან შედგებოდეს. თითოეული ხელის მოსაგებად მოთამაშემ 31 ქულა უნდა დააგროვოს და ამის შესახებ პირველმა განაცხადოს.

ხელი 31 ქულამდე მიმდინარეობს. ქულები წაღებული კარტის შესაბამისად განისაზღვრება. მაგალითად, თუ მოთამაშეს წაღებული აქვს 10 გული, A გული, D გული და 10 ჯვარი. დაგროვილი ქულა 34 გამოდის. რადგან 10 გული = 10 ქულას, A გული = 11 ქულას, D გული = 3 ქულას და 10 ჯვარი = 10 ქულას

თამაშში ხელის გაზრდის საშუალება არსებობს. მაგალითად, გაორმაგება (დავი), გასამმაგება (სე), გაოთხმაგება (ჩარი), გახუთმაგება (ფანჯი), გაექვსმაგება (შაში), მოთამაშეებს რიგ-რიგობით შეუძლიათ შესთავაზონ ერთმანეთს მიმდინარე ხელის შედეგის გაზრდა;

მაგალითად, X-მა Y-ს შესთავაზოს გაორმაგება (დავი) Y-ს შეუძლია დათანხმდეს გაზრდას ან უარი თქვას. (უარის თქმისას Y-ს ავტომატურად ეთვლება მიმდინარე ხელი წაგებულად ან თვითონაც გაუზარდოს შედეგი. მაგალითად, გაასამმაგოს (სე). ასეთი გაზრდით შესაძლებელია მაქსიმუმ გაექვსმაგება.

თამაშის მიმდინარეობა არის შემდეგი:

მოთამაშე სასურველ პირობებს ირჩევს. მაგალითად, ფსონის ოდენობა (0,5 ლარიდან 10000 ლარამდე), თამაშების რაოდენობა (პარტიების რაოდენობა 1, 3, 7 და 11) და „მალიუტკის“ ჩასვლის ტიპი (რიგით, ურიგოთ) და ქმნის მაგიდას ან უერთდება მისთვის სასურველი პირობებით შექმნილ მაგიდას უერთდება.

მოთამაშეებს კარტი ურიგდებათ და განისაზღვრება კოზირი.

თამაშს იწყებს ის მოთამაშე, რომელსაც უფრო მაღალი კარტი დაურიგდება პირველ ხელში ან წინა ხელი ვინც გამარჯვებით დაამთავრა.

მოთამაშე მისთვის სასურველ კომბინაციას ირჩევს და მოწინააღმდეგეს სთავაზობს გაჭრას ან გაატანოს კარტი. გაჭრის შემთხვევაში სვლა მოწინააღმდეგეზე გადადის, და მას უწევს კომბინაციის არჩევა და მოწინააღმდეგისთვის გასაჭრელად შეთავაზება.

თამაში გრძელდება, მანამ სანამ ერთ-ერთი მოთამაშე 31 ქულას არ მოაგროვებს. იმ შემთხვევაში თუ მოთამაშემ განაცხადა, რომ მას 31 ქულაზე მეტი აქვს და დათვლისას 31 ქულაზე ნაკლები აღმოჩნდა, მაშინ მას მიმდინარე ხელი წაგებულად ჩაეთვლება.

იმ შემთხვევაში თუ მიმდინარე ხელის შედეგი გაორმაგებულია, მოგების შემთხვევაში მოთამაშეთა ანგარიში 2:0 იქნება.

თამაში (პარტია) გაგრძელდება იქამდე, სანამ ერთ-ერთი მოთამაშე პარტიისთვის შესაბამისი ხელების რაოდენობას არ მოაგროვებს.

ბურას მოგების გაცემის პროცენტია -- 95 %, ე.წ. „რეიკის“ პროცენტია - 5%. რეიკის პროცენტიდან ორგანიზატორის წილია 4%, 0.5 % მიემართება სამაგიდლო თამაშების საერთო ჯეკპოტის ფონდში, ხოლო 0,5% ირიცხება უშუალოდ თამაშის ჯეკპოტის ფონდში. ორგანიზატორი რეიკის პროცენტს იღებს თამაშის თითოეული ხელიდან (პარტიიდან).

დენომინაციები

მინიმალური ფსონი: 0.50 ლარი;

მაქსიმალური ფსონი: 500 ლარი;

მაქსიმალური მოგება: 950 ლარი

5 კარტა ბურა

თამაშში არის შემდეგი კარტები

A	გული	A	ყვავი	A	ჯვარი	A	აგური	=	11 ქულა
K	გული	K	ყვავი	K	ჯვარი	K	აგური	=	4 ქულა
D	გული	D	ყვავი	D	ჯვარი	D	აგური	=	3 ქულა
J	გული	J	ყვავი	J	ჯვარი	J	აგური	=	2 ქულა
10	გული	10	ყვავი	10	ჯვარი	10	აგური	=	10 ქულა
9	გული	9	ყვავი	9	ჯვარი	9	აგური	=	0 ქულა
8	გული	8	ყვავი	8	ჯვარი	8	აგური	=	0 ქულა
7	გული	7	ყვავი	7	ჯვარი	7	აგური	=	0 ქულა
6	გული	6	ყვავი	6	ჯვარი	6	აგური	=	0 ქულა

თამაშში არის ოთხი „მასტი“. თითოეულ „მასტში“ არსებობს შემდეგი იერარქია:

6-ს ჭრის 7, 8, 9, J, D, K, 10 და A

7-ს ჭრის 8, 9, J, D, K, 10 და A

8-ს ჭრის 9, J, D, K, 10 და A

9-ს ჭრის J, D, K, 10 და A

J-ს ჭრის D, K, 10 და A

D-ს ჭრის K, 10 და A

K-ს ჭრის 10 და A

10-ს ჭრის A

A არის ყველაზე მაღალი კარტი ის ჭრის ყველა კარტს თავის მასტში;

კარტით შეიძლება გაიჭრას მხოლოდ იმავე „მასტის“ კარტი;

თამაშის დაწყებამდე ირჩევა ოთხი „მასტიდან“ ერთ-ერთი, რომელიც კოზირი ხდება; კოზირს შეუძლია გაჭრას სხვა „მასტის“ კარტები („მასტში“, რომელიც არის კოზირი მოქმედებს იგივე იერარქია, რაც არის თამაშში);

თამაშში მიმდინარეობს ორ კაცს შორის;

თამაშის დაწყებისას მოთამაშეებს ხუთ-ხუთი კარტი ურიგდებათ.

თამაშში არის შემდეგი კომბინაციები:

კარტის დაწყვილება მასტის („ცვეტის“) მიხედვით შეიძლება. მაგალითად, ერთი კარტი, ან ორი ერთი და იმავე მასტის (მაგ: გულის) კარტი ან სამი ერთი და იმავე მასტის (მაგ: გულის) კარტი.

ხუთი ერთი და იმავე ფერის კარტი არის იგივე „მალუტკა“, რომლის ჩასვლა დამოკიდებულია თამაშის წესებზე, შეიძლება იყოს რიგით ან ურიგოთ. ხუთი კოზირის მოგროვების შემთხვევაში მოთამაშე მიმდინარე ხელს იგებს.

თამაშის მსვლელობისას მოთამაშეები კომბინაციებს ირჩევენ და მოწინააღმდეგეს სთავაზობენ, გაჭრან კომბინაცია ან გაატანონ იმავე ოდენობის კარტი (გაჭრილი და გამოტანებული კარტები ქმნიან წაღებულ კარტებს)

თამაშში შეიძლება 1, 3, 7 და 11 ხელისგან შედგებოდეს. თითოეული ხელის მოსაგებად მოთამაშემ 61 ქულა უნდა დააგროვოს და ამის შესახებ პირველმა განაცხადოს.

ხელი 61 ქულამდე მიმდინარეობს. ქულები წაღებული კარტის შესაბამისად განისაზღვრება. მაგალითად, თუ მოთამაშეს წაღებული აქვს 10 გული, A გული, D გული და 10 ჯვარი. დაგროვილი ქულა 34 გამოდის. რადგან 10 გული = 10 ქულას, A გული = 11 ქულას, D გული = 3 ქულას და 10 ჯვარი = 10 ქულას

თამაშში ხელის გაზრდის საშუალება არსებობს. მაგალითად, გაორმაგება (დავი), გასამმაგება (სე), გაოთხმაგება (ჩარი), გახუთმაგება (ფანჯი), გაექვსმაგება (შაში), მოთამაშეებს რიგ-რიგობით შეუძლიათ შესთავაზონ ერთმანეთს მიმდინარე ხელის შედეგის გაზრდა; მაგალითად, X-მა Y-ს შესთავაზოს გაორმაგება (დავი) Y-ს შეუძლია დათანხმდეს გაზრდას ან უარი თქვას. (უარის თქმისას Y-ს ავტომატურად ეთვლება მიმდინარე ხელი წაგებულად ან თვითონაც გაუზარდოს შედეგი. მაგალითად, გაასამმაგოს (სე). ასეთი გაზრდით შესაძლებელია მაქსიმუმ გაექვსმაგება.

თამაშის მიმდინარეობა არის შემდეგი:

მოთამაშე სასურველ პირობებს ირჩევს. მაგალითად, ფსონის ოდენობა (0,5 ლარიდან 10000 ლარამდე), თამაშების რაოდენობა (პარტიების რაოდენობა 1, 3, 7 და 11) და „მალუტკის“ ჩასვლის ტიპი (რიგით, ურიგოთ) და ქმნის მაგიდას ან უერთდება მისთვის სასურველი პირობებით შექმნილ მაგიდას უერთდება.

მოთამაშეებს კარტი ურიგდებათ და განისაზღვრება კოზირი.

თამაშს იწყებს ის მოთამაშე, რომელსაც უფრო მაღალი კარტი დაურიგდება პირველ ხელში ან წინა ხელი ვინც გამარჯვებით დაამთავრა.

მოთამაშე მისთვის სასურველ კომბინაციას ირჩევს და მოწინააღმდეგეს სთავაზობს გაჭრას ან გაატანოს კარტი. გაჭრის შემთხვევაში სვლა მოწინააღმდეგეზე გადადის, და მას უწევს კომბინაციის არჩევა და მოწინააღმდეგისთვის გასაჭრელად შეთავაზება.

თამაშში გრძელდება, მანამ სანამ ერთ-ერთი მოთამაშე 61 ქულას არ მოაგროვებს. იმ შემთხვევაში თუ მოთამაშემ განაცხადა, რომ მას 61 ქულაზე მეტი აქვს და დათვლისას 61 ქულაზე ნაკლები აღმოჩნდა, მაშინ მას მიმდინარე ხელი წაგებულად ჩათვლება.

იმ შემთხვევაში თუ მიმდინარე ხელის შედეგი გაორმაგებულია, მოგების შემთხვევაში მოთამაშეთა ანგარიში 2:0 იქნება.

თამაში (პარტია) გაგრძელდება იქამდე, სანამ ერთერთი მოთამაშე პარტიისთვის შესაბამისი ხელეების რაოდენობას არ მოაგროვებს.

ბურას მოგების გაცემის პროცენტია -- 95 %, ე.წ. „რეიკის“ პროცენტია - 5%. რეიკის პროცენტიდან ორგანიზატორის წილია 4%, 0.5 % მიემართება სამაგიდო თამაშების საერთო ჯეკპოტის ფონდში, ხოლო 0,5% ირიცხება უშუალოდ თამაშის ჯეკპოტის ფონდში. ორგანიზატორი რეიკის პროცენტს იღებს თამაშის თითოეული ხელიდან (პარტიიდან).

დენომინაციები

მინიმალური ფსონი: 0.50 ლარი;

მაქსიმალური ფსონი: 500 ლარი;

მაქსიმალური მოგება: 950 ლარი

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Lightning Dice

თამაშობის ცოცხალი სტრიმს უზრუნველყოფს EVOLUTION MALTA LIMITED

თამაშის წესები

თამაში მიმდინარეობს სამი სტანდარტული კამათლით, რომელთა გვერდებზე დაჩნეულია 1-დან 6-მდე წერტილები. თამაშის მიზანია, “მოთამაშემ” გამოიცილოს არევის შემდეგ სამი კამათლის ჯამი.

ფსონის განთავსება ხდება ნებისმიერ ადგილას წარწერით “3”-დან “18”-ის ჩათვლით, რომლებიც აღნიშნავს სამივე კამათლის ჯამს.

ფსონის დადების დროს ამოწურვის შემდეგ, გამოჩნდება “ელვა” ერთი ან მეტი შემთხვევითი “მოელვარე რიცხვის” ასარჩევად შემთხვევითობის პრინციპით, რომელთაგან თითოეულს ენიჭება შემთხვევითი მულტიპლიკატორი.

შემდეგ დილერის ინიციატივით კამათლები ჩამოგორდება „მოელვარე კომპიდან“ და როცა კამათლები გაჩერდება, გამოჩნდება მათ ზედაპირზე არჩეული სამი რიცხვი. “მოთამაშე” იგებს, თუ მან სწორად გამოიცილო სამივე კამათლის ჯამი და ფსონი დადეთ შესაბამის რიცხვზე. თუ ეს რიცხვი ამავდროულად არის “მოელვარე რიცხვებს” შორის, “მოთამაშის” გადახდა გამრავლდება შესაბამის მულტიპლიკატორზე.

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი.

მაგიდაზე მინიმალური ფსონი შეადგენს - 0.60 ლარს, მაქსიმალური - 1500 ლარს.

Side Bet City

თამაშობის ცოცხალ სტრიმს უზრუნველყოფს EVOLUTION MALTA LIMITED

თამაშის წესები

Side Bet City არის პოკერის თამაში, სადაც “მოთამაშეს” შეუძლია დადოს ფსონი 3 Card Hand-ზე, 5 Card Hand-ზე ან 7 Card Hand-ზე ან თუ ის ფიქრობს, რომ ამ ხელიდან ვერცერთი ვერ მოიგებს, მაშინ All Lose-ზე. თამაშის მიზანია “მოთამაშემ” გამოიცილოს საუკეთესო შესაძლო ხელი.

“მოთამაშეთა” განუსაზღვრელ რაოდენობას შეუძლია ერთდროულად თამაში Side Bet City-ის მაგიდასთან.

“თამაშისათვის” გამოიყენება ბანქოს სტანდარტული დასტა, რომელიც მოიცავს 52-ბანქოს. მხოლოდ ერთი თამაში ითამაშება ერთი ბანქოს ერთი დასტით და ბანქოს არევა ხდება თამაშის ყოველი რაუნდის შემდეგ.

თამაშის დასაწყებად “მოთამაშემ” უნდა დადოს ფსონი ნებისმიერ ფსონის დასადებ ადგილზე: “3 Card Hand”, “5 Card Hand”, “7 Card Hand”, “All Lose”.

დილერი ჯამში დაარიგებს 7 ბანქოს. პირველი 3 ბანქო განსაზღვრავს 3 ბანქოს ხელის შედეგს, პირველი 5 ბანქო განსაზღვრავს 5 ბანქოს ხელის შედეგს და 7 ბანქოს ხელის განსაზღვრა ხდება დარიგებული 7 ბანქოს საფუძველზე, რომელშიც მხედველობაში მიიღება 7 -დან 5 საუკეთესო ბანქო. თუ რომელიმე ზემოთხსენებულ ხელზე დადო “მოთამაშემ” ფსონი და ამ ხელმა მოიგო, მოგების მაუწყებელი შეტყობინება მის მიერ მოგებულ ოდენობასთან ერთად გამოჩნდება. თუ “მოთამაშემ” დადო ფსონი All Lose ოფციაზე და არცერთმა 3 Card, 5 Card და 7 Card Hand არ მოიგო, “მოთამაშე” იგებს All Lose ფსონს, მაშინაც კი თუ მას ამავდროულად არ ჰქონდა განთავსებული ფსონი 3 ბანქოს ხელზე, 5 ბანქოს ხელზე თუ 7 ბანქოს ხელზე.

3 Card Hand - დილერი არიგებს პირველ სამ ბანქოს და ხსნის 3 Card Hand-ს: თუ “მოთამაშემ” დადო ფსონი 3 Card Hand-ზე და მოიგო, მოგების მაუწყებელი შეტყობინება გამოჩნდება.

5 Card Hand - დილერი არიგებს შემდეგ ორ ბანქოს და ხსნის 5 Card Hand-ს: თუ “მოთამაშემ” დადო ფსონი 5 Card Hand-ზე და მან მოიგო, მოგების მაუწყებელი შეტყობინება გამოჩნდება.

7 Card Hand - დილერი არიგებს ბოლო ორ ბანქოს და ხსნის 7 Card Hand-ს: თუ “მოთამაშემ” დადო ფსონი 7 Card Hand-ზე და მან მოიგო, მოგების მაუწყებელი შეტყობინება გამოჩნდება.

All Lose - თუ “მოთამაშემ” დადო ფსონი All Lose ფსონის ადგილზე და არცერთმა 3 Card, 5 Card და 7 Card Hand-მა არ მოიგო, “მოთამაშე” იგებს All Lose ფსონს, მაშინაც კი თუ მას არ ჰქონდა განთავსებული ფსონი 3 Card Hand, 5 Card Hand ან 7 Card Hand-ის ფსონის ადგილზე.

მინიმალური ფსონი შეადგენს 1.5 ლარს, ხოლო მაქსიმალური - 150 ლარს.

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი.

Super Sic Bo

თამაშის წესები

თამაშობის ცოცხალი სტრიმს უზრუნველყოფს EVOLUTION MALTA LIMITED

თამაში მიმდინარეობს სამი სტანდარტული კამათლით, რომელთა გვერდებზე დაჩნეულია 1-დან 6-მდე წერტილები. თამაშის მიზანია, “მოთამაშემ” გამოიცნოს არევის შემდეგ სამი კამათლის შედეგი.

ფსონის დადების დროს ამოწურვის შემდეგ, კამათლები აირევა სპეციალურ სათავსოში.

სანამ არევა დასრულდება და დაფიქსირდება შედეგი, ფსონების ადგილების გარკვეულ რაოდენობას (ნულიდან რამდენიმემდე) შემთხვევითობის პრინციპით მიესადაგება მულტიპლიკატორები. თუ “მოთამაშის” ფსონი განთავსებულია იმ ადგილას, რომელსაც მიესადაგა (რომელზეც გავრცელდა) მულტიპლიკატორი, ფსონი გამრავლდება შესაბამის მულტიპლიკატორზე.

ფსონების მიღების დასრულების შემდეგ, შემთხვევითი ფსონის ადგილები შეფერადდება, რითაც ნაჩვენებია გამრავლებული გადახდები.

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი.

მინიმალური ფსონი შეადგენს: 0.60 ლარს, მაქსიმალური - 7,500 ლარს.

2 Hand Casino Hold'em

თამაშობის ცოცხალ სტრიმს უზრუნველყოფს EVOLUTION MALTA LIMITED (Block 10, 1091 Portomaso, St. Julians STJ 4013, MALTA).

2 Hand Casino Hold'em არის პოპულარული Casino Hold'em პოკერის ერთ-ერთი სახეობა, რომელიც საშუალებას აძლევს "მოთამაშეს" ითამაშოს ერთი ან ორი ხელი.

"მოთამაშის" მიზანია, დაამარცხოვოს დილერი საუკეთესო ხუთი ბანქოს კომბინაციით, რომელიც იქმნება "მოთამაშისთვის" დარიგებული პირველი ორი ბანქოსგან და ხუთი საერთო ბანქოდან. თითოეული "მოთამაშის" ხელი შედარდება დილერის ხელთან დამოუკიდებლად. საუკეთესო პოკერის ხელი იგებს.

მოთამაშეთა განუსაზღვრელ რაოდენობას შეუძლია ერთდროულად თამაში 2 Hand Casino Hold'em-ის ერთ მაგიდასთან. თითოეული მოთამაშე, რომელიც თამაშობს იგივე ხელს, იკავებს მაგიდასთან მხოლოდ ერთ ადგილს.

2 Hand Casino Hold'em ითამაშება ერთი სტანდარტული 52 ბანქოს დასტით, რომელიც თითოეული რაუნდის შემდეგ აირევა.

"მოთამაშემ" ფსონის დადების პერიოდში უნდა განათავსოს ფსონი ანტე (ante) ფსონის ადგილზე სათითაოდ მისი ორი ხელისთვის. "მოთამაშეს" ასევე შეუძლია დადოს დამატებითი ბონუს ფსონი, რომლის გადახდაც მოხდება იმ შემთხვევაში, თუ ტუზის წყვილი ან უკეთესი კომბინაცია დარიგდება პირველ ხუთ ბანქოში. ბონუს ფსონი ფასდება თითოეული ხელისთვის დამოუკიდებლად პირველი ხუთი ბანქოს შესაბამისად (3 საერთო ბანქო Flop-ზე, პლუს "მოთამაშის" საწყისი ორი ბანქო). დილერი "მოთამაშეს" ურიგებს ორ გახსნილ ბანქოს და ორ დახურულ ბანქოს - თავისთვის. შემდეგ დილერი არიგებს პირველ სამ საერთო ბანქოს (Flop) მაგიდის შუაში. ეს სამი ბანქო საერთოა "მოთამაშისთვის" და დილერისთვის პოკერის ხელის შესადგენად. "მოთამაშემ" უნდა აირჩიოს "თამაში" ან "Fold". "მოთამაშემ" რაუნდის გასაგრძელებლად უნდა აირჩიოს "თამაში" Play ფსონის განთავსების გზით, რომელიც შეადგენს ანტე ფსონის ორმაგ ოდენობას. რაუნდის შეწყვეტისთვის "მოთამაშემ" უნდა აირჩიოს Fold, რა შემთხვევაშიც ის კარგავს ანტე ფსონს. ბონუს ფსონზე გავლენა არ აქვს "მოთამაშის" "თამაშის"/"Fold"-ის გადაწყვეტილებას. გადაწყვეტილების მიღების შემდეგ, დილერი დაარიგებს კიდევ ორ საერთო ბანქოს (რომელსაც ეწოდება "Turn" და "River"). დილერი ასევე ამოაბრუნებს "მოთამაშის" ორ საწყის ბანქოს. გამარჯვებულის გამოსავლენად, შვიდი არსებული ბანქოსგან ხუთის გამოყენებით შედგება საუკეთესო გადახდის ხელი "მოთამაშისთვის" და დილერისთვის და შედარდება.

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი.

მინიმალური ფსონი შეადგენს: 1.5 ლარს, მაქსიმალური - 3000 ლარს.

Deal or No Deal

თამაშის წესები

თამაშის ცოცხალ სტრიმს უზრუნველყოფს Evolution Malta Limited

Deal or No Deal თამაშის აღწერა თამაშის მიზანია, "მოთამაშემ" გადალახოს კვალიფიკაციის ეტაპი, თამაშის შოუში კი გამოიცნოს ჯამში 16 ქეისიდან საბოლოოდ დარჩენილში თანხა იქნება თუ არა მაღალი ბანკირის შემოთავაზებაზე.

თამაშის შოუსთვის კვალიფიკაცია თამაშის შოუში მონაწილეობის მისაღებად „მოთამაშემ“ ჯერ უნდა გაიაროს კვალიფიკაცია საკვალიფიკაციო დროში. კვალიფიკაციის გასავლელად, „მოთამაშემ“ უნდა განათავსოს ფსონი და დაატრიალოს ბორბალი ისე, რომ სამივე რგოლის ოქროსფერი სეგმენტები განლაგდეს ბორბლის ზედა სექტორში. დატრიალებისას რგოლების სეგმენტების განლაგება გენერირდება შემთხვევითობის პრინციპით. თითოეული დატრიალება ღირს „მოთამაშის“ მიერ არჩეული ფსონის თანხა. ამდენად, სამივე რგოლზე ოქროსფერი სეგმენტების ბორბლის ზედა სექტორში არ განლაგების შემთხვევაში, „მოთამაშე“ წააგებს ფსონის თანხას. კვალიფიკაციის შანსების გაზრდისათვის, „მოთამაშემ“ შესაძლოა „შეიძინოს“ ერთიან ორი რგოლი. დატრიალებისას, შეძენილ რგოლებზე ოქროსფერი სეგმენტები ავტომატურად (წინასწარ) განლაგდება ზედა სექტორში. აღნიშნულისათვის „მოთამაშეს“ მოუწევს ფსონის ოდენობის გაზრდა 3-ჯერ ერთი რგოლისთვის, ხოლო ორი რგოლისთვის 9-ჯერ. „მოთამაშე“ აღნიშნული ფსონის ოდენობებს წააგებს, თუ სამივე რგოლზე ოქროსფერი სეგმენტი ბორბლის ზედა სექტორში არ განლაგდება. ბორბლის დატრიალება მოცემულ დროში შესაძლებელია სასურველი რაოდენობით. თითოეული დატრიალება ეღირება „მოთამაშის“ მიერ არჩეული ფსონის თანხა, რომელსაც „მოთამაშე“ წააგებს კვალიფიკაციის ვერ გავლის შემთხვევაში. კვალიფიკაციის გავლის შემთხვევაში, 16 ქეისში არსებული თანხის ოდენობები გენერირდება შემთხვევითობის პრინციპით. „მოთამაშის“ თითოეული სპინი განსაზღვრავს თამაშის შოუში არსებული 16 ქეისიდან ყველაზე მკირადღირებული ერთი ქეისის თანხას.

თამაშზე მინიმალური დასადები თანხა შეადგენს - 0.30 ლარს, ხოლო მაქსიმალური თანხა-2700 ლარს.

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი.

Monopoly live

თამაშის ცოცხალ სტრიმს უბრუნველყოფს Evolution Malta Limited

თამაშის მიზანია გამოიციოს ტრიალის დასრულების შემდეგ სად გაჩერდება ბორბალი. თამაში ასევე მოიცავს ბონუს თამაშს, რომელიც გადაგიყვანთ ვირტუალური 3D MONOPOLY-ის დაფაზე, სადაც ბატონი მონოპოლი გადაადგილდება დაფაზე და აგროვებს თქვენთვის პრიზებს. გადაადგილების მარშრუტს და მანძილს განსაზღვრავს წყვილი კამათელი. თქვენ ბონუს თამაშის უფლებას იღებთ თუ დადებთ ფსონებს '2 ბრუნზე' და '4 ბრუნზე'. თუ რა დაგიდიათ ეს ფსონები, მაინც იხილავთ ბონუს თამაშს, მაგრამ არ გექნებათ ნებისმიერი პრიზის მოგების უფლება.

უბრალოდ დადეთ ფსონი სეგმენტზე, რომელზეც ფიქრობთ, რომ ბორბალი გაჩერდება: 1, 2, 5, 10, „2 ბრუნი“ („2 ROLLS“) ან „4 ბრუნი“ („4 ROLLS“). ამის შემდეგ დილერი ატრიალებს ბორბალს, როცა გაჩერდება, გამარჯვებულ სეგმენტზე მიუთითებს მაჩვენებელი, რომელიც ბორბალზეა მიმაგრებული. იმ შემთხვევაში, თუ ბორბალი გაჩერდება სეგმენტზე, რომელზეც თქვენ მოათავსეთ ფსონი, თქვენ იგებთ.

Monopoly-ის დაფას აქვს იგივე ვიზუალი რაც სტანდარტული Monopoly-ის თამაშს: ქონება, კომუნალური სამსახურები, უფასო სადგომი, რკინიგზა, გადასახადები, ციხე/ციხეში წასვლა, შანსი/საერთო ხაზინა და გეზი. ბონუს თამაშის დროს, ქონებას, კომუნალურ სამსახურებს, რკინიგზას და უფასო სადგომს აქვს საწყისი პრიზები. ბონუს თამაშის დაწყების შემდეგ, სახლები და სასტუმროები აშენდება იგივე ქონების ადგილას, რომელიც ზრდის პრიზის

ოდენობას. კამათლის გაგორების შემდეგ, ვირტუალური ბატონი მონოპოლი გადაადგილდება იმ მანძილზე, რომელიც მოცემულია კამათელზე Monopoly-ის დაფაზე. თქვენი მთლიანი ბონუს თამაში გამოსახული იქნება ეკრანზე და მას დაემატება ბონუს მოგებები. თუ ბატონი მონოპოლი გაჩერდება სექციაზე "ციხეში წასვლა და გადავა ციხის სივრცეზე, უნდა გაგორდეს წყვილი (ერთნაირი რიცხვები კამათელზე), რათა მან შეძლოს ციხის დატოვება. ყველა თქვენი წინა ბონუს მოგებები ნარჩუნდება. წყვილის გაგორების შემთხვევაში, თქვენ იღებთ დამატებით უფასო გაგორების უფლებას, გარდა იმ შემთხვევისა, როდესაც წყვილის გამოყენება ხდება ციხიდან მოსასვლელად. თუ შანსი ან საერთო ხაზინა არის თქვენი გაჩერების ადგილი დაფაზე, თქვენ იგებთ ან შემთხვევით ფულად ჯილდოს ან იღებთ გადასახადს. ბონუს თამაშის დროს, გადასახადების და მოსაკრებლების დაქვითვა ხდება მხოლოდ თუ ბონუს მოგება იძლევა ამის საშუალებას. როდესაც თქვენ გაცდებით „გეზს“, დაფაზე მოცემული ყველა პრიზი ორმაგდება. დაფაზე, საშემოსავლო გადასახადი ამცირებს თქვენს ბონუს მოგებას 10% და სუპერგადასახადი ამცირებს თქვენს მოგებას 20%. როდესაც გაგორება სრულდება, ბონუს თამაშიც სრულდება და ხდება ყველა თქვენი ბონუს მოგების გადახდა თავდაპირველ ფსონთან ერთად. თქვენ უბრუნდებით ძირითად თამაშს. მინიმალური დასადები თანხა შეადგენს - 0.30 ლარს, ხოლო მაქსიმალური თანხა- 3000 ლარს.