

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.

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. რამდენიმე ხელიანი 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

შემთხვევები, როდესაც თამაში ითვლება წაგებულად:

1. თუ მოთამაშე 30 წამის განმავლობაში და ტაიმბანკის ამოწურვის შემდეგ (+ 120 წამი) არ გააკეთებს სვლას რაიმე მიზეზის გამო.
2. ინტერნეტის გათიშვა:
 - 2.1. თუ თამაშის მსვლელობისას ერთ-ერთ მოთამაშეს შეექმნება ინტერნეტის პრობლემა, ანუ მას არ მიეწოდება ინტერნეტი შეუფერხებლად ან ვერ უკავშირდება ნარდის სერვერს, ის გამოეთიშება თამაშს.
 - 2.2. ასეთ შემთხვევაში მოთამაშეს ეძლევა 30 წამი (+ 120 წამი დამატებით) იმისათვის, რომ მოახერხოს მაგიდაზე დაბრუნება და თამაშის გაგრძელება, 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, 5/5, 4/4, 3/3, 2/2 ან 1/1-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 - ერთი ქულა;
2. მარსი - როდესაც კარიდან გამოხვალ ყველა ქვას, ხოლო მოწინააღმდეგე ვერ გამოვა თავისი კარიდან ვერც ერთ ქვა - 2 ქულა;
3. კოქსი - როდესაც კარიდან გამოხვალ ყველა ქვას, ხოლო მოწინააღმდეგეს ერთი ქვა მაინც აქვს დარჩენილი საწყის მეოთხედში - 3 ქულა;

დენომინაციები

მინიმალური ფსონი: 0.50 ლარი;

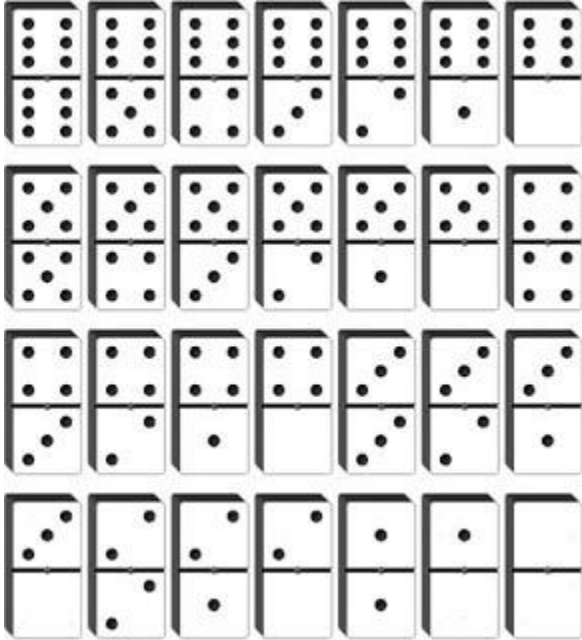
მაქსიმალური ფსონი: 500 ლარი;

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 ღირებულების 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 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.

2024 წლის 23 ივლისის რედაქცია

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-ის 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 500 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, სვლა გადადის მოწინააღმდეგეზე.

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

„რეიკის“ პროცენტი შეადგენს 5%-ს.

რეიკების წესები

მოთამაშეს რეიკში გადახდილი თანხა დაუბრუნდება ქულების (100 ქულა = 1 ლ) სახით ქვემოთ მოცემული ცხრილის მიხედვით:

რეიკების რანკი	რეიკბეჟი %	ქულა რომ გახდეს	ქულა რომ შეინარჩუნოს
Starter	10%	-	-

2024 წლის 23 ივლისის რედაქცია

Challenger	15%	5000	5000
Pro	20%	10000	10000
Champion	25%	20000	15000
Master	30%	30000	25000
Grandmaster	40%	50000	40000

რეიკბექ ქულები გროვდება შემდეგნაირად:

მაგ.: user 1-მა (starter (10%-იანი) სტატუსი) ითამაშა 200 ლარიანი პარტია (ანუ უშუალოდ თვითონ დაბეთა 100 ლ) - რეიკბექით უნდა მიიღოს შემდეგი ოდენობის ქულა:

100ლ (ბეთი) * 5% (რეიკბექი) * 10% (starter სტატუსი) = 0.50ლ-ს, რომელიც * 100-ზე (ქულის ნომინალი, ვინაიდან 1ლ = 100 ქულას) = 50 ქულას.

მოთამაშის სტატუსიდან სტატუსზე გადასვლა ხდება შემდეგი მეთოდიკით:

პირველი ბეთიდან შემდეგ სტატუსამდე გადასასვლელად მომხმარებელს აქვს 6 თვიანი ვადა, რაც გულისხმობს შემდეგს:

თუ Starter-ის სტატუსის პირი დააგროვებს X რაოდენობის რეიკს და გადავა შემდეგ სტატუსზე, აღნიშნული შეუნარჩუნდება პირველი დაბეთიდან 6 თვის განმავლობაში, ხოლო ყოველი მომდევნო სტატუსისთვის ქულების შენარჩუნების ვადა იქნება 6 თვე ზემოთ მოცემული ცხრილის მიხედვით, ხოლო 6 თვიანი ვადის გასვლის შემდეგ დაუბრუნდება წინა სტატუსს.

Starter - სტატუსი ყოველ ახალ მოთამაშეს ავტომატურად ენიჭება და მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 10% უბრუნდება ქულების სახით.

Challenger - სტატუსის მოსაპოვებლად და შესანარჩუნებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 5000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Starter სტატუსს. Challenger სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 15% ქულების სახით.

Pro - სტატუსის მოსაპოვებლად და შესანარჩუნებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 10000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Challenger სტატუსს. Pro სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 20% ქულების სახით.

Champion - სტატუსის მოსაპოვებლად და შესანარჩუნებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 20000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, ხოლო სტატუსის შესანარჩუნებლად - 15000 ქულა, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Pro სტატუსს. Champion სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 25% ქულების სახით.

Master - სტატუსის მოსაპოვებლად და შესანარჩუნებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 30000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, ხოლო სტატუსის შესანარჩუნებლად - 25000 ქულა, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Champion სტატუსს. Master სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 30% ქულების სახით.

Grandmaster - სტატუსის მოსაპოვებლად და შესანარჩუნებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 50000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, ხოლო სტატუსის შესანარჩუნებლად - 40000 ქულა, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი

2024 წლის 23 ივლისის რედაქცია

დაუბრუნდება Master სტატუსს. Grandmaster სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 50% ქულების სახით.

სპინ ტურნირები

სპინ დომინო

სპინ დომინოს თამაში მიმდინარეობს დომინოს პრინციპით მხოლოდ იმ განსხვავებით, რომ მასში მონაწილეობას იღებს ოთხი მომხმარებელი. მოთამაშეს შეძლია ითამაშოს 1, 2, 5, 10, 15, 20, 30 ან 50 ლარიანის ფსონის მაგიდაზე. საპრიზნო ფონდს განსაზღვრავს თამაშის დაწყებამდე დატრიალებული სპინი. საპრიზო თანხა შესაძლებელია იყოს ფსონის 3X, 5X, 8X, 20X, 50X, 100X, 1250X ოდენობა.

თამაშის დაწყებისას იქმნება ორი ცალი ორ კაციანი მაგიდა, სადაც თამაში მიმდინარეობს დომინოს პრინციპით, მოგებული წყვილი განაგრძობს თამაშს ფინალურ მაგიდაზე იგივე დომინოს პრინციპით. თამაში მიმდინარეობს 75 ქულამდე.

3X; 5X და 8X კოეფიციენტების ამოსვლის შემთხვევაში სრულ თანხას იგებს მხოლოდ პირველ ადგილზე გასული მოთამაშე, ხოლო სხვა შემთხვევებში თანხები ნაწილდები შემდეგი პროცენტულობით.

ნამრავლი	I ადგილი	II ადგილი	III ადგილი	IV ადგილი
20X	90%	10%	0	0
50X	80%	10%	5%	5%
100X	80%	10%	5%	5%
1250X	80%	12%	4%	4%

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

ბურას თამაშის წესების თანახმად, თამაშს იწყებს ის მოთამაშე, რომელსაც უფრო მაღალი კარტი დაურიგდება.

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

2024 წლის 23 ივლისის რედაქცია

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, გასამმაგოს (სე). ასეთი გაზრდით შესაძლებელია მაქსიმუმ გაექვსმაგება.

3 კარტა ბურაში ასევე მოქმედებს ე.წ. კროუფორდის წესები, რაც გულისხმობს შემდეგს: თამაშის მსვლელობისას რომელიმე მოთამაშე მოაგროვებს თამაშის მოსაგებად საჭირო ქულაზე ერთით ნაკლებ ქულას (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 მოთამაშეს აქვს საშუალება გამოიყენოს იგი.

2024 წლის 23 ივლისის რედაქცია

თამაშის მიმდინარეობა არის შემდეგი:

მოთამაშე სასურველ პირობებს ირჩევს. მაგალითად, ფსონის ოდენობა (0,5 ლარიდან 500 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 წაგებულიად 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.

ე.წ. „რეიკის“ პროცენტია - 5%.

რეიკბექის წესები

მოთამაშეს რეიკში გადახდილი თანხა დაუბრუნდება ქულების (100 ქულა = 1 ლ) სახით ქვემოთ მოცემული ცხრილის მიხედვით:

რეიკბექის რანკი	რეიკბექი %	ქულა რომ გახდეს	ქულა რომ შეინარჩუნოს
Starter	10%	-	-
Challenger	15%	5000	5000
Pro	20%	10000	10000
Champion	25%	20000	15000
Master	30%	30000	25000
Grandmaster	40%	50000	40000

რეიკბექ ქულები გროვდება შემდეგნაირად:

მაგ.: user 1-მა (starter (10%-იანი) სტატუსი) ითამაშა 200 ლარიანი პარტია (ანუ უშუალოდ თვითონ დაბეთა 100 ლ) - რეიკბექით უნდა მიიღოს შემდეგი ოდენობის ქულა:

100ლ (ბეთი) * 5% (რეიკზე) * 10% (starter სტატუსი) = 0.50ლ-ს, რომელიც * 100-ზე (ქულის ნომინალი, ვინაიდან 1ლ = 100 ქულას) = 50 ქულას.

მოთამაშის სტატუსიდან სტატუსზე გადასავლა ხდება შემდეგი მეთოდით:

პირველი ბეტიდან შემდეგ სტატუსამდე გადასასვლელად მომხმარებელს აქვს 6 თვიანი ვადა, რაც გულისხმობს შემდეგს:

თუ Starter-ის სტატუსის პირი დააგროვებს X რაოდენობის რეიკს და გადავა შემდეგ სტატუსზე, აღნიშნული შეუნარჩუნდება პირველი დაბეტიდან 6 თვის განმავლობაში, ხოლო ყოველი მომდევნო სტატუსისთვის ქულების შენარჩუნების ვადა იქნება 6 თვე ზემოთ მოცემული ცხრილის მიხედვით, ხოლო 6 თვიანი ვადის გასვლის შემდეგ დაუბრუნდება წინა სტატუსს.

Starter - სტატუსი ყოველ ახალ მოთამაშეს ავტომატურად ენიჭება და მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 10% უბრუნდება ქულების სახით.

Challenger - სტატუსის მოსაპოვებლად და შესანარჩუნებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 5000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Starter სტატუსს. Challenger სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 15% ქულების სახით.

Pro - სტატუსის მოსაპოვებლად და შესანარჩუნებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 10000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Challenger სტატუსს. Pro სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 20% ქულების სახით.

Champion - სტატუსის მოსაპოვებლად და შესანარჩუნებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 20000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, ხოლო სტატუსის შესანარჩუნებლად - 15000 ქულა, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Pro სტატუსს. Champion სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 25% ქულების სახით.

Master - სტატუსის მოსაპოვებლად და შესანარჩუნებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 30000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, ხოლო სტატუსის შესანარჩუნებლად - 25000 ქულა, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Champion სტატუსს. Master სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 30% ქულების სახით.

Grandmaster - სტატუსის მოსაპოვებლად და შესანარჩუნებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 50000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, ხოლო სტატუსის შესანარჩუნებლად - 40000 ქულა, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Master სტატუსს. Grandmaster სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 50% ქულების სახით.

სპინ ტურნირები

სპინ 3 კარტა ბურა

სპინ 3 კარტა ბურას თამაშობა მიმდინარეობს 3 კარტა ბურის პრინციპით მხოლოდ იმ განსხვავებით, რომ მასში მონაწილეობას იღებს ოთხი მომხმარებელი. მოთამაშეს შეძლია ითამაშოს 1, 2, 5, 10, 15, 20, 30 ან 50 ლარიანის ფსონის მაგიდაზე. საპრიზო ფონდს განსაზღვრავს თამაშის დაწყებამდე დატრიალებული სპინი. საპრიზო თანხა შესაძლებელია იყოს ფსონის 3X, 5X, 8X, 20X, 50X, 100X, 1250X ოდენობა.

2024 წლის 23 ივლისის რედაქცია

თამაშის დაწყებისას იქმნება ორი ცალი ორ კაციანი მაგიდა, სადაც თამაში მიმდინარეობს 3 კარტა ბურის პრინციპით, მოგებული წყვილი განაგრძობს თამაშს ფინალურ მაგიდაზე. თამაში მიმდინარეობს 3 ქულამდე.

3X; 5X და 8X კოეფიციენტების ამოსვლის შემთხვევაში სრულ თანხას იგებს მხოლოდ პირველ ადგილზე გასული მოთამაშე, ხოლო სხვა შემთხვევებში თანხები ნაწილდები შემდეგი პროცენტულობით.

ნამრავლი	I ადგილი	II ადგილი	III ადგილი	IV ადგილი
20X	90%	10%	0	0
50X	80%	10%	5%	5%
100X	80%	10%	5%	5%
1250X	80%	12%	4%	4%

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; კოზირის 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 წადებულ 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 წადებული კარტის შესაბამისად განისაზღვრება. მაგალითად, თუ მოთამაშეს წადებული 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 500 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 წაგებულად ჩათვლება. იმ შემთხვევაში თუ მიმდინარე ხელის შედეგი გაორმაგებულია, მოგების შემთხვევაში მოთამაშეთა ანგარიში 2:0 იქნება.

2024 წლის 23 ივლისის რედაქცია

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

5 კარტა ბურაშიც ასევე მოქმედებს ე.წ. კროუფორდის წესები, რაც გულისხმობს შემდეგს: თამაშის მსვლელობისას რომელიმე მოთამაშე მოაგროვებს თამაშის მოსაგებად საჭირო ქულაზე ერთით ნაკლებ ქულას (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 მოთამაშეს აქვს საშუალება გამოიყენოს იგი.

ე.წ. „რეიკის“ პროცენტია - 5%.

რეიკების წესები

მოთამაშეს რეიკში გადახდილი თანხა დაუბრუნდება ქულების (100 ქულა = 1 ლ) სახით ქვემოთ მოცემული ცხრილის მიხედვით:

რეიკების რანკი	რეიკები %	ქულა რომ გახდეს	ქულა რომ შეინარჩუნოს
Starter	10%	-	-
Challenger	15%	5000	5000
Pro	20%	10000	10000
Champion	25%	20000	15000
Master	30%	30000	25000
Grandmaster	40%	50000	40000

რეიკებზე ქულები გროვდება შემდეგნაირად:

მაგ.: user 1-მა (starter (10%-იანი) სტატუსი) ითამაშა 200 ლარიანი პარტია (ანუ უშუალოდ თვითონ დაბეთა 100 ლ) - რეიკებზე უნდა მიიღოს შემდეგი ოდენობის ქულა:

100ლ (ბეთი) * 5% (რეიკზე) * 10% (starter სტატუსი) = 0.50ლ-ს, რომელიც * 100-ზე (ქულის ნომინალი, ვინაიდან 1ლ = 100 ქულას) = 50 ქულას.

მოთამაშის სტატუსიდან სტატუსზე გადასვლა ხდება შემდეგი მეთოდით:

პირველი ბეთიდან შემდეგ სტატუსამდე გადასასვლელად მომხმარებელს აქვს 6 თვიანი ვადა, რაც გულისხმობს შემდეგს:

თუ Starter-ის სტატუსის პირი დააგროვებს X რაოდენობის რეიკს და გადავა შემდეგ სტატუსზე, აღნიშნული შეუნარჩუნდება პირველი დაბეთიდან 6 თვის განმავლობაში, ხოლო ყოველი მომდევნო სტატუსისთვის ქულების შენარჩუნების ვადა იქნება 6 თვე ზემოთ მოცემული ცხრილის მიხედვით, ხოლო 6 თვიანი ვადის გასვლის შემდეგ დაუბრუნდება წინა სტატუსს.

2024 წლის 23 ივლისის რედაქცია

Starter - სტატუსი ყოველ ახალ მოთამაშეს ავტომატურად ენიჭება და მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 10% უბრუნდება ქულების სახით.

Challenger - სტატუსის მოსაპოვებლად და შესანარჩუნებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 5000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Starter სტატუსს. Challenger სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 15% ქულების სახით.

Pro - სტატუსის მოსაპოვებლად და შესანარჩუნებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 10000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Challenger სტატუსს. Pro სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 20% ქულების სახით.

Champion - სტატუსის მოსაპოვებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 20000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, ხოლო სტატუსის შესანარჩუნებლად - 15000 ქულა, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Pro სტატუსს. Champion სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 25% ქულების სახით.

Master - სტატუსის მოსაპოვებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 30000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, ხოლო სტატუსის შესანარჩუნებლად - 25000 ქულა, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Champion სტატუსს. Master სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 30% ქულების სახით.

Grandmaster - სტატუსის მოსაპოვებლად მოთამაშემ უნდა დააგროვოს 50000 ქულა 6 თვის განმავლობაში, ხოლო სტატუსის შესანარჩუნებლად - 40000 ქულა, წინააღმდეგ შემთხვევაში იგი დაუბრუნდება Master სტატუსს. Grandmaster სტატუსით მომხმარებელს დაუბრუნდება მაგიდის თამაშებში გადახდილი საკომისიოს 50% ქულების სახით.

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.