

P2P თამაშები

Steady Games პროვაიდერის P2P თამაშები შპს „ბეთლაივს“ მიეწოდება შპს „გლობალ გეიმინგის“ (ს/კ 405445077) მეშვეობით, რომელიც თამაშების მიწოდებას ახორციელებს სსიპ შემოსავლების სამსახურის მიერ გაცემული N19-02/07 ნებართვის და შპს „რენდომ სისტემს ჯორჯიას“ მიერ გაცემული ავტორიზაციის სერტიფიკატის ნომრის GE-CA-A0018 და შპს „რენდომ სისტემს ჯორჯიას“ მიერ გაცემული ავტორიზაციის სერტიფიკატის ნომრის GE-CA-A0018 საფუძველზე.

სამაგიდო თამაშებზე (დომინო, ბურა, ნარდი) მოქმედებს ჯეკპოტი; ის წარმოადგენს დომინოს, ბურისა და ნარდის ჯეკპოტს რომელიც გენერირდება რეიკს დამატებული 0,5%-დან მიღებული თანხით და თამაშდება სტანდარტული ჯეკპოტის პრინციპით. ჯეკპოტის თანხა გროვდება იმ დრომდე სანამ მოულოდნელად არ გათამაშდება. ჯეკპოტის გათამაშების მომენტში, შემთხვევითობის პრინციპით აირჩევა 10 მაგიდა რომელთა ფსონი 50 თეთრზე მეტია და მოგება ამ 10 მაგიდის 20 მომხმარებელზე გადანაწილდება, ფსონის პროპორციულად.

ჯეკპოტები გროვდება და თამაშდება ყველა თამაშისთვის (ბურა,ნარდი,დომინოს) დამოუკიდებლად.

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 დამაღვის 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.

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

Retro ნარდი

Retro P2P არის, ახალი, უნიკალური პროდუქტი ექსკლუზიურად ბეთლაივისგან. თამაშები მიმდინარეობს იმავე პრინციპით, მხოლოდ ერთი განსხვავებით: ახალი ფუნქციონალის მეშვეობით, Retro ნარდში, ოპონენტები ურჩევენ ერთმანეთს სათამაშო ქვებს. Retro ნარდი მოიცავს ასევე სამი ტიპის ნარდს : 1) ქართული ნარდი 2) გრძელი ნარდი 3) ევროპული ნარდი, რომელთა თამაშის წესებიც იდენტურია ზემოთმოცემულ ნარდის წესების.

Retro ნარდის ახალი ფუნქციონალის მეშვეობით მას შემდეგ, რაც გადაწყდება, თუ რომელი მომხმარებელი იწყებს თამაშს, ყველა გაგორების წინ ეკრანზე მომხმარებლისთვის გამოჩნდება ოპონენტისთვის შესარჩევი კამათლების 36 კომბინაციანი დაფა, სადაც მოთამაშე ვერ ხედავ, თუ რომელი მათგანის უკან, გაგორების რა კომბინაცია იმალება, თუმცა ხედავს ოპონენტს. მოთამაშის არჩევანის შესაბამისად ოპონენტი დაინახავს მის შემდეგ გაგორებას. იგივე პრინციპით განსაზღვრავს ოპონენტი მეორე მოთამაშის სათამაშო კომბინაციას. კომბინაციები ყოველჯერზე შემთხვევითობის პრინციპით გადანაწილდება.

ყოველი არჩევანის გასაკეთებლად, მომხმარებელს აქვს 20 წამი. თუ მომხმარებელმა ვერ მოასწრო 20 წამში არჩევნის გაკეთება, ირთვება გენერალური დროის ბანკი, 150 წამის ოდენობით. 150 წამის გასვლის შემდეგაც, თუ არ გააკეთებს მოთამაშე არჩევანს, თამაში ჩაეთვლება წაგებულად.

- დანებება, შესაძლებელია მხოლოდ სვლის არჩევის შემდეგ.
- Retro P2P ხელმისაწვდომია მხოლოდ SMS და ID ვერიფიცირებული მომხმარებლებისთვის.

დავის წესი:

4. ქართული: 2/3/4/5/6
5. ევროპული: 2/3/4/5/6
6. 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(+ 150 წამი) არ გააკეთებს სვლას რაიმე მიზეზის გამო. ინტერნეტის გათიშვა:

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

2.ასეთ შემთხვევაში მოთამაშეს ეძლევა 30 წამი (+ 150 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:

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

დენომინაციები

მინიმალური ფსონი: 0.50 ლარი;

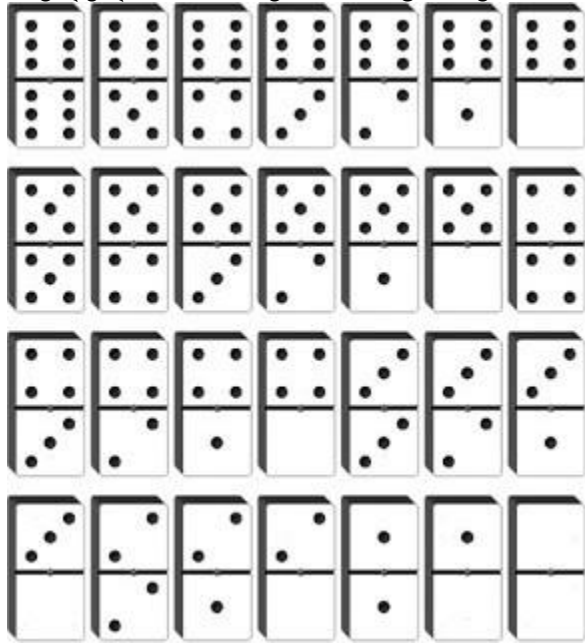
მაქსიმალური ფსონი: 500 ლარი;

მაქსიმალური მოგება: 950 ლარი

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

დომინო

თამაში დომინო მიმდინარეობს 28 ქვით. თითოეულ ქვაზე გამოსახულია 2 ღირებულ ების ციფრი (0-დან 6-მდე), 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 დაალაგა, 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 დაალაგებს.

ახალ ხელს იწყებს ის მოთამაშე, რომელმაც წინა ხელში პირველმა დაალაგა ყველა ქვა. ხელის დამთავრების დროს მოთამაშეს, 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 რიგრიგობით 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 აღმოჩნდა 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 პროცენტი -- 95 %, ე.წ. „რეიკის“ პროცენტი - 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

Retro დომინო

Retro P2P არის, ახალი, უნიკალური პროდუქტი ექსკლუზიურად ბეთლაივისგან. თამაშები მიმდინარეობს იმავე პრინციპით, მხოლოდ ერთი განსხვავებით: ახალი ფუნქციონალის მეშვეობით, დომინოში ოპონენტები ურჩევენ ერთმანეთს სათამაშო ქვებს. Retro დომინოს თამაშის წესები იდენტურია ზემოთმოცემული დომინოს წესების.

Retro დომინოს ახალი ფუნქციონალის მეშვეობით თამაშის დაწყებამდე ეკრანზე მომხმარებლისთვის გამოჩნდება ოპონენტისთვის შესარჩევი დაფა დომინოს 28 ქვით, სადაც მომხმარებელი ვერ ხედავს, თუ რა იმალება თითოეული მათგანის უკან, თუმცა ხედავს ოპონენტს. მომხმარებელი სურვილისამებრ, აირჩევს 7 ქვას, რომლით თამაშიც მოუწევს ოპონენტს.

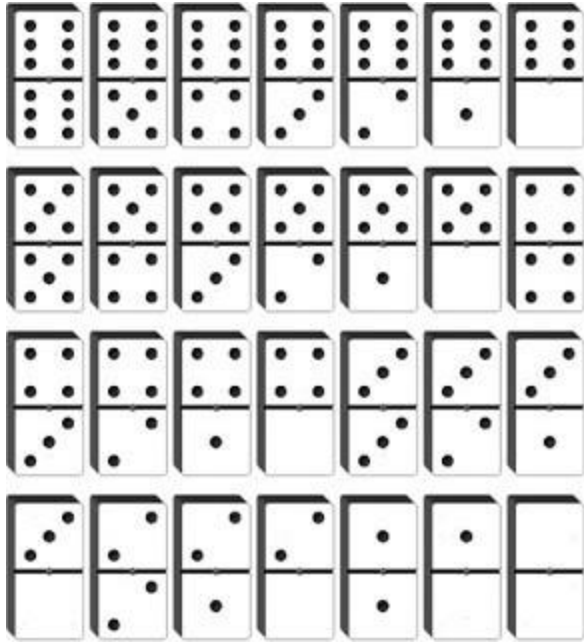
იგივე პრინციპით განსაზღვრავს ოპონენტი მეორე მოთამაშის სათამაშო ქვებს.

„ბაზარში წასვლის“ შემთხვევაში, ოპონენტი მეორე მოთამაშეს ურჩევს სათამაშო ქვას.

ყოველი არჩევანის გასაკეთებლად, მომხმარებელს აქვს 20 წამი. თუ მომხმარებელმა ვერ მოასწრო 20 წამში არჩევნის გაკეთება, ირთება გენერალური დროის ბანკი, 150 წამის ოდენობით. 150 წამის გასვლის შემდეგაც, თუ არ გააკეთებს მოთამაშე არჩევანს, თამაში ჩაეთვლება წაგებულად.

- დანებება, შესაძლებელია მხოლოდ სვლის არჩევის შემდეგ.
- Retro P2P ხელმისაწვდომია მხოლოდ SMS და ID ვერიფიცირებული მომხმარებლებისთვის.

თამაში 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 კმნიან.

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 დაალაგებს.

ახალ ხელს იწყებს ის მოთამაშე, რომელმაც წინა ხელში პირველმა დაალაგა ყველა ქვა. ხელის დამთავრების დროს მოთამაშეს, 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 რიგრიგობით 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, სულა 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 „მასტში“ 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 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.

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)

თამაში 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 ჩათვლება.

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 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

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);

თამაში 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 „მალიუტკა“, 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)

თამაში 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 წაგებულიად 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 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 წაგებულიად ჩათვლება.

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

თამაში (პარტია) გაგრძელდება იქამდე, სანამ ერთერთი 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 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

Retro ბურა

Retro P2P არის, ახალი, უნიკალური პროდუქტი ექსკლუზიურად ბეთლაივისგან. თამაშები მიმდინარეობს იმავე პრინციპით, მხოლოდ ერთი განსხვავებით: ახალი ფუნქციონალის მეშვეობით, ბურაში ოპონენტები ურჩევენ ერთმანეთს სათამაშო კარტებს. Retro ბურას თამაშის წესები იდენტურია ზემოთმოცემული ბურას წესების და მოიცავს როგორც 3 კარტა ბურას, ასევე 5 კარტა ბურას.

Retro ბურას ახალი ფუნქციონალის მეშვეობით მას შემდეგ რაც გადაწყდება, თუ რომელი მომხმარებელი იწყებს თამაშს, ეკრანზე მომხმარებლისთვის გამოჩნდება ოპონენტისთვის შესარჩევი 20 კარტიანი დაფა, სადაც თვითონ ვერ ხედავს, თუ რა იმალება თითოეული მათგანის უკან, თუმცა ხედავს ოპონენტი.

მას შემდეგ რაც მოთამაშე აირჩევს ოპონენტის კარტებს, ოპონენტი დაინახავს საკუთარ სათამაშო კარტებს.

იგივე პრინციპით განსაზღვრავს ოპონენტი მეორე მოთამაშის კარტებს.

კარტის დამატების დროს, კვლავ შემთხვევითობის პრინციპით მოხდება კარტის არჩევა ოპონენტისთვის.

5 კარტა ბურის შემთხვევაში მიმდინარეობს იგივე პროცესი, 36 კარტიდან.

ყოველი არჩევანის გასაკეთებლად, მომხმარებელს აქვს 20 წამი. თუ მომხმარებელმა ვერ მოასწრო 20 წამში არჩევნის გაკეთება, ირთვება გენერალური დროის ბანკი, 150

წამის ოდენობით. 150 წამის გასვლის შემდეგაც, თუ არ გააკეთებს მოთამაშე არჩევანს, თამაში ჩაეთვლება წაგებულად.

- დანებება, შესაძლებელია მხოლოდ სვლის არჩევის შემდეგ.
- Retro P2P ხელმისაწვდომია მხოლოდ SMS და ID ვერიფიცირებული მომხმარებლებისთვის.

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 „მასტში“ 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);

თამაში მიმდინარეობს ორ კაცს შორის;

თამაშის დაწყებისას მოთამაშეებს სამ-სამი 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.

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)

თამაში 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 ჩათვლება.

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 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

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);

თამაში 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 „მალიუტკა“, 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)

თამაში 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 წაგებულიად 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 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 წაგებულიად ჩათვლება.

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

თამაში (პარტია) გაგრძელდება იქამდე, სანამ ერთერთი 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 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