

HERNÍ PLÁN

OBECNÁ ČÁST

1. Provozovatel

GELP s.r.o., se sídlem Revoluční 1082/8, Nové Město, 110 00 Praha 1, IČO: 053 49 958, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, oddíl C, vložka 262297

2. Druh hazardní hry

Živá hra

3. Způsob provozování

Land-based

4. Zákonné předpisy

- Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „ZHH“);
- Vyhláška č. 466/2023 Sb., o podmínkách provozování hazardních her;
- Zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestně činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších předpisů;
- a další související právní předpisy.

5. Prohlášení

Herní plán je přílohou základního povolení vydávaného dle ZHH a jeho znění bylo schváleno Ministerstvem financí ČR.

Ustanovení právních předpisů mají přednost před ustanovením herního plánu. Ustanovení tohoto herního plánu mají přednost před obchodními podmínkami provozovatele a jinými obdobnými dokumenty (např. smlouva uzavřená mezi sázejícím a provozovatelem).

6. Obecná pravidla účasti na hazardní hře

Obecná pravidla provozování hazardních her jsou upravena v ZHH. ZHH upravuje zejména pravidla identifikace, informační povinnost provozovatele, základní pravidla pro vyplácení výhry sázejícímu a další.

Pro účely omezení míry rizikového hraní provozovatel účastníkům hazardní hry poskytuje nástroje pro zodpovědné hraní, jejichž popis je upraven v ZHH – jedná se zejména o Rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách, možnost nastavení sebeomezujících opatření a možnost využití prostředku pro zamezení účasti na hazardní hře.

Provozovatel umožňuje nastavení hodnot sebeomezujících opatření společně pro následující druhy hazardních her:

- I. Land-based živá hra
- II. Land-based technická hra

Konkrétní pravidla jednotlivých hazardních her jsou uvedena ve zvláštní části tohoto herního plánu.

7. Způsob provedení slosování/zjištění okolnosti, jež určuje výhru

Způsob zjištění okolnosti, jež určuje výhru, je upraven ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé živé hře. Hra je provozována na hracích stolech živé hry a je přímo obsluhována krupiérem. V živé hře, kde sázející hrají proti krupiérovi, je výhra určena konkrétním pevně daným výplatním poměrem pro každý typ sázky, kterým bude v případě dosažení výherní kombinace násobena výše sázky sázejícího. V případě živé hry, kde sázející hrají jeden proti druhému, je výhra určena porovnáním karetých kombinací jednotlivých hráčů, nebo souborem těchto

kombinací.

8. Výše výhry nebo způsob jejího určení

Výše výhry je upravena ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé živé hře.

9. Způsob a lhůty pro výplatu výhry

V případě živé hry land-based s výjimkou karetního turnaje je provozovatel povinen vyplatit výhru u hracího stolu živé hry v hodnotových nebo hracích žetonech bezodkladně po vyhodnocení hry hazardní hry.

Hrací žetony je krupiér povinen vyměnit za hodnotové žetony u hracího stolu živé hry, kdykoliv o to účastník hazardní hry požádá.

Provozovatel je povinen vyměnit hodnotové žetony předložené v pokladně kasina za peněžní prostředky. Pokud s tím účastník hazardní hry souhlasí, může provozovatel vyplatit tyto peněžní prostředky bezhotovostním převodem. V případě bezhotovostního převodu vydá provozovatel potvrzení o uplatnění nároku na výplatu peněžních prostředků proti hodnotovým žetonům podle ZHH.

V případě karetního turnaje je provozovatel povinen vyplatit výhru ihned po vyhodnocení karetního turnaje na základě uplatnění nároku na výhru sázejícím. Provozovatel vyplatí výhru bez zbytečného odkladu po uplatnění nároku, a to na místě, kde je nárok uplatněn, nebo bezhotovostním převodem, pokud s tím účastník hazardní hry souhlasí nebo je-li tak provozovatel povinen učinit podle zákona upravujícího omezení plateb v hotovosti. Pokud nelze z omluvitelného důvodu vyplatit výhru bezodkladně, je provozovatel povinen vyplatit výhru nejpozději do 60 dnů ode dne uplatnění nároku. V takovém případě je provozovatel povinen vydat účastníkovi hazardní hry potvrzení o uplatnění nároku na výhru podle ZHH.

V Praze dne 12. února 2025

Mgr. Petr
Konečný

Digitálně podepsal
Mgr. Petr Konečný
Datum: 2025.02.12
16:15:56 +01'00'

GELP s.r.o.

i.s. Mgr. Petr Konečný, advokát

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

Vysvětlení výherních poměrů

Hráč vyhrává daný násobek své původní Sázky + hodnotu ve výši své původní Sázky (např. při Sázce 100 Kč a výherním poměru 35:1, hráč obdrží 35 násobek své původní Sázky (3500 Kč) a hodnotu ve výši své původní Sázky (100 Kč), dohromady tedy 3600 Kč.

PRAVIDLA HRY

- | | | | |
|------|---|-------|--|
| 10.1 | Evropská ruleta – pravidla hry | 10.9 | Casino pětikaretní poker – pravidla hry |
| 10.2 | Black Jack – pravidla hry | 10.10 | Russian poker – pravidla hry |
| 10.3 | Caribbean stud poker – pravidla hry | 10.11 | Easy hold'em – pravidla hry |
| 10.4 | Pontoon – pravidla hry | 10.12 | Poker – pravidla her |
| 10.5 | Casino Texas hold'em – pravidla hry | 10.13 | Cash game - pravidla hry |
| 10.6 | Baccarat verze Punto Banco – pravidla hry | 10.14 | Pokerové turnaje – pravidla hry |
| 10.7 | Baccarat verze Comission – pravidla hry | 10.15 | Kolo štěstí |
| 10.8 | Baccarat verze Super Six – pravidla hry | 10.16 | Admiral kolo štěstí |
| | | 10.17 | Banco Poker |
| | | 10.18 | Grand Poker |
| | | 10.19 | Magic colors |
| | | 10.20 | Black Jack s doplňkovou hrou Perfect pairs |
| | | 10.21 | Ultimate Texas Hold'em |

Výrazy použité v čl. 10 tohoto Herního plánu, v textu této části pravidel živých her, začínající velkými písmeny, mají následující význam, není-li výslovně uvedeno jinak:

„Floorman“

Je osoba, která má na starost průběh Živé hry, kde hrají Hráči proti sobě, dodržování pravidel a rozhodování při sporných situacích. Floorman rozhoduje s ohledem na co nejvyšší spravedlnost a fair play. Rozhodnutí Floormana je konečné.

„Buy in“

Znamená Vklad. Pro jednu Živou hru může být více variant Buy in, a to rovněž pro Živé hry

provozované formou turnaje.

„Rebuy

Varianta dokupování žetonů do Živé hry provozované formou turnaje, částka je předem stanovená před zahájením turnaje, možnost zvolit nákup 1x, 2x a neomezeně.

„Re-entry“

Opakovaný vstup do Živé hry provozované formou turnaje pro Hráče, který již byl z turnaje vyřazen. Částka je stejná jako startovné, možnost zvolit nákup 1x, 2x a neomezeně.

„Add-on“

Varianta dokupování žetonů do Živé hry provozované formou turnaje, částka je předem stanovená před zahájením turnaje. Částka a počet žetonů v add-on jsou předem dány a jsou stejné pro všechny hráče. Mohou se však lišit od buy-in a re-buy.

„Dealer button“

Speciální žeton, který označuje imaginárního Krupiéra, na konci každé hry ho Krupiér posunuje ve směru hodinových ručiček na dalšího Hráče v pořadí.

„Hole cards“

Karty, které jsou Hráči rozdány Krupiérem při počátku hry. Tyto karty se od Community cards liší tím, že je ostatní protihráči při hře nevidí.

„Community cards“

Společné karty pro všechny Hráče, které mohou být použity k sestavování karetních kombinací každým z Hráčů.

„Small blind“

Znamená povinnou malou Sázku naslepo při hře poker. Sázka platí pro prvního sedícího Hráče nalevo od Hráče, který má před sebou speciální žeton Dealer button.

„Big blind“

Znamená povinnou velkou Sázku naslepo. Sázka platí pro druhého sedícího Hráče nalevo od Hráče, který má před sebou speciální žeton Dealer button.

„Raise“

Znamená navýšení předchozí Sázky.

„Re-raise“

Znamená navýšení předchozí navyšující Sázky.

„Call“

Znamená dorovnání Sázky učiněné soupeřem na stejnou úroveň.

„Check“

Hráč se zdrží Sázky a převede hru na dalšího Hráče.

„Fold“

Znamená, že Hráč ukončuje hru složením svých karet.

„Pre-flop“

Znamená rozdání Hole cards a první kolo Sázek.

„Flop“

Znamená druhé kolo Sázek, Krupiér vyloží na stůl první tři společné karty lícem nahoru.

„Turn“

Znamená třetí kolo Sázek, Krupiér vyloží na stůl čtvrtou společnou kartu lícem nahoru.

„River“

Znamená poslední kolo Sázek, Krupiér vyloží pátou (poslední) společnou kartu lícem nahoru.

„Showdown“

Znamená porovnání kombinací karet Hráčů po posledním kole Sázek.

Definice uvedené výše, v čl. 10 tohoto Herního plánu se použijí obdobně pro jednotná a množná čísla, či jiné tvary definovaných pojmů.

10.1. EVROPSKÁ RULETA

1. HRACÍ STŮL S RULETOVÝM KOLEM

Hra Evropská ruleta se hraje na klasickém stole pro hru ruleta, který je pokryt hracím plátnem. Na stole volně leží vyvážené ruletové kolo.

Hrací stůl pro hru je obdélníkového tvaru potažený plátnem. Plátno obsahuje 37 čísel od 0 do 36 seřazených do 3 sloupců a 12 řad. Nula je umístěna na vrcholu sloupců směrem k hracímu stolu rulety. Plátno pro Sázky má dvě oblasti Sázek, vnitřní a vnější. Vnitřní Sázky jsou určeny pro sázení na jednotlivá čísla 0 až 36. Vnější Sázky jsou určeny pro kombinované Sázky. Například je možné vsadit na sloupec 12 čísel, nebo na jednotlivou barvu. Hrací stůl má otvory pro dropbox (Krupiér vhadzuje hotovost přijatou na hracím stole) a pro tipbox (vhazuje se přijaté spropitné). Float (zásobník na žetony) je umístěn na začátku hracího stolu u ruletového kola. Cylinder (ruletové kolo) se skládá z nehybného kotle a otáčivého disku s políčky s vyznačenými čísly 0 až 36. Disk se otáčí kolem své středové osy. Na šikmé stěně desky jsou kovové zarážky, čísla na 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 a 26

Sekce:

red, black (červená, černá) - všechna červená, černá čísla

odd, even (lichá, sudá)	-	všechna lichá, sudá čísla
low, high (nízká, vysoká)	-	čísla od 1 do 18; čísla od 19 do 36
Tucty	-	12 čísel
1st (první tucet)	-	čísla od 1 do 12
2nd (druhý tucet)	-	čísla od 13 do 24
3rd (třetí tucet)	-	čísla od 25 do 36
sloupce	-	12 čísel
1. sloupec	-	čísla 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34
2. sloupec	-	čísla 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35
3. sloupec	-	čísla 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36
jednotlivá čísla	-	od 0 do 36.

2. HOTOVÉ PENÍZE A HODNOTOVÉ ŽETONY

Hodnotové žetony, zakoupené v pokladně, může Hráč vyměnit u stolu u Krupiéra za barevné hrací žetony. Barevné hrací žetony určují, které žetony náleží kterému Hráči. Platí jen u stolu, u kterého byly koupeny. Žádnému Hráči nebude dovoleno hrát současně s více než jednou barvou.

Hodnota těchto žetonů se musí pohybovat v rozmezí minima a maxima stolu.

Kvůli bezpečnosti Hráčů jsou Krupiéři oprávněni hodnotové žetony, s nimiž se na políčkách hraje, vyměnit za barevné hrací žetony označené stejnou hodnotou.

V momentě, kdy hra skončí, příp. v momentě, kdy si Hráč přeje hru ukončit, je Krupier povinen tyto barevné hrací žetony vyměnit za hodnotové žetony v téže hodnotě. Tyto je možné v pokladně směnit za hotové peníze.

Barevné hrací žetony nejsou směnitelné a lze jich použít jen u stolu, u něhož byly vydány.

Jestliže nebudou před odchodem od stolu barevné hrací žetony směněny za hodnotové, které mají platnost hotových peněz, budou od tohoto okamžiku mít jen hodnotu minima stanoveného u příslušného stolu.

3. SEDADLA USTOLU

U stolu Evropské rulety je standardně 5 sedadel. Všechna sedadla u stolu Evropské rulety jsou vyhrazena pouze Hráčům.

4. HRA

Oznámením „Prosím, umístěte sázky.“ Krupier vyzve Hráče, aby své sázky (Hodnotové, či Hrací žetony) položili na hrací plátno. Za umístění sázek odpovídá Hráč.

Krupier umístí Hráči hlášené sázky, pokud muk tomu zbude čas. Je povinností Hráče ujistit se, že hlášené sázky byly umístěny Krupierem tak, jak si Hráč sám přál.

Po Krupierovu oznámení „Konec sázení, děkuji vám.“ se žádné hlášené sázky již nepřijmou. Pokud budou jakékoliv takové sázky vsazeny, budou považovány za neplatné.

Krupier uvede kolo rulety do pohybu a roztočí kuličku v opačném směru, než jakým je směr otáčení kola. Směr kola a směr kuličky se při dalším roztočení bude střídat.

Jestliže se kolo neotočilo v opačném směru než při předchozí rotaci, nebo jestliže se kulička roztočila ve směru otáčení kola, je toto roztočení neplatné. Nazve se „chybným roztočením“, hra není platná a Hráčům se vrací sázky.

Má-li roztočení platit, kulička musí obvod kola rulety oběhnout nejméně pětkrát (5x) než spadne do jedné z třiceti sedmi (37) mezer. Nestane-li se tak, roztočení bude označeno za chybné roztočení.

Než kulička spadne do jedné z třiceti sedmi mezer, Krupier oznámí "Konec sázení, děkuji vám.", na což upozorní s dostatečným předstihem. Po tomto oznámení Hráč už nesmí umístit žádné další sázky, a ani Krupier nesmí umístit hlášené sázky. Nesmějí ani jakékoliv sázky zrušit či přesunout. Při porušení

tohoto pravidla by se Sázka pokládala za neplatnou. Jestliže byla výše uvedená pravidla dodržena, Krupiér poté, co kulička spadla do jedné z očíslovaných mezer, vyhlásí, že číslo znázorněné v této mezeře je výherní. Prohrané sázky vezme ze stolu a vítězné sázky proplatí v barevných hracích či hodnotových žetonech. Má-li vedení kasina důvodné podezření, že pravidla definovaná v tomto Herním plánu byla jakýmkoliv způsobem porušena, nebo že Hráči uzavřeli jakoukoliv tajnou úmluvu mezi sebou nebo s personálem, má právo prohlásit buď takové jedno roztočení, nebo i celou hru hazardní hry za neplatnou. Hráč/i obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky. Personál kasina bude ochotně informovat Hráče o pravidlech hry. Za žádných okolností však nesmí Hráčům radit, jak mají sázet. Nesmí také Hráči napomáhat nepoctivě výhře. Má-li vedení důvodné podezření, že se takhle postupovalo, budou sázky prohlášeny za neplatné a výhra nebude vyplacena. Hráč/i obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky.

5. VÝHERNÍ MOŽNOSTI

Podle stanovených minim a maxim stolu lze sázky umístit takto:

Jednoduché sázky

Červená čísla, černá čísla, lichá čísla, sudá čísla, nízká čísla, vysoká čísla – jakákoliv jejich vítězná kombinace se proplatí v poměru jedna ku jedné (1:1).

Vyhrává-li číslo 0, jsou dvě možnosti pro výplatu žetonů -. Vedení kasina si zvolí variantu, kterou bude ve svém provozu používat a je povinné tuto variantu oznámit hráčům před začátkem hry.

Varianty:

a) Vyhrává-li číslo 0, jsou vyhrávající sázky vsazené na nulu tj.: sázky umístěné na čísle 0, na dvojici čísel 0/1, 0/2, 0/3, na trojici čísel 0/1/2 a 0/2/3 a na čtveřici čísel 0/1/2/3, ostatní jsou prohrávající.

b) Vyhrává-li číslo 0, vyhrávající sázky související s tímto číslem tj.: sázky umístěné na čísle 0, na dvojici čísel 0/1, 0/2, 0/3, na trojici čísel 0/1/2 a 0/2/3 a na čtveřici čísel 0/1/2/3. Ostatní sázky prohrávají a jsou krupiérem staženy z hracího plátna. Výjimku tvoří sázky vsazené na „jednoduchých sázkách“ tj. sázky červená, černá, sudá, lichá, nízká a vysoká čísla, ze kterých hráč vyhrává polovinu své sázky.

Tucty a sloupce

První tucet (1-12), druhý tucet (13-24), třetí tucet (25-36), první sloupec (1-34), druhý sloupec (2-35) a třetí sloupec (3-36) – jakákoliv Sázka na vyhrávající sloupec či tucet se proplatí v poměru 2:1. Je-li vítězným číslem nula (0), veškeré sázky vsazené na tucty a sloupce prohrávají a Krupiér je z Hracího plátna odstraní.

Šest čísel ve dvou sousedních řádcích (Six Line)

Sázky vsazené na šest čísel ve dvou řádcích zahrnují šest (6) čísel (např. 16, 17, 18, 19, 20 a 21) – jakákoliv vyhrávající Sázka na šest čísel ve dvou sousedních řádcích se proplatí v poměru 5:1.

Tři čísla v jedné řadě (Street)

Sázky vsazené na tři čísla v jedné řadě zahrnují tři (3) čísla (např. 0, 2, 3, nebo 25, 26, 27) – každá vyhrávající Sázka na tři čísla v jedné řadě se proplatí v poměru 11:1.

Čtyři sousední čísla ve čtveřici (Corner)

Sázky vsazené na čtyři sousední čísla ve čtveřici zahrnují čtyři (4) čísla (např. 0, 1, 2, 3 nebo 7, 8, 10, 11) – každá vyhrávající Sázka na čtyři sousední čísla ve čtveřici se proplatí v poměru 8:1.

Dvě sousední čísla (Split)

Sázky vsazené na dvě sousední čísla zahrnují dvě (2) čísla (např. 2, 3 nebo 2, 5) – každá vyhrávající Sázka na dvě sousední čísla se proplatí v poměru 17:1.

Jedno číslo (Straight up)

Sázky vsazené na jedno číslo se týkají kteréhokoliv jednotlivého čísla (např. 0 či 32) – každá vyhrávající Sázka na jedno číslo se proplatí v poměru 35:1.

Ve všech případech uvedených výše Krupiér původní sázku ponechá v jejím vyhrávajícím postavení. Hráč má na vybranou ponechat tuto sázku na místě pro nové roztočení nebo ji z plátna vzít a volně s ní disponovat.

6. OZNÁMENÉ NEBOLI HLÁŠENÉ SÁZKY

Hlášené sázky umísťuje jako projev zdvořilosti Krupiér, a to jen tehdy, zbude-li mu nato čas. Není-li času dost, Krupiér či Inspektor tyto sázky odmítnou.

Sázky se musí na určené místo na plátně umístit dříve, než kulička spadne do mezery. Jestliže to čas nedovolí, bude se hlášená Sázka pokládat za neplatnou.

Pokud výše sázky převyšuje povolené maximum, může Krupiér umístit zbývající část sázky na místo předem hlášené a domluvené s hráčem.

Neighbours (sousedé) – Sázka se uskuteční pěti (5) žetony nebo násobky pěti (5) žetonů, tj.:

žeton na každý straight up zvoleného čísla a to 2 sousedící vpravo a 2 sousedící vlevo včetně zvoleného čísla např. 8 sousedé patří 1 žeton na straight up 11,30,8,23,10.

Sázka vyhraje, Krupiér položí na číslo žeton ve stanovené hodnotě a Sázka se proplatí v příslušném poměru.

Zero Spiel (Hra na nulu)

Tato Sázka se skládá ze čtyř (4) žetonů nebo násobků čtyř (4) žetonů a zahrnuje sedm (7) po sobě jdoucích čísel na kole. Jsou jimi dvě sousední čísla (Split) 0/3, dvě sousední čísla (Split) 12/15, jedno číslo (Straight up) 26 a dvě sousední čísla (Split) 32/35. Jestliže kterákoliv Sázka na zero hru vyhraje, Krupiér položí žetony určené hodnoty na vyhrávající jedno číslo či dvě sousední čísla a Sázka se v příslušném poměru vyplatí.

Velká série

Tato Sázka je sázkou s devíti (9) žetony nebo násobky devíti (9) žetonů a zahrnuje sedmnáct (17) po sobě jdoucích čísel na kole. Jsou to tři čísla v jedné řadě (Street) 0/2/3 dvěma žetony, dvě sousední čísla (Split) 4/7, dvě sousední čísla (Split) 12/15, dvě sousední čísla (Split) 18/21, dvě sousední čísla (Split) 19/22, čtyři sousední čísla ve čtverci (Corner) 25/26/28/29 dvěma žetony a dvě sousední čísla (Split) 32/35. Jestliže kterákoliv Sázka na velkou sérii vyhraje, Krupiér umístí jeden či více žetonů určené hodnoty na vyhrávající dvojici, čtyři sousední čísla ve čtverci či tři čísla v jedné řadě a Sázka se v příslušném poměru vyplatí.

Malá série

Tato Sázka je sázkou šesti (6) žetony nebo násobky šesti (6) žetonů a zahrnuje dvanáct (12) po sobě jdoucích čísel na kole. Jsou to dvě sousední čísla (Split) 5/8, dvě sousední čísla (Split) 10/11, dvě sousední čísla (Split) 13/16, dvě sousední čísla (Split) 23/24, dvě sousední čísla (Split) 27/30 a dvě sousední čísla (Split) 33/36. Jestliže kterákoliv Sázka na malou sérii vyhraje, Krupiér umístí žeton

určené hodnoty na vyhrávající dvě sousední čísla a Sázka se v příslušném poměru vyplátí.

Orphelins

Tato Sázka sestává z pěti (5) žetonů a zahrnuje osm čísel ve dvou různých úsecích kola. Jsou to jedno číslo (Straight up) 1, dvě sousední čísla (Split) 6/9, dvě sousední čísla (Split) 14/17, dvě sousední čísla (Split) 17/ 20 a dvě sousední čísla (Split) 31/34. Jestliže kterákoliv Sázka orphelins vyhraje, Krupiér umístí žeton určené hodnoty na vyhrávající jedno číslo či dvě sousední čísla (jednou či vícekrát) a Sázka se v příslušném poměru proplatí.

7. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné sázky	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné sázky
Evropská ruleta	10 Kč	50 000 Kč	1 800 000 Kč	1 €	2 000 €	72 000 €

10.2. BLACK JACK

1. ÚVOD

Jedná se o standardní karetní hru proti kasinu. Cílem Hráče hazardní hry je dosáhnout vyššího součtu hodnot karet, než má Krupiér a současně nepřekročit hodnotu součtu karet 21.

Hra se hraje u Black Jackového stolu ve tvaru oblouku s místy pro sedm Hráčů. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra. Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Box na hracím stole se dává k dispozici Hráči hazardní hry, který jej první obsadí. Ostatní Hráči, kteří se účastní Živé hry na stejném boxu, musí hrát podle rozhodnutí vlastníka boxu se zahrnutím možného zdvojení Sázek a rozdělení párů (dvě stejné karty). Na jednom boxu mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry.

2. SEDADLA USTOLU

Všechna sedadla u stolů pro hru Black Jack jsou vyhrazena pouze Hráčům.

3. KARTY

U každého hracího stolu na Black Jack se používá šest (6) balíčků hracích karet o 52 listech.

Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole lícem nahoru, tak aby bylo vidět, že jsou karty v pořádku a bylo možné zkontrolovat jejich počet a důkladně se promíchají (tzv. způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe (tzv. "Riffle Shuffle"). Po skončení míchání Krupiér nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva (jestliže hra právě začala) nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta při poslední hře. Hráč karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet.

Je-li říznutí z jakéhokoliv důvodu nepřijatelné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému říznutí.

Je-li říznutí v pořádku, Krupiér vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající

karty. Potom řízne (odebere) určitý počet karet, než je vloží do připraveného karetního podavače ("boty").

Jestliže má vedení kasina důvodné podezření nebo prokáže, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a zadržet či nevyplatit případné výhry.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo z počítání prokázaného vyvést z kasina.

U stolu je možnost použití míchacího, nebo podávacího zařízení (elektronická bota).

4. SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit. Minimální Sázka je Sázka za jednoho Hráče a maximální Sázka je Sázka za jeden hrací box bez ohledu na to, zda na jednom boxu hraje více než jeden Hráč.

5. HODNOTY KARET

Eso má hodnotu jedna (1) nebo jedenáct (11) dle konkrétní karetní kombinace. Hodnotu esa Hráč určuje dle svého uvážení. Je samozřejmostí, že pokud by s hodnotou 11 převyšoval součet 21, bude počítat hodnotu 1. **V případě, že jedna Krupiérova karta je 6 a druhá eso, Krupiér musí počítat eso vždy jako 11.**

Karty K, Q a J mají hodnotu deset (10).

Všechny ostatní karty mají takovou hodnotu, jaká je na nich uvedena.

6. HRA

Všechny sázky se musí vložit do sázecích boxů.

Hraje-li se s žetony více než jedné hodnoty, musí být žeton s nejvyšší hodnotou umístěn vespod a s nejnižší nahoře.

Maximální počet oddělených sázek bude omezen na tři na jeden box. Ani v tomto případě součet těchto sázek nesmí převyšovat maximum stanovené u stolu.

Když Krupiér uzná, že jsou všechny sázky umístěny, oznámí "Konec sázení, děkuji vám." a rozdá první kartu do boxu obsahujícího sázku. Od této chvíle nelze na stůl žádné sázky přidávat ani je z něho brát. Poté Krupiér rozdá po jedné kartě do všech boxů obsahujících sázku a jednu kartu rozdá sobě. Následně rozdá ještě jednu kartu do každého boxu, který je ve hře, ale v této fázi hry už žádnou kartu nerozdá sobě.

Všechny karty na stole musí být položeny lícem vzhůru (viditelně). Hráč může po obdržení druhé karty stát, tzn., že nedostane další kartu. Může ale požádat Krupiéra o další kartu, aby se součet jeho karet co nejvíce blížil k číslu 21. O karty může žádat, dokud jejich součet nebude dávat 21, nebo 21 nepřesáhne.

Hráč nemůže žádat kartu, dosáhne-li součet jeho karet 21, nebo má-li Black Jack (součet 21 ze dvou karet, tj. A + karta v hodnotě 10). Při kombinaci např. 6+4+A nemůže Hráč použít A (eso) za 1 a nemůže také žádat kartu.

Krupiér si musí rozdat další kartu při součtu šestnáct (16) a menším, naopak musí stát, pokud má součet karet sedmnáct (17) a větší.

Jakákoli karta chybně použitá během rozdávání, vytažená, či chybně přidělená komukoli, musí být použita jako nejbližší další karta z „boty“.

Pokud by byla karta rozdána do boxu bez sázky, všechny karty se za Inspektorova dohledu uvedou do původního stavu (zrekonstruují).

Po každém promíchání karet Krupiér „spálí“ (odloží) tři karty lícem dolů tak, aby je Hráčům neodkryl. Jestliže dojde ke změně Krupiéra v době, kdy jsou v „botě“ ještě karty, potom Krupiér „spálí“ (odloží) jednu kartu lícem dolů tak, aby ji Hráčům neodkryl.

7. VÝHERNÍ KOMBINACE KARET

Jestliže karty Krupiéra převyšují součet dvacet jedna (21), všichni ostatní Hráči zůstávají ve hře vyhrávají.

Všichni Hráči, kteří mají součet menší než Krupiér, prohrávají, pokud součet Krupiérových karet nepřekročil 21.

Má-li Hráč stejný součet karet jako Krupiér, jedná se o remízu. Hráčova sázka zůstává na Hracím plátně a může s ní volně disponovat.

Všechny vyhrávající sázky se vyplácí v poměru jedna ku jedné (1:1).

Pokud Hráč měl prvními dvěma kartami dosažený Black Jack (součet 21 ze dvou karet), vyplatí mu Krupiér výhru v poměru tři ku dvěma (3:2). Výplata proběhne hned, pokud Krupiér nemá první kartu s hodnotou deset (10). Pokud má Krupiér první kartu eso, nabídne Hráči možnost okamžité výplaty v poměru jedna k jedné (1:1).

Všechny vyhrané pojistné sázky (viz. níže) se vyplatí v poměru dvě ku jedné (2:1).

Zdvojnásobení Sázky (Double)

Hráči mohou svoji původní sázku zdvojnásobit poté, co obdrželi první dvě karty.

Hráčům je dovoleno zdvojnásobit jakoukoliv sestavu karet s výjimkou Black Jacku (součet 21 ze dvou karet).

Při zdvojnásobení se musí vsadit další Sázka rovnající se sázce původní, a Hráči bude rozdána jen jedna karta navíc.

Dělení (Split)

Všechny dvojice (páry karet stejné bodové hodnoty) lze rozdělit (splitovat) na dvě separátní hry, a to celkem až třikrát, což má za následek čtyři rozdělené sestavy karet.

Hráč může karty rozdělit tím, že vsadí další sázku rovnající se sázce původní.

Zdvojnásobení na rozdělenou (splitovanou) kombinaci karet je možné.

Při rozdělení dvojic se každá kombinace karet hraje odděleně, pokaždé jedna, zleva doprava.

Splitovat lze celkem až třikrát s výjimkou es, což má za následek čtyři rozdělené kombinace karet. Esa je možné dělit pouze jednou. K rozděleným esům dostane Hráč vždy pouze jednu další kartu.

Při rozdělení je eso v kombinaci s další kartou hodnoty 10 počítáno jen za 21 nikoliv jako Black Jack a je vyplacena v poměru 1:1.

Pojištění (Insurance)

Vytáhne-li si Krupiér eso jako první kartu, každý Hráč má právo pojištění tzv. „insurance“. Pojistit se lze jen do doby, než bude hrát první Hráč v pořadí. Na místo na stole k tomu určené umístí Hráč Sázku maximálně v polovině hodnoty své původní Sázky. Má-li Krupiér Black Jack, inkasuje Sázku a vyplatí „insurance“ v poměru 2 : 1. V obráceném případě inkasuje „insurance“ a vyplácí Hráče, kteří dosáhli vyšších bodů než on. Black Jack Hráče proti esu Krupiéra nelze pojistit.

Surrender

Hráč má možnost se po základním rozdání karet (krupiér jedna karta, hráč dvě karty) vzdát poloviny své sázky. Krupiér mu odebere karty a hra pro Hráče končí. Má-li krupiér eso, Surrender nelze uplatnit.

Even money

Pokud Hráč obdrží kombinaci Black Jack a Krupiér eso, má Hráč možnost si box s kombinací Blackjack nechat vyplatit v poměru 1:1 (tento postup se nazývá „even money“). Po „even money“ nebude moci Hráč dále v této hře pokračovat.

8. OVLÁDÁNÍ BOXU

Hráč se musí jasně, slovně nebo ručními posunky vyjádřit, zda vyžaduje kartu nebo zda si přeje zůstat stát (jasným mávnutím ruky nebo pohybem ukazováčku naznačujícím, že chce kartu).

První Hráč u stolu má přednost před stojícími Hráči a hrajícími na jeho boxu, a proto žádá karty on, ať je výše jeho sázky jakákoliv. Tento Hráč je znám jako "majitel boxu".

Rozhodne-li se majitel boxu karty rozdělit (splitovat), ale stojící Hráči to odmítnou, pokračují ve hře na první sestavě z rozdělených karet.

Rozhodne-li se majitel boxu, že zdvojnásobí sázky, a stojící Hráči to odmítnou, potom bude do boxu rozdána pouze jedna další karta.

Rozhodne-li se majitel boxu, že nerozdělí ani nezdvójnasobí, nemohou rozdělit ani zdvojnásobit karty ani stojící Hráči.

Má-li Krupiér eso, všichni Hráči sdílející box se mohou individuálně rozhodnout, zda nabídnuté pojištění přijmou.

Rozhodne-li se majitel boxu pro Surrender, musí tak učinit všichni Hráči na boxu a hra na boxu končí.

Jeden Hráč může disponovat tolika boxy, kolika si přeje, pokud tím jiným Hráčům nebrání ve hře u stolu.

Na jednom boxu mohou hrát tři Hráči, pokud každý Hráč vsadí minimální sázku stolu a pokud součet za box nepřevyšuje maximum boxu. Maximum stolu je rozuměno maximem boxu (kromě dalšího rozdělení či zdvojnásobení).

Jestliže součet vsazený na jeden box převyšuje maximum stolu, má majitel boxu přednost a ostatní Hráči musí své sázky snížit.

9. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné sázky	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné sázky
Black Jack	50 Kč	250 000 Kč	625 000 Kč	1 €	10 000 €	25 000 €

10.3. CARIBBEAN STUDPOKER

1. ÚVOD

Jedná se o standardní karetní hru pokerového typu proti rozdávajícímu Krupiérovi. Cílem Hráče hazardní hry je sestavit silnější karetní kombinaci, než má Krupiér.

Hraje se s jedním balíčkem o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty. Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hra se hraje u standardního Pokerového stolu ve tvaru oblouku s místy pro šest Hráčů - . Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy sázek „Ante“ „Bet“ a „Bonus“. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázků. Oblouk s vytištěnou informací o pravidlech odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra.

2. SÁZKY

Všechny Sázků musí být v souladu se stanovenými minimy a maximy stolu, u něhož se hraje. V případě hazardní hry Caribbean Stud Poker se jedná o minimální Sázků v případě "Ante" ve výši 50,- Kč, respektive 5,- EUR a maximální Sázků ve výši 50.000,- Kč, respektive 5.000,- EUR. Tato hra nabízí také možnost hrát nepovinnou vedlejší Sázků "Bonus Bet" ve výši 25,- Kč, respektive 1,- EUR. V případě doplňkové výhry se výplata výhry řídí bonusovou tabulkou Výplata vedlejší Sázků "Bonus" dle tohoto Herního plánu.

3. HRA

Před začátkem hry se hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají (způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe ("Riffle Shuffle"). Vedení kasina má kdykoli právo nařídít opětovné promíchání karet.

Hra Caribbean stud poker začíná okamžikem vložení počáteční základní Sázků "Ante" a Krupiér začne rozdávat karty. Rozdává je Hráči i sobě zleva doprava po jedné, až mají všichni celkem pět karet. Všechny karty se rozdají lícem dolů (tj. neodkryté), s výjimkou poslední karty rozdané Krupiérem pro sebe, která bude rozdána lícem nahoru.

Hráči si mezi sebou nesmí vyměňovat karty ani podávat žádné informace o svých kartách. Nesmí si karty ukazovat, ani se nesmí jiným Hráčům dívat do karet.

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

Po rozdání karet si mohou Hráči prohlédnout vlastní karty, aby se mohli rozhodnout, zda si přejí pokračovat ve hře.

Možná rozhodnutí Hráče ve hře

Může složit karty ("Pass") - prohrává vsazené "Ante".

Může pokračovat ve hře tak, že za "Ante" přisadí "Bet" tj. vždy dvojnásobek "Ante" a své karty položí zavřené do svého boxu.

Může si vyměnit jednu kartu, která se mu do hry nehodí (viz. níže "Výměna jedné karty") a dále může postupovat podle předešlých dvou bodů (hrát "Pass", nebo "Bet").

Když Krupiér obslouží všechny Hráče, ukáže Hráčům jakou má výherní kombinaci a pak zprava doleva jeden box za druhým vyplácí podle tabulky a sbírá karty Hráčů.

Výměna jedné karty

Hráč si může jednu z pěti karet u Krupiéra vyměnit. Tuto kartu položí zavřenou na hrací stůl a na ni položí Hodnotové žetony (Sázku), za kterou si novou kartu u Krupiéra kupuje. Tato částka (Sázka) se musí rovnat výši vsazeného "Ante". Krupiér pak Hráči vydá novou kartu. Tímto způsobem si Hráči mohou v každé hře vyměnit maximálně jednu kartu. Krupiér rozdává a vyměňuje karty vždy v pořadí zleva doprava a vždy bere vrchní kartu z balíčku mimo výměny karty, kdy vždy před každou výměnou "spálí" (s touto kartou se nehraje) první vrchní kartu z balíčku karet.

V případě, že Hráč vymění kartu a hraje vedlejší Sázku "Bonus Bet" o Sázku "Bonus Bet" přichází.

Zavřená hra

Hráč může hrát celou hru se zavřenými kartami (lícem dolů), aniž by se na ně podíval. Musí však na začátku hry vsadit "Ante" i "Bet" a nemůže si už vyměnit žádnou kartu.

Vyplácení

Barva karet nemá vliv na vyplácení výhry.

Krupiér nemá v kombinaci minimálně eso + král - automaticky vyplatí pouze "Ante" 1 : 1.

Krupiér má v kombinaci eso + král a více - Hráčům, kteří mají silnější kombinaci, vyplatí "Ante" 1 : 1 a "Bet" podle tabulky. Hráči, kteří nemají silnější kombinaci než Krupiér, prohrávají "Ante" i "Bet".

Když má Krupiér i Hráč eso + král – rozhoduje o výhře další vyšší karta (z rozdaných karet).

Když má Krupiér i Hráč stejný pár – rozhoduje o výhře další vyšší karta (z rozdaných karet).

Když má Krupiér i Hráč dva páry – vyhrává vyšší pár.

Když je vyšší pár shodný, vyhrává silnější nižší pár. Pokud jsou oba páry shodné, vyhrává vyšší pátá karta v rozdaných kartách.

Když má Krupiér i Hráč straight – vyhrává kombinace, která začíná vyšší kartou.

Když má Krupiér i Hráč flush – vyhrává kombinace s nejvyšší kartou.

Když má Krupiér i Hráč straight flush – vyhrává kombinace, která začíná vyšší kartou.

Když má Krupiér i Hráč stejnou kombinaci karet – obdrží Hráč hodnotu ve výši své původní Sázky

Poměry výplat Bet

One Pair	-	1:1
Two Pairs	-	2:1
Three of a Kind	-	3:1

Straight	-	4:1
Flush	-	5:1
Full House	-	7:1
Four of a Kind	-	20:1
Straight Flush	-	50:1
Royal Flush	-	100:1

Výplata vedlejší Sázky „Bonus“

Flush	-	1.000 CZK	40 EUR
Full House	-	2.000 CZK	80 EUR
Four of a Kind	-	6.000 CZK	240 EUR
Straight Flush	-	10.000 CZK	400 EUR
Royal Flush	-	50.000 CZK	2.000 EUR

Výherní kombinace (sestupně od nejsilnější)

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

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou (např. A-K-Q- J-10). Pokud má Hráč /-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky zůstávají na Hracím plátně. Kicker v tomto případě neexistuje.

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

Postupka v barvě zakončená vyšší kartou vyhrává (např. J-10-9-8-7 srdce). Pokud má Hráč /-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky zůstávají na Hracím plátně. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupky eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává (např. AAAA-7).

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

nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává.

- **Flush (pět karet ve stejné barvě bez postupného pořadí)**

Flush s vyšší kartou vyhrává (např. K-J-10-8-7 srdce).

- **Postupka (straight) - pět karet v postupném pořadí různých barev**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává (např. 8-9-10-J-Q). Pokud má Hráč /-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky zůstávají na Hracím plátně. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupky eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- **Trojice (Three of Kind) - tři karty stejné hodnoty**

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává (např. Q-Q-Q-7-8).

- **Dva páry (Two Pairs) - 2 x dvě karty se stejnou hodnotou**

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává (např. 10-10-8-8-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupiér stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Mají-li oba páry stejnou hodnotu, rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

- **Pár (One Pair – dvě karty stejné hodnoty)**

Hráč /-i nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává (např. J-J-10-9-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

- **Highcard („Kicker“ – vysoká karta)**

Nemá-li Hráč výherní kombinaci, rozhoduje nejvyšší karta, v případě shody dále rozhoduje Kicker, tedy další nejvyšší karta v pěti vybraných karech, která není vázána v pokerové kombinaci.

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 karech.

4. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Caribbean stud poker	50 Kč	50 000 Kč	10 250 000 Kč	5 €	5 000 €	1 025 000 €

10.4. PONTOON

1. ÚVOD

Jedná se o standardní karetní hru proti rozdávacímu Krupiérovi. Cílem Hráče hazardní hry je dosáhnout v součtu hodnot karet čísla 21, nebo alespoň vyššího součtu hodnot karet, než má Krupiér a současně nepřekročit hodnotu součtu karet čísla 21. Je to obdobná hazardní hra jako hra Black Jack. Hra se hraje u stolu, označeném názvem hry PONTOON ve tvaru oblouku s místy pro – sedm Hráčů -. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra. Pro hru se používají Hodnotové žetony. Box na hracím stole se dává k dispozici Hráči hazardní hry, který jej první obsadí. Ostatní Hráči, kteří se účastní Živé hry na stejném boxu, musí hrát podle rozhodnutí vlastníka boxu se zahrnutím možného zdvojení Sázek a rozdělení párů (dvě stejné karty), viz níže. Na jednom boxu mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry.

2. SEDADLA U STOLU

Všechna sedadla u stolů pro hru PONTOON jsou vyhrazena pouze Hráčům.

3. KARTY

U každého hracího stolu na hru PONTOON se používá šest (6) balíčků hracích karet o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Karty od 2 do 10 platí svým počtem a všechny karty K, Q, J mají hodnotu 10. Eso (A) je za 1 nebo 11, viz níže.

Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají (tzv. způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe (tzv. "Riffle Shuffle"). Po skončení míchání Krupiér nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva (jestliže hra právě začala) nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta při poslední hře. Hráč karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet.

Je-li sejmutí (říznutí) z jakéhokoliv důvodu nepřijatelné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému sejmutí (říznutí).

Je-li sejmutí (říznutí) v pořádku, Krupiér vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom řízne (odebere) určitý počet karet, než je vloží do připraveného karetního podavače ("boty").

U stolu je možnost použití elektronického míchacího, nebo podávacího zařízení. Jestliže má vedení kasina důvodné podezření nebo podezření prokázané, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a zadržet či nevyplatit případné výhry.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo z počítání prokázaného vyvést z kasina.

4. SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit. Minimální Sázka je Sázka za jednoho Hráče a maximální Sázka je Sázka za jeden hrací box bez ohledu na to, zda na jednom boxu hraje více než jeden Hráč.

5. HRA

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální hodnoty, které Hráč může vsadit. V případě Hazardní hry PONTOON se jedná o minimální Sázku ve výši 50,- Kč, respektive 1,- EUR a maximální Sázku ve výši 250.000,- Kč, respektive 10.000,- EUR.

U hracího stolu Hazardní hry PONTOON může být až 7 boxů, u kterých mohou Hráči sedět a umístovat (provádět) na ně své Sázky.

Hazardní hry PONTOON se mohou účastnit i Hráči, kteří nesedí u hracího stolu. Stojící hráči sází na výsledek (hru) sedících hráčů. Na jeden box lze ale umístit najednou maximálně 3 Sázky. Součet těchto Sázek nesmí překročit maximální možnou Sázku na box.

Hráč může hrát i na více boxech zároveň. O boxu vždy rozhoduje Hráč, který u něj sedí. Minimální počet hraných boxů je 1.

Cílem Hazardní hry PONTOON je dosáhnout v součtu hodnot dvou nebo více karet čísla 21. Výhra či

prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra. Po výzvě obsadí Hráči jednotlivé boxy Sázkami. Po ukončení Sázek rozdává Krupiér ke každému obsazenému boxu po 1 kartě, dále rozdává jednu kartu sobě a poté ke každému obsazenému boxu opět po jedné kartě. Všechny karty jsou otevřené (obrázkem nahoru). Nyní se Hráč rozhodne, zda nedotáhne či koupí další kartu nebo bude žádat další kartu/-y tak, aby se co nejvíc přiblížil součtu 21.

Další karty může Hráč dotahovat nebo kupovat, jestliže:

- Hráč třetí kartu dotáhne, smí další karty pouze dotahovat.
- Hráč třetí kartu koupí, za stejnou hodnotu jako je původní Sázka, může za další stejnou hodnotu koupit ještě čtvrtou kartu, nebo jen dotáhnout čtvrtou kartu bez přisazení. Pátou kartu může pouze dotáhnout.

Pokud má Hráč na čtyři karty součet 11 a menší, obdrží pátou kartu automaticky.

Pět karet Hráče, které v součtu nepřesáhnou 21 ("five card trick" - pěti karetní trik), je ihned vyplaceno v poměru 3 : 2.

Jestliže Hráč překročí součet 21, box prohrál a všechny Sázky prohrávají. Při součtu 21 nemůže již Hráč žádat o další kartu.

Krupiér tahá druhou kartu jako poslední. Do součtu 16 musí dotahovat další karty a při součtu 17 a vyšším již dotahovat nesmí. Je-li Hráč k 21 blíže než Krupiér, čistou výhrou je 100 % původní Sázky (výjimkou je tzv. pěti karetní trik). Je-li Hráčova hodnota nižší než Krupiérova, prohrává Hráč svou Sázku. Pokud má Krupiér více než 21, vyhrávají automaticky všichni Hráči, kteří jsou dosud ve hře.

Jestliže má Hráč stejný součet karet jako Krupiér, prohrává.

Možná rozhodnutí Hráče ve hře

Pontoon

Jestliže má Hráč eso + 10 nebo eso + jednu z karet hodnoty J, Q nebo K (tzv. Pontoon) po základním rozdání a Krupiérova karta není eso, desítka nebo J, Q nebo K, je Sázka vyplacena v poměru 2 : 1, tj. výhra je trojnásobkem Sázky.

Split

Mají-li první dvě Hráčovy karty stejnou hodnotu může Hráč tyto dvě karty rozdělit a vytvořit tak dvě samostatné Sázky na jednom boxu. Na tuto druhou Sázku musí Hráč vsadit tolik, jako činila původní Sázka. Pro každou z těchto dvou Sázek obdrží shora popsaným způsobem karty do vlastní hry. Pokud po rozdělení mají opět první dvě karty shodnou hodnotu, můžete je opět shora uvedeným způsobem rozdělit. Splitovat lze celkem až třikrát, což má za následek čtyři rozdělené kombinace karet.

Výjimka: pokud Hráč rozdělí dvě esa, obdrží ke každému z nich navíc jen jedinou kartu. Ve hře po rozdělení neplatí eso s desítkou nebo s obrázkem (J, Q, K) za Pontoon, nýbrž pouze za součet 21, protože tato karetní kombinace nebyla dosažena prvními dvěma kartami.

Even money (okamžité vyplacení)

Jestliže má Krupiér po základním rozdání eso a Hráč po základním rozdání eso + 10 nebo kartu hodnoty J, Q nebo K, může žádat o "even money". Krupiér vyplatí Hráči jeho Sázku v poměru 1 : 1 a hra na daném

boxu končí.

6. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Pontoon	50 Kč	250 000 Kč	7 500 000 Kč	1 €	10 000 €	300 000 €

10.5. CASINO TEXAS HOLD'EM

1. ÚVOD

Jedná se o karetní hru pokerového typu proti rozdávajícímu kasinu. Cílem Hráče hazardní hry je sestavit silnější karetní kombinaci, než má Krupiér.

Hraje se s jedním balíčkem o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty. Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hra se hraje u standardního Pokerového stolu ve tvaru oblouku s místy pro pět Hráčů -. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy sázek „Play“ „Ante“ „Blind“ „Trips“ a poměrů výše výher pro jednotlivé kombinace karet. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra.

2. SEDADLA USTOLU

Všechna sedadla u stolů pro hru Casino Texas hold'em jsou vyhrazena pouze Hráčům.

3. SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit.

Před začátkem každého kola umístí Hráč svou sázku do boxu v komínku (Hodnotové žetony položeny na sobě). Sáží-li žetony různých hodnot, položí žetony nejvyšší hodnoty do komínku dolů a menší hodnoty do horní části komínku. Jakmile jsou karty rozdány, není dovoleno dotýkat se sázky v boxu.

4. HRA

Promíchání karet

Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají (způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe ("Riffle Shuffle"). Vedení kasina má kdykoli právo nařídit opětovné promíchání karet.

U stolu je možnost použití elektronického, nebo podávacího zařízení.

Zahájení hry, Sázky a vedlejší Sázka TRIPS

Hra začne, jakmile každý z Hráčů umístil před sebe svou sázku do boxů „Blind“ a „Ante“ (tyto sázky musejí být stejně vysoké) nebo volitelnou výši sázky do boxu „Trips“. „Trips“ je vedlejší Sázka („bonusová“ Sázka), která není součástí hlavní sázky. Musí být vsazena před rozdáním karet na políčko „Trips“. Hráč sázkou „Trips“ hraje na šanci mít z 5 karet Trojici (Three of a Kind) a vyšší. Po rozmístění sázek rozdá Krupiér každému Hráči, ze svého pohledu v pořadí zleva doprava, jednu kartu hodnotou k plátnu. Následně si rozdá Krupiér do svého prvního boxu pro kartu jednu kartu. Tento postup se zopakuje ještě jednou s druhou kartou pro Hráče a pro Krupiéra. Do karet rozdaných Hráčům nahlíží

pouze jen daný Hráč, kterému byly karty rozdány. Je zakázána jakákoli komunikace či domluva mezi Hráči.

Další průběh hry a možnost sázek na PLAY

Po rozdání dvou karet Hráčům a Krupiérovi mohou Hráči umístit svoji Sázku dle svého uvážení, na hru „Play“. V tomto momentě má Hráč možnost vsadit 3 nebo 4násobek své Sázky „Ante“ na hru „Play“, nebo čekat (Check). Poté Krupiér spálí jednu kartu odložením z balíčku a rozdá odkryté první tři společné karty hodnotou navrch. Pokud Hráč při první možnosti nevsadil, může nyní opět čekat nebo může vsadit 2násobek své sázky „Ante“ na hru „Play“. Krupiér pak po spálení další karty odložením z balíčku odkryje rozdáním poslední dvě společné karty. Pokud Hráč do této chvíle nevsadil, může nyní vsadit jednonásobek své sázky „Ante“ na hru „Play“, nebo hru ukončit složením karet (fold). V případě ukončení hry (fold) prohrává hráč sázky „Ante“, „Blind“ i „Trips“.

Ukončení hry a výplaty sázek

Krupiér odkryje obě své karty a vytvoří ze svých a ze společných karet nejlepší pěti karetní kombinaci.

- Pokud má Hráč lepší karetní kombinaci než Krupiér (viz. odst. 5 Výherní kombinace) Krupiér mu vyplatí výhry ze sázek „Play“ a „Ante“ v poměru 1:1.
- Pokud vyhrává karetní kombinace Krupiéra, Hráč své sázky „Ante“, „Play“ a „Blind“ prohrává.
- Pokud jsou kombinace karet Krupiéra a Hráče shodné, jedná se o remízu. Hráči sázky „Ante“, „Play“ a „Blind“ zůstávají na Hracím plátně a může s nimi volně disponovat
- Sázka „Blind“ se vyplácí, pokud Hráč vyhraje a jeho karetní kombinace je alespoň Straight nebo vyšší.
- Pokud Hráč vyhraje s menší karetní kombinací, než je Straight, zůstane Sázka „Blind“ stát a vyplatí se pouze Sázka „Ante“ a „Play“ v poměru 1:1.

Kvalifikace Krupiéra

Krupiér potřebuje získat minimálně pár, aby se kvalifikoval. Pokud se Krupiér nekvalifikuje, zůstává Hráči jeho sázka na Hracím plátně. Sázka „Ante“ stojí (nevyplácí se ani neprohrává). Sázky „Play“, „Blind“ a „Trips“ (pokud je vsazen) zůstávají ve hře a vyplácí se dle stanovených pravidel výherních poměrů.

5. VÝHERNÍ KOMBINACE

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

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

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou (např. A-K-Q- J-10).

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

Postupka v barvě zakončená vyšší kartou vyhrává (např. J-10-9-8-7 srdce).

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává (např. AAAA-7). U čtveřice je možné, že jí mohou mít Hráč i Krupiér ze stejných karet, může vzniknout situace, kdy rozhoduje kicker. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty objeví mezi společnými kartami na stole. Pokud je i kicker stejný, Sázky "Ante", "Play" a "Blind" zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti rozhoduje dvojice (např. 10-10-10-9-9), je-li i ta stejná, Sázky "Ante", "Play" a "Blind" zůstávají na Hracím plátně. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Flush (pět karet ve stejné barvě bez postupného pořadí)**

Flush s vyšší kartou vyhrává (např. K-J-10-8-7 srdce). Pokud má Hráč i Krupier stejnou nejvyšší kartu (karta leží na stole a je tedy společná pro Hráče i Krupiera), pak se poměřuje druhá nejvyšší. Je-li i ta stejná, poměřuje se další karta v řadě atd. Vyhrává kombinace s vyšší kartou v barvě. Pokud je na stole všech pět karet v barvě a Hráč nebo Krupier nemá kartu v barvě, Sázky "Ante", "Play" a "Blind" zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Postupka (straight) - pět karet v postupném pořadí různých barev**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává (např. 8-9-10-J-Q). Pokud má Hráč /-i a Krupier stejnou postupku, Sázky "Ante", "Play" a "Blind" zůstávají na Hracím plátně. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupky eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- **Trojice (Three of Kind, Trips) – tři karty stejné hodnoty**

Hráč nebo Krupier s vyšší trojicí vyhrává (např. Q-Q-Q-7-8). Má-li Hráč /-i nebo Krupier 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 plátně.

- **Dva páry (Two Pairs) – 2 x dvě karty se stejnou hodnotou**

Hráč nebo Krupier s vyšším párem vyhrává (např. 10-10-8-8-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupier stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Mají-li oba páry stejnou hodnotu, rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky "Ante", "Play" a "Blind" zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

- **Pár (One Pair – dvě karty stejné hodnoty)**

Hráč /-i nebo Krupier s vyšším párem vyhrává (např. J-J-10-9-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupier stejný pár, opět rozhoduje kicker.

- **High card (vysoká karta)**

Nemá-li Hráč /-i nebo Krupier výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karech, která není vázána v pokerové kombinaci (např. A-Q-10-9-7 různé druhy).

6. VÝHERNÍ POMĚRY – STRUKTURA VYPLÁCENÍ:

- Vedlejší Sázka Trips

Royal Flush	50 : 1
Straight Flush	40 : 1
Quads (4 of a Kind)	30 : 1
Full house	8 : 1
Flush	7 : 1
Straight	4 : 1
Trips (3 of a Kind)	3 : 1

- Blind

Royal Flush	100 : 1
Straight Flush	50 : 1
Quads (4 of a Kind)	10 : 1
Full House	3 : 1
Flush	3 : 2
Straight	1 : 1

Možnosti navýšení („raise“) sázky „Play“

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

Sestavování výherních kombinací

Výherní kombinace se sestavují z pěti karet, které se vybírají ze dvou karet, jež má Krupiér a Hráč v ruce, a z pěti společných karet („Community card“) na stole. Postupuje se následovně. Nejprve se vyberou karty, které tvoří pokerovou kombinaci (pár, trojice atd.), které se doplní nejvyššími kartami z ruky i na stole. Hráč tedy může sestavit výherní kombinaci z:

- Obou karet v ruce a tři karet na stole
- Jedné karty v ruce a čtyř karet na stole
- Žádné karty v ruce a pěti karet na stole

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 kind“), 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 („straight flush“) a „full house“ se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

7. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Casino Texas hold'em	200 Kč	100 000 Kč	15 500 000 Kč	10 €	5 000 €	775 000 €

10.6. BACCARAT verze Punto Banco

1. ÚVOD

Jedná se o standardní karetní hru proti rozdávacímu Krupiérovi. Cílem Hráče hazardní hry Baccarat verze Punto Banco je dosáhnout součtu svých karet co nejbližší k číslu 9.

Hra se hraje u hracího stolu na hru Baccarat, který má různé tvary a varianty s místy pro sedm Hráčů. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozice pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů. Do předtištěných sázkových boxů PUNTO/BANCO Hráči umísťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra. Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální hodnoty, které Hráč může vsadit.

2. SEDADLA U STOLU

Všechna sedadla u stolů pro hru Baccarat jsou vyhrazena pouze Hráčům.

3. KARTY

U každého hracího stolu na Baccarat se používá osm (8) balíčků hracích karet po 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A) ve čtyřech barvách. Barvy nemají v této hře žádný význam. Karty 2–9 mají právě tuto hodnotu, desítky a obrázky (karty J, Q, K) mají hodnotu 0 bodů a konečně esa jsou za 1 bod. Pokud součet dvou nebo tří karet je vyšší než 9 platí pravidlo, že řád desítek se nebere v úvahu. Jednička na místě desítek se prostě ignoruje.

Například:

$$2 + 4 = 6$$

$$3 + 1 = 4, \text{ ale:}$$

$$5 + 7 = 12 = 2$$

$$1 + 9 = 10 = 0$$

Proto např. kombinace esa a devítky má hodnotu nula – jedná se o nejhorší (nejnižší) součet a od něj je také odvozen název hry - slovo baccara v italštině znamená nula. Nejvyšším součtem, který může být docílen, je 9 (např. 3 a 6, A a 8, 10 a 9). Součty 8 a 9 jsou známy jako Natural(přirozené).

$3 + 6 = 9$, $1 + 8 = 9$, $0 + 9 = 9$.

Dosáhne-li Hráč či Krupiér (nebo oba současně) přirozeného součtu, třetí karta se již netáhne a výsledek hry se okamžitě vyhodnotí. Například budete-li mít Hráč $J + 9 = 9$ a Krupiér $5 + 2 = 7$, Krupiér oznámí: "Vyhrává Hráč 9 proti 7."

Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají (tzv. způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe (tzv. "Riffle Shuffle"). Po skončení míchání Krupiér nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva (jestliže hra právě začala) nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta při poslední hře. Hráč karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet. U stolu je možnost použití elektronického míchacího, nebo podavačího zařízení.

Je-li říznutí z jakéhokoliv důvodu nepřijatelné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému říznutí.

Je-li říznutí v pořádku, Krupiér vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom vloží řezací kartu přesně před posledních sedm karet a vloží je do připraveného karetního podavače ("boty").

Jestliže má vedení kasina důvodné podezření nebo podezření prokázané, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a zadržet či nevyplatit případné výhry. Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo při prokázání počítání vyvést z kasina. Pokud je hra prohlášena za neplatnou/anulovanou nebo neproběhla, budou „Sázky“ Hráčům vráceny.

4. SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit. Pro tuto hru se používají Hodnotové žetony.

5. HRA

Tento herní plán popisuje základní pravidla Baccaratu verze Punto Banco. Při Punto Banco je přesně stanoveno, kdy Hráč i Krupiér musí táhnout třetí kartu a kdy naopak musí stát.

Nejprve se rozdají dvě karty lícem dolů (nelze vidět, kdo má jaké karty). Karty se nerozdávají Hráčům, ale na pozice před Krupiérem vyhrazené pro karty Hráčů a Krupiéra (Player – Banker). Během hry po rozdání karet si Hráči mohou karty do ruky vyžádat. Hráči sází na pole Player – Banker – Tie (remíza). Poté se obě karty Hráče a Krupiéra otočí a Krupiér oznámí součet (např. Hráč 5, Krupiér 4). Dále se podle pravidel hracího stolu určí, zdali je nutné táhnout třetí kartu.

Podle původních dvou karet se rozhodne, zdali (jak Hráč, tak Krupiér) musí táhnout třetí kartu, nebo zdali musí zůstat stát. "Musí", protože pravidla jsou v Baccarat striktně dána a nelze se od nich odchýlit (viz níže). Třetí karta se již táhne lícem nahoru (viditelně). O vítězství mezi Hráčem a Krupiérem rozhoduje jako vždy vyšší konečný součet karet.

Pokud Hráč nebo Krupiér (či oba současně) dosáhne součtu 8 nebo 9 z prvních dvou karet, označovaných jako natural (přirozený), další karty se již netahají a hra je okamžitě vyhodnocena. Opět vyhrávající stranu (Hráč, či Krupiér) určuje vyšší součet karet. Pokud ani jeden z Hráčů nedosáhl přirozeného součtu, postupuje se následovně:

Pravidlo Hráče

Hráč táhne třetí kartu, pokud dosáhl součtu 0–5 a stojí při součtech 6 nebo 7 a 8 nebo 9.

Pravidlo Krupiéra

Součet 1. dvou karet	Táhne 3. kartu když Hráčova 3. karta je	Netáhne 3. kartu když Hráčova 3. karta je
3	0,1,2,3,4,5,6,7,9	8
4	2,3,4,5,6,7	0,1,8,9
5	4,5,6,7	0,1,2,3,8,9
6	6,7	0,1,2,3,4,5,8,9
7		Nikdy
8,9		Nikdy

Vyhodnocení hry

1. Krupiér oznámí vítěze, například „Vyhrává Hráč 6 proti 4“. Nejprve se seberou prohrávající Sázky, poté se podle pravidel vyplatí Sázky vyhrávající.

Hráč - 1 : 1

Krupiér - 0,95 : 1 (1 : 1 bez 5 procent) Remíza

(égalité) - 8 : 1 (při speciální sázce na remízu)

Hráč může vsadit speciální sázku na remízu, kdy součet hodnot karet Krupiéra i Hráče je stejný.

Při remíze zůstávají Sázky na Hráče či na Krupiéra na Hracím stole a Hráč hry se svou výhrou může volně disponovat.

2. Jestliže Hráč vyhraje na pozici „BANCO“, Provozovatel si vyhrazuje odečíst 5 % poplatek, který je odečten z vyplacené hodnoty.

6. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Baccarat Punto Banco	10 Kč	100 000 Kč	900 000 Kč	5 €	5 000 €	45 000 €

10.7. BACCARAT verze Comission

1. ÚVOD

Jedná se o standardní karetní hru proti rozdávacímu Krupiérovi. Cílem Hráče hazardní hry Baccarat verze Comission je dosáhnout součtu svých karet co nejblíže k číslu 9.

Hra se hraje u hracího stolu na hru Baccarat, který má různé tvary a varianty s místy pro sedm Hráčů. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozice pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu spolu s historickým přehledem výsledků na počítačovém monitoru.

Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů. Do předtištěných sázkových boxů PLAYER/BANKER Hráči umísťují své hlavní Sázky, do předtištěných boxů TIE, B. PAIR a P.PAIR hráči umísťují své vedlejší sázky.

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální hodnoty, které Hráč může vsadit.

2. SEDADLA U STOLU

Všechna sedadla u stolů pro hru Baccarat jsou vyhrazena pouze Hráčům.

3. KARTY

U každého hracího stolu na Baccarat se používá osm (8) balíčků hracích karet po 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A) ve čtyřech barvách. Barvy nemají v této hře žádný význam. Karty 2–9 mají právě tuto hodnotu, desítky a obrázky (karty J, Q, K) mají hodnotu 0 bodů a konečně esa jsou za 1 bod. Pokud součet dvou nebo tří karet je vyšší než 9 platí pravidlo, že řád desítek se nebere v úvahu. Jednička na místě desítek se prostě ignoruje.

Například:

$$2 + 4 = 6$$

$$3 + 1 = 4, \text{ ale:}$$

$$5 + 7 = 12 = 2$$

$$1 + 9 = 10 = 0$$

Proto např. kombinace esa a devítky má hodnotu nula – jedná se o nejhorší (nejnižší) součet a od něj je také odvozen název hry – slovo baccara v italštině znamená nula. Nejvyšším součtem, který může být docílen, je 9 (např. 3 a 6, A a 8, 10 a 9). Součty 8 a 9 jsou známy jako Natural(přirozené).

$$3 + 6 = 9, \quad 1 + 8 = 9, \quad 0 + 9 = 9.$$

Dosáhne-li Hráč či Krupiér (nebo oba současně) přirozeného součtu, třetí karta se již netáhne a výsledek hry se okamžitě vyhodnotí. Například budete-li mít Hráč $J + 9 = 9$ a Krupiér $5 + 2 = 7$, Krupiér oznámí: "Vyhrává Hráč 9 proti 7."

Před začátkem hry se hrací karty důkladně promíchají s pomocí elektronického míchacího zařízení. Po skončení míchání Krupiér nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva (jestliže hra právě začala) nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta při poslední hře. Hráč karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet. U stolu je možnost použití elektronického míchacího, nebo podávacího zařízení.

Je-li říznutí z jakéhokoliv důvodu nepřijatelné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému říznutí.

Je-li říznutí v pořádku, Krupiér vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom krupiér vezme druhou řezací kartu a řízne karty tak aby umístěná řezací karta dělila od konce blíže němu minimálně sedm (7) karet a maximálně padesát dva (52) karet. Následně vyjme hráčskou řezací kartu a všechny karty umístí do podavače (boty) tak aby krupiérova řezací karta byla umístěna blíže hornímu konci boty.

Jestliže má vedení kasina důvodné podezření nebo podezření prokázané, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a zadržet či nevyplatit případné výhry.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo při prokázání počítání vyvést z kasina. Pokud je hra prohlášena za neplatnou/anulovanou nebo neproběhla, budou „Sázky“ Hráčům vráceny.

4. SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit. Hráči sází na pole Banker nebo Player a dále na pole Tie, P. Pair a B. Pair. Pro tuto hru se používají Hodnotové žetony.

5. HRA

Tento herní plán popisuje pravidla Baccaratu verze Comission. Jiné verze této hry se v tomto herním plánu neuplatňují. Při této verzi je přesně stanoveno, kdy Hráč i Krupiér musí táhnout třetí kartu a kdy naopak musí stát.

Nejprve hráči umístí své sázky. Po vyhlášení ukončení sázek krupierem se rozdají dvě karty lícem dolů (nelze vidět, kdo má jaké karty). Karty se nejdříve rozdají lícem dolů (skrytě) na pozici před Krupiérem vyhrazené pro karty Hráčů a Krupiéra (Player – Banker). Následně krupiér předá obě karty na poli Player tomu hráči, který má nejvyšší sázku na poli Player. Hráč karty otočí a předá krupierovi. Krupiér umístí karty lícem nahoru (viditelně) na příslušné pole, oznámí součet a předá obě karty na poli Banker tomu hráči, který má nejvyšší sázku na poli Banker. Hráč karty otočí a předá krupierovi. Krupiér umístí karty lícem nahoru (viditelně) na příslušné pole, oznámí součet, vyhodnotí sázky na Dvojičku umístěnou na pole P. Pair a/nebo B.Pair a oznámí další postup dle pravidel uvedených níže (například „hráč dotahuje kartu, bankéř stojí“), případně vyhlásí výhru.

V případě že není žádná sázka na pole Banker, otáčí karty na poli Banker krupier na stole.

V případě že není žádná sázka na pole player, posouvají se karty na poli Banker nejdříve hráči, který má vsazeno na pole Banker.

V případě že je vsazeno pouze jedno z polí (Player nebo Banker), může si hráč vyžádat, aby krupier otočil karty (obě dvě najednou, anebo postupně) před tím, než předá své karty zpět krupiérovi, aby je umístil na příslušné pole a vyhodnotil hru.

Podle původních dvou karet se rozhodne, zdali (jak Hráč, tak Krupiér) musí táhnout třetí kartu, nebo zdali musí zůstat stát. "Musí", protože pravidla jsou v Baccarat striktně dána a nelze se od nich odchýlit (viz níže). Třetí karta se rozdává stejným principem jako první dvě karty – tedy nejprve z boty lícem dolů (skrytě) na příslušný box (Player anebo Banker) umístěný na plátně před krupiérem a následně se předává hráči (Player má přednost, v případě že je vsazen pouze Banker, má přednost Banker) který jí po prozkoumání předá zpět krupiérovi který jí umístí lícem nahoru (viditelně) do příslušného boxu a vyhlásí výsledek hry.

O vítězství mezi Hráčem a Krupiérem rozhoduje jako vždy vyšší konečný součet karet.

Pokud Hráč nebo Krupiér (či oba současně) dosáhne součtu 8 nebo 9 z prvních dvou karet, označovaných jako natural (přirozený), další karty se již netahají a hra je okamžitě vyhodnocena. Opět vyhrávající stranu (Hráč, či Krupiér) určuje vyšší součet karet. Pokud ani jeden z Hráčů nedosáhl přirozeného součtu, postupuje se následovně:

Pravidlo Hráče

Hráč táhne třetí kartu, pokud dosáhl součtu 0–5 a stojí při součtech 6 nebo 7 a 8 nebo 9.

Pravidlo Krupiéra

SOUČET BANKÉŘ	HRÁČOVA TŘETÍ KARTA									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
6	S	S	S	S	S	S	D	D	S	S
5	S	S	S	S	D	D	D	D	S	S
4	S	S	D	D	D	D	D	D	S	S
3	D	D	D	D	D	D	D	D	S	D
2	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
1	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
0	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

S – Stand (stojí)

D – Draw (táhne)

Vedlejší Sázka:

Pravidlo sázek na dvojičku

Sázka je vyhodnocena jako výherní v případě, že první dvě karty vyložené jsou totožné hodnoty. Hráč má možnost vsadit na dvojičku bankéře (B. Pair) anebo hráče (P. Pair). Tato sázka je vyhodnocena po umístění prvních dvou karet příslušejících Player i Banker lícem nahoru (viditelně) na příslušné boxy dle pravidel a postupů uvedených dříve. Prohrávající sázky jsou sebrány okamžitě po vyhodnocení, výplata žetonů je provedena společně s výplatou všech ostatních sázek.

Vyhodnocení hry

1. Krupiér oznámí vítěze, například „Vyhrává Hráč 6 proti 4“. Nejprve se seberou prohrávající Sázky, poté se podle pravidel vyplatí Sázky vyhrávající.

Hráč - 1 : 1

Bankéř - 0,95 : 1 (1 : 1 bez 5 procent)

Remíza (tie) - 8 : 1 (při speciální sázce na remízu)

Hráč může vsadit speciální sázku na remízu, kdy součet hodnot karet Krupiéra i Hráče je stejný.

Dvojička (pair) - 11:1 (při speciální sázce na dvojičku)

2. Při remíze zůstávají Sázky na Hráče či na Krupiéra na Hracím stole a Hráč hry se svou výhrou může volně disponovat.

3. Jestliže Hráč vyhraje na pozici „BANKER“, Provozovatel si vyhrazuje odečíst 5 % poplatků, který je odečten z vyplacené hodnoty.

Hráč má právo požádat o tzv. Free Games – tedy hru na stole (krupier otáčí karty bez předání hráčovi) bez jakékoliv sázky na stole. Krupier může free games provádět i bez jakéhokoliv hráče u stolu. Účelem tzv. Free Games je pro hráče ověření, zda přichází jím předpokládaná sekvence karet. Je to stejné jako u hry Evropská ruleta, u které se také při každém spinu neuskutečňují sázky, a hráč si ověřuje, zda přichází jím předpokládaná sekvence výherních čísel.

6. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Baccarat Comisison	10 Kč	1 000 000 Kč	12 000 000 Kč	5 €	50 000 €	600 000 €

10.8. BACCARAT verze Super Six

1. ÚVOD

Jedná se o standardní karetní hru proti rozdávacímu Krupiérovi. Cílem Hráče hazardní hry Baccarat verze Super Six je dosáhnout součtu svých karet co nejbližší k číslu 9.

Hra se hraje u hracího stolu na hru Baccarat, který má různé tvary a varianty s místy pro sedm Hráčů podle konkrétního provedení. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozice pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu spolu s historickým přehledem výsledků na počítačovém monitoru.

Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů. Do předtištěných sázkových boxů PLAYER/BANKER Hráči umísťují své hlavní Sázky, do předtištěných boxů SUPER SIX, TIE, B. PAIR a P.PAIR hráči umísťují své vedlejší sázky.

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální hodnoty, které Hráč může vsadit.

2. SEDADLA U STOLU

Všechna sedadla u stolů pro hru Baccarat jsou vyhrazena pouze Hráčům.

3. KARTY

U každého hracího stolu na Baccarat se používá osm (8) balíčků hracích karet po 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A) ve čtyřech barvách. Barvy nemají v této hře žádný význam. Karty 2–9 mají právě tuto hodnotu, desítky a obrázky (karty J, Q, K) mají hodnotu 0 bodů a konečně esa jsou za 1 bod. Pokud součet dvou nebo tří karet je vyšší než 9 platí pravidlo, že řád desítek se nebere v úvahu. Jednička na místě desítek se prostě ignoruje.

Například:

$$2 + 4 = 6$$

$$3 + 1 = 4, \text{ ale:}$$

$$5 + 7 = 12 = 2$$

$$1 + 9 = 10 = 0$$

Proto např. kombinace esa a devítky má hodnotu nula – jedná se o nejhorší (nejnižší) součet a od něj je také odvozen název hry – slovo baccara v italštině znamená nula. Nejvyšším součtem, který může být docílen, je 9 (např. 3 a 6, A a 8, 10 a 9). Součty 8 a 9 jsou známy jako Natural (přirozené).

$3 + 6 = 9,$ $1 + 8 = 9,$ $0 + 9 = 9.$

Dosáhne-li Hráč či Krupiér (nebo oba současně) přirozeného součtu, třetí karta se již netáhne a výsledek hry se okamžitě vyhodnotí. Například budete-li mít Hráč $J + 9 = 9$ a Krupiér $5 + 2 = 7$, Krupiér oznámí: "Vyhrává Hráč 9 proti 7."

Před začátkem hry se hrací karty důkladně promíchají s pomocí elektronického míchacího zařízení. Po skončení míchání Krupiér nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva (jestliže hra právě začala) nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta při poslední hře. Hráč karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet. U stolu je možnost použití elektronického míchacího, nebo podávacího zařízení.

Je-li říznutí z jakéhokoliv důvodu nepřijatelné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému říznutí.

Je-li říznutí v pořádku, Krupiér vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom krupiér vezme druhou řezací kartu a řízne karty tak aby umístěná řezací karta dělila od konce blíže k němu minimálně sedm (7) karet a maximálně padesát dva (52) karet. Následně vyjme hráčskou řezací kartu a všechny karty umístí do podavače (boty) tak aby krupiérova řezací karta byla umístěna blíže hornímu konci boty.

Jestliže má vedení kasina důvodné podezření nebo podezření prokázané, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a zadržet či nevyplatit případné výhry.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo při prokázání počítání vyvést z kasina. Pokud je hra prohlášena za neplatnou/anulovanou nebo neproběhla, budou „Sázky“ Hráčům vráceny.

4. SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit. Hráči sází na pole Banker nebo Player a dále na pole Super Six, Tie, P. Pair a B. Pair. Pro tuto hru se používají Hodnotové žetony.

5. HRA

Tento herní plán popisuje pravidla Baccaratu verze Super Six. Při této verzi je přesně stanoveno, kdy Hráč i Krupiér musí táhnout třetí kartu a kdy naopak musí stát.

Nejprve hráči umístí své sázky. Po vyhlášení ukončení sázek krupiérem se rozdají dvě karty lícem dolů (nelze vidět, kdo má jaké karty). Karty se nejdříve rozdají lícem dolů (skrytě) na pozici před Krupiérem vyhrazené pro karty Hráčů a Krupiéra (Player – Banker). Následně krupiér předá obě karty na poli Player tomu hráči, který má nejvyšší sázku na poli Player. Hráč karty otočí a předá krupierovi. Krupiér umístí karty lícem nahoru (viditelně) na příslušné pole, oznámí součet a předá obě karty na poli Banker tomu hráči, který má nejvyšší sázku na poli Banker. Hráč karty otočí a předá krupierovi. Krupiér umístí karty lícem nahoru (viditelně) na příslušné pole, oznámí součet, vyhodnotí sázky na Dvojičku umístěnou na pole P. Pair a/nebo B. Pair a oznámí další postup dle pravidel uvedených níže (například „hráč dotahuje kartu, bankéř stojí“), případně vyhlásí výhru.

V případě že není žádná sázka na pole Banker, otáčí karty na poli Banker krupier na stole.

V případě že není žádná sázka na pole player, posouvají se karty na poli Banker nejdříve hráči, který má vsazeno na pole Banker.

V případě že je vsazeno pouze jedno z polí (Player nebo Banker), může si hráč vyžádat, aby krupier otočil karty (obě dvě najednou a nebo postupně) před tím než předá své karty zpět krupiérovi aby je umístil na příslušné pole a vyhodnotil hru.

Podle původních dvou karet se rozhodne, zdali (jak Hráč, tak Krupiér) musí táhnout třetí kartu, nebo zdali musí zůstat stát. "Musí", protože pravidla jsou v Baccarat striktně dána a nelze se od nich odchýlit (viz níže). Třetí karta se rozdává stejným principem jako první dvě karty – tedy nejprve z boty lícem dolů (skrytě) na příslušný box (Player anebo Banker) umístěný na plátně před krupiérem a následně se předává hráči (Player má přednost, v případě že je vsazen pouze Banker, má přednost Banker) který jí po prozkoumání předá zpět krupiérovi který jí umístí lícem nahoru (viditelně) do příslušného boxu a vyhlásí výsledek hry.

O vítězství mezi Hráčem a Krupiérem rozhoduje jako vždy vyšší konečný součet karet.

Pokud Hráč nebo Krupiér (či oba současně) dosáhne součtu 8 nebo 9 z prvních dvou karet, označovaných jako natural (přirozený), další karty se již netahají a hra je okamžitě vyhodnocena. Opět vyhrávající stranu (Hráč, či Krupiér) určuje vyšší součet karet. Pokud ani jeden z Hráčů nedosáhl přirozeného součtu, postupuje se následovně:

Pravidlo Hráče

Hráč táhne třetí kartu, pokud dosáhl součtu 0–5 a stojí při součtech 6 nebo 7 a 8 nebo 9.

Pravidlo Krupiéra

SOUČET BANKÉŘ	HRÁČOVA TŘETÍKARTA									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
6	S	S	S	S	S	S	D	D	S	S
5	S	S	S	S	D	D	D	D	S	S
4	S	S	D	D	D	D	D	D	S	S
3	D	D	D	D	D	D	D	D	S	D
2	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
1	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
0	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

S – Stand (stojí)

D – Draw (táhne)

Vedlejší Sázky:

Pravidlo sázek na dvojičku

Sázka je vyhodnocena jako výherní v případě, že první dvě karty vyložené jsou totožné hodnoty. Hráč má možnost vsadit na dvojičku bankéře (B. Pair), anebo hráče (P. Pair). Tato sázka je vyhodnocena po umístění prvních dvou karet příslušejících Player i Banker lícem nahoru (viditelně) na příslušné boxy dle pravidel a postupů uvedených dříve. Prohrávající sázky jsou sebrány okamžitě po vyhodnocení, výplata žetonů je provedena společně s výplatou všech ostatních sázek.

Pravidlo sázek Super Six

Sázka je vyhodnocena jako výherní v případě, že Bankéř vyhraje hru s výsledným součtem karet šest (6).

Vyhodnocení hry

1. Krupiér oznámí vítěze, například „Vyhrává Hráč 6 proti 4“. Nejprve se seberou prohrávající Sázky, poté se podle pravidel vyplatí Sázky vyhrávající.

Hráč	-	1 : 1
Bankéř	-	1 : 1 (1 : 0,5 v případě výhry bankéře s výsledným součtem karet 6)
Remíza (tie)	-	8 : 1 (při speciální sázce na remízu) Hráč může vsadit speciální sázku na remízu, kdy součet hodnot karet Krupiéra i Hráče je stejný.
Dvojička (pair)	-	11:1 (při speciální sázce na dvojičku)
Super Six	-	12:1 (při speciální sázce na super six – výhru bankéře s výsledným součtem karet 6)

2. Při remíze zůstávají Sázky na Hráče či na Krupiéra na Hracím stole a Hráč hry se svou výhrou může volně disponovat.
3. Jestliže Hráč vyhraje na pozici „BANKER“ s výsledným součtem karet 6, provozovatel si vyhrazuje odečíst 50 % poplatek, který je odečten z vyplacené hodnoty. Tento poplatek se vztahuje pouze k vedlejší sázce Super Six.

Hráč má právo požádat o tzv. Free Games – tedy hru na stole (krupiér otáčí karty bez předání hráčovi) bez jakékoliv sázky na stole. Krupiér může free games provádět i bez jakéhokoliv hráče u stolu. Účelem tzv. Free Games je pro hráče ověření, zda přichází jím předpokládaná sekvence karet. Je to stejné jako u hry Evropská ruleta, u které se také při každém spinu neuskutečňují sázky, a hráč si ověřuje, zda přichází jím předpokládaná sekvence výherních čísel.

6. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry Kč	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Baccarat Super Six	10 Kč	1 000 000 Kč	13 000 000 Kč	5 €	50 000 €	650 000 €

10.9. CASINO PĚTIKARETNÍ POKER

1. ÚVOD

Jedná se o standardní karetní hru pokerového typu proti rozdávajícímu Krupiérovi. Cílem Hráče hazardní hry je sestavit silnější karetní kombinaci, než má Krupiér.

Hraje se s jedním balíčkem o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty. Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hra se hraje u standardního Pokerového stolu ve tvaru oblouku s místy pro – pět Hráčů. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy sázek „Ante“ a „Bet“. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázký. Oblouk s vytištěnou informací o pravidlech odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra.

2. SÁZKY

Všechny Sázký musí být v souladu se stanovenými minimy a maximy stolu, u něhož se hraje. V případě hazardní hry Casino pětikaretní poker se jedná o minimální Sázkou ve výši 50,- Kč, respektive 5,- EUR a maximální Sázkou ve výši 50.000,- Kč, respektive 1.000,- EUR.

3. HRA

Hráči zde hrají proti Provozovateli (Krupiéroví), nikoli proti jinému Hráči. Cílem hry je získat vyšší herní kombinaci karet, než má Krupiér.

Každý Hráč může hrát pouze jeden box. Karty musí být neustále v zorném poli krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo Hrací stůl.

Hráči, kteří se chtějí účastnit hry, vsadí Sázkou na „Ante“. Poté Krupiér rozdává karty. Karty rozdává tak, že dá každému Hráči jednu kartu a teprve potom rozdává kartu i sobě. Vždy začíná rozdávat z levé strany a rozdávání ukončí u sebe. Toto se bude opakovat, dokud všichni Hráči a Krupiér nebudou mít pět (5) karet. Hráči mají všechny karty zavřené. Krupiér má 4 karty zavřené (lícem dolů) a jednu otevřenou (lícem nahoru). Karta obrácená lícem nahoru není důvodem k anulování hry. Krupiér kartu obrátí a hra pokračuje dál.

V případě sporu mezi Hráčem a Krupiérem, rozhoduje vedení kasina nebo jeho zástupce, který spor vyřeší dle daných pravidel.

Hráči mají možnost dokoupit 1 nebo 2 karty. Za jednu dokupovanou kartu Hráči vloží hodnotové žetony ve výši, kolik mají vsazeno na „Ante“. Hráči mají možnost dokupovat najednou i dvě karty, potom ale vloží hodnotové žetony ve výši dvojnásobku Sázký na „Ante“. Další možností je dokoupení druhé karty ve druhém kole. Tzn., že Hráč si dokoupí první kartu, ale ta se mu nehodí do kombinace, a proto může dokoupit kartu ještě jednou. V tom případě karta stojí dvojnásobek „Ante“. Pokud Hráč dokupuje (mění) kartu/y položí své karty lícem dolů na stůl a položí na ně příslušné Hodnotové žetony. Hráči, kteří nechtějí karty kupovat a chtějí se účastnit hry, položí své karty lícem dolů na stůl a spolu s dvojnásobkem Sázký „Ante“ je umístí na hrací pole „Bet“. Pokud Hráči dokupují, vymění jim Krupiér karty, které vyhodili za karty jiné a ukončí tím Sázký. Hráči po výměně mají možnost složit karty, potom prohrávají Sázkou „Ante“, nebo se dále účastnit hry, tzn.,

umístí karty a dvojnásobek Sázky „Ante“ na hrací pole „Bet“.

Když jsou Sázky a výměny karet ukončeny, otočí Krupiér své karty a ukáže svou nejvyšší kombinaci. Pokud má Krupiér minimální kombinaci eso / král (je kvalifikován), otevírá karty Hráčů a porovnává jejich nejvyšší kombinaci se svou. Pokud Hráč vyhrává, Krupiér vyplatí Sázku „Bet“ dle přiložené tabulky a Sázku „Ante“ 1 : 1. V případě, že Krupiér není kvalifikován, tzn., nemá alespoň AK, vyplácí Sázky „Ante“ 1 : 1. Hráč má v tomto případě možnost vzdát se vyplacení „Ante“ a dokoupit kartu pro Krupiéra. Pokud si zvolí tuto možnost, zaplatí částku shodnou s hodnotou jeho „Ante“ a Krupiér nahradí svou nejvyšší kartu kartou novou. Toto lze opakovat maximálně třikrát, a to pouze v případě, že Krupiér dostal kartu stejné hodnoty.

Poměry výplat

One Pair	-	1:1
Two Pairs	-	2:1
Three of a Kind	-	3:1
Straight	-	4:1
Flush	-	5:1
Full House	-	7:1
Four of a Kind	-	20:1
Straight Flush	-	50:1
Royal Flush	-	100:1

Výherní kombinace (sestupně od nejsilnější)

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

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou (např. A-K-Q- J-10). Pokud má Hráč/i a Krupiér stejnou kombinaci, Sázky "Ante" a "Bet" zůstávají na Hracím plátně a hráč s nimi může volně disponovat. Kicker v tomto případě neexistuje.

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

Postupka v barvě zakončená vyšší kartou vyhrává (např. J-10-9-8-7 srdce). Pokud má Hráč/i a Krupiér stejnou kombinaci, Sázky "Ante" a "Bet" zůstávají na Hracím plátně a Hráč s nimi může volně disponovat. Kicker v tomto případě neexistuje.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává (např. AAAA-7). U čtveřice je vyloučeno, aby ji měl Hráč /-i a Krupiér ze stejných karet.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává.

- **Flush (pět karet ve stejné barvě bez postupného pořadí)**

Flush s vyšší kartou vyhrává (např. K-J-10-8-7 srdce).

- **Postupka (straight) - pět karet v postupném pořadí různých barev**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává (např. 8-9-10-J-Q). Pokud má Hráč /-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky "Ante", "Play" a "Blind" zůstávají na Hracím plátně. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupky eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- **Trojice (Three of Kind) – tři karty stejné hodnoty**

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává (např. Q-Q-Q-7-8).

- **Dva páry (Two Pairs) – 2 x dvě karty se stejnou hodnotou**

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává (např. 10-10-8-8-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupiér stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Mají-li oba páry stejnou hodnotu, rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky "Ante", "Play" a "Blind" zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

- **Pár (One Pair – dvě karty stejné hodnoty)**

Hráč /-i nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává (např. J-J-10-9-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker.

- **High card (vysoká karta)**

Nemá-li Hráč /-i nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karech, která není vázána v pokerové kombinaci (např. A-Q-10-9-7 různé druhy).

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 karech.

4. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Casino pětikaretní poker	50 Kč	50 000 Kč	10 200 000 Kč	5 €	1 000 €	204 000 €

10.10. RUSSIAN POKER

1. ÚVOD

Jedná se o karetní hru pokerového typu. Cílem hry je získat vyšší herní kombinaci, než má Krupiér. Hra Russian Poker se hraje s jedním balíčkem o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty. Hráči zde hrají proti Provozovateli (Krupiéroví), nikoli proti jinému Hráči. Při hře se používají pouze Hodnotové žetony.

Hra se hraje u standardního Pokerového stolu ve tvaru oblouku s místy pro – čtyři Hráče -. Pozice

pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Hrací stůl na Russian Poker je identický se stolem na Caribbean Stud Poker. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy sázek „Ante“, „Bet“ a „Bonus“. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázký. Oblouk s informací o základních pravidlech pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra.

Na stole mohou hrát současně maximálně čtyři Hráči, přičemž každý smí hrát pouze na jednom boxu.

2. SÁZKY

Veškeré sázky musí odpovídat minimům a maximům hry u příslušného hracího stolu, na kterém se hraje. Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální Sázký, které Hráč může vsadit. Jestliže Hráč /-i po prohlédnutí svých karet si přejí pokračovat ve hře, pak musí složit přídatnou, další sázku, rovnající se přesnému dvojnásobku původní Ante bet. Tato Sázka se nazývá Oddbet.

3. SEZENÍ U STOLU

Místa sezení u stolu při hře Russian Poker jsou vyhrazena pouze Hráčům.

4. HRA

U každého hracího stolu hry Russian Poker se používá pouze jeden balíček karet. Tyto karty se mění přibližně každou hodinu nebo podle rozhodnutí vedení kasina.

Před začátkem hry se hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají (způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe ("Riffle Shuffle"). Tento způsob míchání se opakuje na konci každé hry. Vedení kasina má kdykoli právo nařídit opětovné promíchání karet.

Tyto karty se budou měnit přibližně každou hodinu nebo podle rozhodnutí Provozovatele. Karty se budou rovněž měnit, pokud některý z Hráčů dosáhne "Royal Flush". Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají. Míchání se bude opakovat na konci každé hry.

Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

Na stole mohou hrát současně maximálně čtyři Hráči a každý Hráč smí hrát pouze na jednom hracím boxu.

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální hodnoty, které Hráč může vsadit.

Po promíchání Krupiér sejme karty a začne rozdávat.

Jestliže Hráč po prohlédnutí svých karet si přeje pokračovat ve hře, pak musí složit přídatnou, další Sázku, rovnající se přesnému dvojnásobku původní „Ante bet“. Tato Sázka se nazývá „Odd bet“.

Hráč se může též zúčastnit hry sázením na vedlejší nepovinnou Sázku „Bonus Bet“. Dokonce, i když Hráč má menší sestavu karet než Krupiér; přesto může vyhrát vedlejší nepovinnou sázku „Bonus Bet“ za předpokladu, že má sestavu skládající se ze tří stejných karet nebo lepší. Vedlejší nepovinná

sázka (bonus bet) je 25 CZK nebo 1 EUR.

Krupiér vyzve Hráče, aby umístili své Sázky do hracích boxů „Ante bets“ tak, že oznámí "Umístěte své Sázky, prosím".

Krupiér pak rozdává jednu kartu do každého boxu, který obsahuje Sázku „Ante bet“, plus jednu kartu pro sebe. Toto se bude opakovat, dokud všichni Hráči a rozdávající nebudou mít pět (5) karet. Všechny karty se rozdávají lícem dolů (tj. neodkryté) s výjimkou poslední karty rozdané Krupiérem pro sebe, která bude rozdána lícem nahoru.

Hráči si nyní mohou zvednout své vlastní karty a prohlédnout si je, aby se mohli rozhodnout, zda si přejí pokračovat ve hře. Hráči si zkontrolují karty a rozhodnou se jestli si přejí uplatnit vedlejší nepovinnou sázku.

Po zhlédnutí svých karet má Hráč tyto možnosti:

- a. Koupit šestou kartu – v hodnotě Sázky „Ante“
- b. Vyměnit 2 až 5 karet – v hodnotě Sázky „Ante“
- c. Vsadit „Bet“ – 2x „Ante“
- d. Vzdát hru a prohrát „Ante“

Po dokoupení či výměně karet má Hráč tyto možnosti:

- a. Vsadit „Bet“ – 2x „Ante“.
- b. Vzdát hru a prohrát „Ante“.

Před vsazením hlavní Sázky, tzv. „Bet“, se Hráč může pojistit proti možnosti Krupiérova nekvalifikování se. Toto je možné pouze pokud má Hráč dva páry či vyšší kombinaci. Minimální Sázka pojištění je ve výši Hráčovy Sázky „Bet“ a maximální je polovina případné Hráčovy Výhry na poli „Bet“.

Po zrealizování Sázek na všech boxech odkryje Krupiér své karty. Boxy se vsazeným pojištěním se vyplácejí následovně:

- a. Jestliže se Krupiér nekvalifikuje (tzn., že nemá žádnou kombinaci ani Ace King), potom Hráč vyhrává pojištění v poměru 1 : 1.
- b. Jestliže se Krupiér kvalifikuje, pak Hráč prohrává své pojištění.

Jestliže se Krupiér kvalifikuje, tak je jeho nejlepší výherní kombinace porovnávána s kombinacemi Hráčů, kteří zůstali ve hře:

- a. Krupiér má vyšší kombinaci než Hráč – hráč prohrává Sázku „Ante“ i „Bet“.
- b. Krupiérova kombinace je stejná jako Hráčova kombinace (tzv. remíza) - Hráč vyhrává „Ante“ i „Bet“.
- c. Hráč má lepší výherní kombinaci než Krupiér – Hráč vyhrává „Ante“ a „Bet“ mu vyplatí dle daného výplatního poměru (viz. Výplatní poměry Sázek a bonusů CZK, EUR – tabulka č. 2, 3).

Jestliže má Hráč dvě výherní kombinace najednou, např. AK996, bude mu vyplacen pár devítek a zároveň Ace King. S karetní kombinací 987665 (po dokoupení šesté karty) budou Hráči vyplaceny dvě postupky. Informace ke druhé kombinaci jsou popsány „Informace o druhé kombinaci – tabulka č. 1.

Pokud se Krupiér nekvalifikuje, Sázka „Ante“ je vyplacena 1 : 1 a Sázka „Bet“ se nevyplácí. Hráč má rovněž možnost se rozhodnout odmítnout vyplacení Sázky „Ante“ výměnou za změnu Krupiérovy

karty. V tom případě je Krupiérová nejvyšší karta vyměněna za novou. Krupier následně odebere Sázkou „Ante“ od všech Hráčů, kteří si přáli vyměnit Krupiérovou kartu.

Jestliže se Krupier ani po výměně karty nekvalifikuje, pak daná hra končí, tzn. „Ante“ není vyplacena a „Bet“ zůstává Hráči. Může rovněž nastat situace, že Krupiérová vyměněná karta je stejná jako ta původní a Krupier se opět nekvalifikuje. Pak se daná karta může vyměnit znovu, opět za poplatek 1x „Ante“. Toto se může opakovat maximálně třikrát.

V Hráčově druhé kombinaci musí být minimálně 1 karta, která se nepoužívala v 1. kombinaci. Krupier vybere obě nejvyšší kombinace a vyplatí je (viz. Informace o druhé kombinaci – tabulka č. 1).

Informace o druhé kombinaci – tabulka č. 1

Primary Combination	Second Combination						
	Ace – King	One Pair	Two Pair	Straight	Flush	Full House	Straight Flush
One Pair	55AK8 AAK96						
Two Pair	AA77K JJ66AK		QQ553 3				
Three of a Kind	222AK KKKA4						
Straight	5432AK			J109876 J109879			
Flush	AQ875; K	AQ875; 8		AQJ109; K	AQ8752		
Full House	AAA99K					QQQ444	
Four of a Kind	KKKKA					9999JJ	
Straight Flush	5432A; K			J10987; Q J10987; 9	J10987 A		J109876
Royal Flush				AKQJ10; 9 AKQJ10; J	AKQJ10 3		AKQJ109

Výplatní poměry Sázek a vedlejších Sázek CZK – tabulka č. 2

Hand	BET	„Bonus Bet“
Royal Flush	100 : 1	25.000 CZK
Straight Flush	50 : 1	12.500 CZK
Four of a Kind	20 : 1	5.000 CZK
Full House	7 : 1	1.750 CZK
Flush	5 : 1	1.250 CZK
Straight	4 : 1	1.000 CZK

Three of a Kind	3 : 1	750 CZK
Two Pair	2 : 1	-
One Pair	1 : 1	-
Ace-King	1 : 1	-

Výplatní poměry Sázek a vedlejších Sázek EUR – tabulka č. 3

Hand	BET	„Bonus Bet“
Royal Flush	100 : 1	1.000 EUR
Straight Flush	50 : 1	500 EUR
Four of a Kind	20 : 1	200 EUR
Full House	7 : 1	70 EUR
Flush	5 : 1	50 EUR
Straight	4 : 1	40 EUR
Three of a Kind	3 : 1	25 EUR
Two Pair	2 : 1	-
One Pair	1 : 1	-
Ace-King	1 : 1	-

Výherní kombinace (sestupně od nejsilnější)

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

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou (např. A-K-Q-J-10). Pokud má Hráč /-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky Ante a Bet zůstávají na Hracím plátně. Kicker v tomto případě neexistuje.

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

Postupka v barvě zakončená vyšší kartou vyhrává (např. J-10-9-8-7 srdce). Pokud má Hráč /-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky Ante a Bet zůstávají na Hracím plátně. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupky eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává (např. AAAA-7). U čtveřice je vyloučeno, aby ji měl Hráč /-i a Krupiér ze stejných karet.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává.

- **Flush (pět karet ve stejné barvě bez postupného pořadí)**

Flush s vyšší kartou vyhrává (např. K-J-10-8-7 srdce). Pokud má Hráč i Krupiér stejnou nejvyšší kartu (karta leží na 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 stole všech pět karet v barvě a Hráč nebo Krupiér nemá kartu v barvě, Sázky Ante a Bet zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Postupka (straight) - pět karet v postupném pořadí různých barev**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává (např. 8-9-10-J-Q). Pokud má Hráč /-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky Ante a Bet zůstávají. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupky eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- **Trojice (Three of Kind) – tři karty stejné hodnoty**

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává (např. Q-Q-Q-7-8).

- **Dva páry (Two Pairs) – 2 x dvě karty se stejnou hodnotou**

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává (např. 10-10-8-8-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupiér stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Mají-li oba páry stejnou hodnotu, rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky Ante a Bet zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

- **Pár (One Pair – dvě karty stejné hodnoty)**

Hráč /-i nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává (např. J-J-10-9-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky Ante a Bet zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

- **High card (vysoká karta)**

Nemá-li Hráč /-i nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti

vybraných karet, která není vázána v pokerové kombinaci (např. A-Q-10-9-7 různé druhy).

Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže má Hráč/-i a Krupier stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje pěti vybraných karet.

5. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Russian poker	50 Kč	50 000 Kč	12 500 000Kč	5 €	1 000 €	250 000 €

10.11. EASY HOLD'EM

1. ÚVOD

Jedná se o karetní hru pokerového typu proti rozdávacímu Krupierovi. Cílem Hráče hazardní hry je sestavit s použitím dvou vlastních a pěti společných karet silnější karetní kombinaci, než má Krupier. Hraje se s jedním balíčkem o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty. Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hra se hraje u standardního Pokerového stolu ve tvaru oblouku s místy pro – pět Hráčů -. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Krupiera je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy sázek „Ante“, „Flop“, „Turn“ a „River“. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázků. Oblouk s informací pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Krupiera. Zároveň je mezi prostorem pro Hráče a prostorem pro Krupiera předtištěn box na vyložení společných karet.

2. SÁZKY

Veškeré sázky musí odpovídat minimům a maximům hry u příslušného hracího stolu, na kterém se hraje. Jestliže si Hráč / -i po prohlédnutí svých karet přejí pokračovat ve hře, pak musí složit další Sázků, rovnající se původní „Ante bet“. Tato Sázků se nazývá „Flop bet“.

Hráč / -i směřjí hrát pouze na jednom hracím boxu.

3. SEZENÍ U STOLU

Místa sezení u stolu při hře Easy Hold'em jsou vyhrazena pouze Hráčům.

4. HRA

U každého hracího stolu hry Easy Hold'em se používá pouze jeden balíček karet. Tyto karty se mění přibližně každou hodinu nebo podle rozhodnutí vedení kasina.

Před začátkem hry se hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají (způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe ("Riffle Shuffle"). Tento způsob míchání se opakuje na konci každé hry. Vedení kasina má kdykoli právo nařídít opětovné promíchání karet. U stolu je možnost použití elektronického míchacího, nebo podávacího zařízení.

Po promíchání karet Krupiér vyzve Hráče, aby umístili své sázky do boxů označených „Ante bets“ tak, že oznámí: „Umístěte své sázky, prosím.“ Umístěné sázky musí odpovídat minimu/maximu hry u příslušného stolu. Sázky a žetony různých hodnot musí být umístěny tak, že žeton nejvyšší hodnoty musí být vespod a žeton s nejnižší hodnotou nahoře.

Jakmile byly sázky umístěny, Krupiér oznámí: „Již žádné další sázky, děkuji vám.“ Od tohoto okamžiku již nelze přidávat nebo odstraňovat žádné sázky z boxů pro sázky „Ante bets“.

Krupiér pak rozdává jednu kartu do každého boxu, který obsahuje sázku „Ante bet“, plus jednu kartu pro sebe. Toto se bude opakovat, dokud všichni Hráči a Krupiér nebudou mít dvě (2) karty. Všechny karty se rozdávají lícem dolů (tj. neodkryté). Hráči si nyní mohou zvednout své vlastní karty a prohlédnout si je, aby se mohli rozhodnout, zda si přejí pokračovat ve hře.

Hráči se nesmějí nijak dorozumívat mezi sebou. Ukáže-li některý Hráč své karty jinému Hráči nebo bude-li se jakkoliv s někým dorozumívat, prohlásí se hra za neplatnou a provinivší se Hráči budou potrestáni tím, že propadne jejich Sázka „Ante bet“.

Pokud si bude, po zhodnocení svých karet, některý z Hráčů přát ukončit svou hru (nehrát již dále v této hře), pak musí tuto skutečnost oznámit Krupiérovi, jenž odstraní jeho sázku „Ante bet“ ze stolu a sebere obě dvě (2) karty Hráče.

Hráč / -i, který chce pokračovat ve hře, musí nyní umístit svou další přídatnou sázku Flop bet, která musí být přesně shodná se sázkou „Ante bet“. Současně musí složit své karty lícem dolů (neodkryté) na stůl vedle svého boxu na umístění sázek.

Krupiér nyní vyloží do středu stolu jednu kartu po druhé tak, až ukáže tři karty (Flop), aby to všichni Hráči viděli.

V tomto stádiu hry může Hráč umístit Sázku „Turn bet“, která musí být opět přesně shodná se Sázkou „Ante“ anebo „checkovat“, tzn. pokračovat ve hře bez navýšení Sázky.

Poté krupiér rozdává čtvrtou kartu „Turn“ do středu stolu k prvním třem kartám. Následuje další kolo Sázek, „River bet“, opět ve stejné výšce jako „Ante bet“. Po tomto kole sázek Krupiér rozdává poslední pátou kartu „River“. Po rozdání všech pěti společných karet se odkryjí karty Krupiéra i Hráčů.

Krupiér postupně ohodnotí kombinace karet všech Hráčů. Kombinace se skládá ze dvou karet Hráče a pěti společných karet na stole, ze kterých se utvoří kombinace nejlepších pěti (5) karet.

- Má-li Hráč nižší kombinaci karet než Krupiér, potom Hráč prohrává a Krupiér odstraní jak „Ante bets“ tak i „Flop bets“ i obě dvě karty Hráče ze stolu.
- Má-li Hráč stejnou kombinaci karet jako Krupiér, jedná se o remízu. Hráčova sázka zůstává na Hracím plátně a může s ní volně disponovat.
- Má-li Hráč vyšší kombinaci karet než Krupiér, pak se sázky „Flop bet“, „Turn bet“ i „River bet“ vyplácí v poměru 1:1. Sázka „Ante bet“ se vyplácí v případě, že vyhrávající kombinace Hráče je „Straight“ (postupka) nebo lepší také v poměru 1:1.

5. VÝHERNÍ KOMBINACE (sestupně od nejsilnější)

● Royal flush (postupka v barvě zakončená esem)

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou (např. A-K-Q-J-10). V případě stejné kombinace Ante, Flop, Turn a River bet zůstávají na Hracím Plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

● Straight flush (postupka v barvě)

Postupka v barvě zakončená vyšší kartou vyhrává (např. J-10-9-8-7 srdce). V případě stejné

kombinace Ante, Flop, Turn a River bet zůstávají na Herním plátně, Hráč s nimi může volně disponovat

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává (např. AAAA-7). U čtveřice je možné, aby ji měl Hráč /-i a Krupiér ze stejných karet. Zde může vzniknout situace, kdy rozhoduje kicker. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty objeví mezi společnými kartami na stole. Pokud je i kicker stejný, Sázky Ante, Flop, Turn a River bet zůstávají na Herním plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti rozhoduje dvojice (např. 10-10-10-9-9), je-li i ta stejná, Sázky Ante, Flop, Turn a River bet zůstávají na Herním plátně, Hráč s nimi může volně disponovat Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Flush (pět karet ve stejné barvě bez postupného pořadí)**

Flush s vyšší kartou vyhrává (např. K-J-10-8-7 srdce). Pokud má Hráč i Krupiér stejnou nejvyšší kartu (karta leží na stole a je tedy společná pro Hráče i Krupiéra), pak se poměřuje druhá nejvyšší. Je-li i ta stejná, poměřuje se další karta v řadě atd. Vyhrává kombinace s vyšší kartou v barvě. Pokud je na stole všech pět karet v barvě a Hráč nebo Krupiér nemá kartu v barvě, Sázky Ante, Flop, Turn a River bet zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Postupka (straight) - pět karet v postupném pořadí různých barev**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává (např. 8-9-10-J-Q). Pokud má Hráč /-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky Ante, Flop, Turn a River bet " zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat, Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupky eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5.

- **Trojice (Three of Kind) – tři karty stejné hodnoty**

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává (např. Q-Q-Q-7-8). Má-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, Flop, Turn a River bet zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat

- **Dva páry (Two Pairs) – 2 x dvě karty se stejnou hodnotou**

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává (např. 10-10-8-8-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupiér stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Mají-li oba páry stejnou hodnotu, rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky Ante, Flop, Turn a River bet zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

- **Pár (One Pair – dvě karty stejné hodnoty)**

Hráč /-i nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává (např. J-J-10-9-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky Ante, Flop, Turn a River bet zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

- **High card (vysoká karta)**

Nemá-li Hráč /-i nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karet, která není vázána v pokerové kombinaci (např. A-Q-10-9-7 různé druhy).

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.

6. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Easy hold'em	100 Kč	10 000 Kč	80 000 Kč	1 €	500 €	4 000 €

10.12. POKER – PRAVIDLA HER

Obecné

Poker nabízí více než sto různých variant, a tedy i různých pokerových pravidel. Pro všechny je stejná hodnota karet počínaje "High Card" (nejvyšší kartou) až po "Royal Flush" (více v pokerových kombinacích). Cílem hry je vybudovat jednu z mnoha herních kombinací. Ty rozhodují o Výhře či prohře. Ve hře však nerozhoduje pouze kvalita kombinace listů, které má Hráč v ruce. Mezi nejoblíbenější pokerové varianty patří Texas Holdem, Omaha (Hi/Low) a 7-Card Stud (Hi/Low). Všechny hry se hrají se standardním balíčkem 52 karet, výjimku tvoří hra Short Deck Holdem (Six Plus Holdem), která je provozována s balíčkem 36 karet. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Nestanoví-li Herní plán u konkrétní varianty Pokeru něco jiného, probíhá míchání karet následovně. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. Následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Balíček karet se mění tak často, jak určí herní personál a zároveň pokud jsou karty poničené nebo začínají být lepkavé.

10.12.1 Základní varianty pokeru

- I. Texas Hold'em
- II. Omaha Poker
- III. Omaha Hi/Lo Poker
- IV. 5 Card Omaha Poker
- V. 5 Card Omaha Hi/Lo
- VI. 6 Card Omaha Poker
- VII. Seven Card Stud
- VIII. Seven Card Stud Hi/Lo
- IX. Razz /Seven Card Stud Low)
- X. 2-7 Triple Draw

- XI. 2-7(Deuce to Seven) Single Draw Lowball
- XII. HORSE (smíšené hry)
- XIII. 8-Game mix
- XIV. Open Face Chinese Poker
- XV. Pineapple – Crazy Pineapple
- XVI. Skála

Výše uvedené varianty pokeru provozuje Provozovatel ve formě karetních turnajů či cash game.

10.12.2 Základní výherní kombinace

- **Královská flush (Royal Flush)**
Nejznámější karetní kombinace v pokeru, tzv. "Royal Flush"



- královská flush, je neporazitelná. Skládá se z esa, krále, královny, kluka a desítky – vše v jediné barvě.

- **Postupka v barvě (Straight Flush)**

Pět karet za sebou stejné barvy. V případě shody Hráčů vyhrává Hráč s kartou v nejvyšší hodnotě této posloupnosti.



- **Čtveřice (Four-of-a-kind)**

Čtyři karty stejné hodnoty a jedna doplňková karta nebo 'kicker'. V případě shody vyhrává Hráč s nejvyšší doplňkovou kartou ('kicker').



- **Full house**

Tři karty stejné hodnoty a dvě jiné karty stejné hodnoty. V případě shody vyhrává Hráč s trojicí karet vyšší hodnoty. Při shodě trojice karet rozhoduje dvojice karet.



- **Flush**

Pět karet ve stejné barvě, které nejdou po sobě. V případě shody vyhrává Hráč držící kartu s nejvyšší hodnotou.



- **Postupka (Straight)**

Pět karet různé barvy, které jdou po sobě. V případě shody vyhrává Hráč s kartou v nejvyšší hodnotě této posloupnosti.



- **Trojice (Three-of-a-kind)**

Tři karty stejné hodnoty a dvě různé doplňkové karty. V případě shody vyhrává Hráč s nejvyšší, a pokud je to nutné, tak i s druhou nejvyšší doplňkovou kartou ('kicker').



- **Dva páry (Two pairs)**

Dvě karty stejné hodnoty plus dvě jiné karty shodné hodnoty a jeden kicker. Pokud mají Hráči oba páry shodné, rozhoduje o vítězství nejvyšší kicker.



•

- **Pár (One pair)**

Dvě karty stejné hodnoty a tři různé doplňkové karty. V případě shody vyhrává Hráč s nejvyšší, a pokud je to nutné, tak i s druhou nebo třetí nejvyšší doplňkovou kartou.



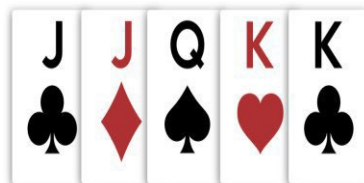
- **Nejvyšší karta**

Jakákoliv kombinace, kterou nelze zařadit do žádné z uvedených kategorií. V případě shody vyhrává nejvyšší karta, např. 'eso-high'.



- **Five Picture Cards**

Jakákoliv barevná kombinace pěti karet, zahrnující výhradně karty hodnot J, Q a K. Tato výherní kombinace se používá pouze u hry NOVO POKER



- **Ace – King – Queen**

Kombinace karet A, K a Q libovolné barvy a dvě doplňkové karty. Tato výherní kombinace se používá pouze u hry NOVO POKER.



- **Five Cards Same Color**

Jakákoliv kombinace pěti karet ve stejné barvě – buď černých (kříže a piky) anebo červených (srdce a káry). Tato výherní kombinace se používá pouze u hry NOVO POKER.



Pojmy	
All-in	Sázka všech Hodnotových nebo Hracích žetonů jednoho Hráče.
Ante	Povinná Sázka Hráčů před rozdáním karet, která se nezapočítává do výše Sázek.
Bad beat	Prohra proti všem předpokladům s vynikající kombinací. Situace, kdy se štěstím vyhrává Bank kombinace s nízkou procentní šancí na výhru.
Bank	Hodnotové nebo hrací žetony, které Hráči v dané hře vsadili / žetony, o který se hraje.
Blind	Blind je výraz pro vynucenou Sázku, kterou do hry umísťují Hráči nalevo od pozice Krupiéra. Každé další kolo se blinds posouvají o jedno místo, platí je tedy všichni Hráči rovnoměrně. Máme dva typy blinds – Big blind (velký blind) a Small blind (malý blind). Blindy jsou v pokeru obsaženy z důvodu vyvolání akce a otevření Banku čili aby se v každé hře o něco hrálo.
Big blind	Velká povinná Sázka, je to minimální Sázka, kterou musíte vložit, abyste se zúčastnili hry.
Small blind	Malá povinná Sázka, polovina Big blindu.
Bet	Sázka do Banku.
Dead hand	Neaktivní Hand po určité době (Hráč nereaguje), s kterou již nemůže být dále hráno.
Dealer Button nebo Button	Značka, kterou má před sebou Hráč v pozici teoretického Krupiéra. Tato značka je na stole po každé hře posouvána ve směru hodinových ručiček, aby každý Hráč mohl využít výhody hrát jako poslední. Ve všech hrách je na začátku první pozice Dealer Buttonu určena pomocí nejvyšší karty. V případě dvou či více karet stejné hodnoty rozhodne barva karty v pořadí: piky (spades), srdce (hearts), káry (diamonds), kříže (clubs).
Call	Dorovnání Sázky protiHráčů.
Community cards (Flop, Board)	Společné karty pro všechny Hráče, které mohou být použity k sestavování kombinací každým z Hráčů.
Fold	Složení karet a tím pádem skončení hry.
Floorman	Manažer Herního prostoru, který dohlíží na průběh hry. Floorman má na starost průběh hry, dodržování pravidel a rozhoduje sporné situace.
Hand	Ruka, dvě karty na ruce.
Heads-up	Hra proti jedinému protiHráči. Například vyvrcholení turnaje, kdy o vítězství hrají již jen dva Hráči proti sobě.
Hole cards	Karty, které jsou Hráči rozdány na ruku při počátku hry. Tyto karty se od Community cards liší tím, že je ostatní protiHráči při hře nevidí.
Check	Ponechání Sázky na stejné úrovni. Hráč nemůže oznámit Check, pokud vsadil někdo jiný. V takovém případě musí Sázku dorovnat – Call, zvýšit – Raise nebo musí složit karty – Fold.
Check raise	Nejdříve je proveden Check a potom v dalším herním pořadí dojde k navýšení Sázky.
Muck	S výrazem Muck se setkáte při závěrečném porovnávání výherních karetních kombinací. V případě, že Vaše kombinace na výhru nestačí, složíte karty bez toho, abyste je ukázali ostatním Hráčům.
Nut	Nejlepší možná kombinace nebo nejlepší možná kombinace svého druhu (např. Nut flush).
Odds	Procentní šance k dotažení karet, resp. sestav. Pravděpodobnost šance na výhru udaná v procentech.
Outs	Karty, které mohou změnit sestavu hHáče ve vítěznou kombinaci. Dosud nerozdané karty, které ještě mohou přijít do hry a které mohou vytvořit pokerovou kombinaci.
Pot	Všechny hodnotové nebo hrací žetony, které byly vsazeny do hry. Bank bez provize pro hernu.

Pot – limit	Varianta pokeru, ve které můžete sázet až do výše Banku (Potu) v tom kterém okamžiku.
Raise	Navýšení Sázky.
Re-raise	Reakce dalším zvýšením Sázky na předchozí navýšení protiHráče.
River (fifth street)	Pátá / poslední společná karta.
Shuffle	Míchání karet.
Showdown	Konečná fáze hry po provedení akce (např. Sázka, Check, aj.) všech Hráčů, ukazují se karty a probíhá vyhodnocení. Probíhá v pořadí, v jakém hráli Hráči v daném kole (tj. Hráč, který umístil Small Blind, pak Hráč, který umístil Big blind a následně postupně Hráči ve směru hodinových ručiček).
Split pot	Bank rozdělený mezi Hráče.
Stack	Množství žetonů před Hráčem na hracím stole.
Value bet	Sázka Hráče na Riveru mající za účel, aby byla dorovnána.

10.12.3 Minimální Sázky

Následující tabulka uvádí minimální výši Small blindů a Big blindů (Sázek) pro poker obecně. Uvádí-li Herní plán pro určitou hru zvláštní úpravu minimální výše Sázek, platí výše Sázek uvedená u dané hry.

Blinds (Sázky)			
Small blind		Big blind	
Euro	Kč	Euro	Kč
€ 1	10 Kč	€ 1	30 Kč
€ 1	30 Kč	€ 3	90 Kč
€ 2	60 Kč	€ 2	60 Kč
€ 2	60 Kč	€ 5	150 Kč
€ 5	150 Kč	€ 5	150 Kč
€ 5	150 Kč	€ 10	300 Kč
€ 10	300 Kč	€ 10	300 Kč
€ 10	300 Kč	€ 25	750 Kč
€ 25	750 Kč	€ 25	750 Kč
€ 25	750 Kč	€ 50	1,500 Kč
€ 50	1,500 Kč	€ 50	1,500 Kč
€ 50	1,500 Kč	€ 100	3,000 Kč
€ 100	3,000 Kč	€ 100	3,000 Kč
€ 100	3,000 Kč	€ 200	6,000 Kč
€ 200	6,000 Kč	€ 400	12,000 Kč
€ 500	15,000 Kč	€ 1000	30,000 Kč

10.12.4 Maximální Sázky

Uvádí-li Herní plán pro určitou hru zvláštní úpravu maximální výše Sázek, platí výše Sázek uvedená u dané hry.

10.12.5 Obecné varianty pokeru

- Dealerchoice – Hráč, který je na Button má tu možnost rozhodnout, která z pokerových variant se bude hrát. Turnajový management si vyhrazuje právo upřesnit, jaké z pokerových variant budou pro tuto hru určeny.
- Button attack – Hráč na pozici Button platí Sázku Ante za celý stůl. Jestliže Hráč na pozici Button vyhrává Pot, vyhrává i tento attack. Tento attack nemůže vyhrát nikdo jiný než Hráč sedící na pozici Button. V případě, že Hráč na pozici Button tuto hru nevyhraje, Button se automaticky posouvá i s attacekem a navyšuje se dalším Hráčem na pozici Button. Hráč, který vyhraje hru, získává Button.

- Double board – Je možno použít jako rozšíření jakékoliv varianty hry, zejména Texas Hold'em Poker nebo Omaha. Krupiéř rozdává dva na sobě nezávislé Boardy namísto jednoho. Pokud dojde hra do Showdownu, vyhodnocuje se každý Board samostatně, kdy na každý z boardu připadá polovina potu.

I. Texas Hold'em Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéřa.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiéřem na stole tak, aby se každý Hráč mohl

přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiéř nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. Následně všechny karty Krupiéř vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Po vytažení karet z mechanického zařízení se do promíchaných karet zařazuje i tzv. řezací karta (bílá, černá, červená nebo zelená), se 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. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéřa a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

- 1) První fáze hry začíná vložением povinných Sázek. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráče, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.
- 2) Poté Krupiéř každému Hráči rozdává dvě karty. Tyto karty jsou rozdány, tak, aby je viděl pouze jejich majitel. Poté již nic nebrání prvnímu kolu sázení. To odstartuje Hráč sedící nalevo od Big blindu a postupuje se po směru hodinových ručiček. Hráč, který je první na řadě, má následující možnosti:
 - a) Složení karet (Fold).
 - b) Dorovnání (Call) - vstup do hry zaplacením částky, která má stejnou velikost jako Sázka Big blind.
 - c) Zvýšení (Raise) - Minimální částkou pro zvýšení je dvojnásobek Big blindu. Maximální pak Hráčův All-in, což jsou všechny hodnotové žetony, které má u stolu k dispozici.
 - d) Čekání (Check) - v PreFlop fázi se týká pouze Hráče na Big blindu, a to v případě, že před ním žádný Hráč nenavýšil. Big blind pak může "Checknout", protože nemusí dorovnávat žádné navýšení a svoji povinnou Sázku do hry již vložil.
- 3) Pokud Hráč, který reaguje ihned po Big blindu navýšil původní Vklad, tak se dalšímu Hráči v pořadí otevírá možnost takzvaného Re-raisu, tedy opětovného navýšení předchozí částky. Toto navýšení musí být opět dvojnásobně vyšší než poslední Sázka.
- 4) Krupiéř na hrací stůl vyloží tři karty, které jsou společné pro všechny Hráče a následuje další kolo sázení. To začíná první Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button, který ovšem před Flopem nezahodil karty. Má tři možnosti:
 - a) Položit karty (Fold),
 - b) Čekat (Check),

c) Vsadit (Bet).

- 5) Pokud tento Hráč zvolí možnost Sázky (Bet), tak má Hráč sedící za ním možnost tuto Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo může karty složit (Fold). Check již není dále možností.
- 6) Po dokončení sázení se všechny hodnotové žetony přesunou do Potu a pokud ve hře zbývají dva a více Hráčů, pokračuje se do další fáze.
- 7) Krupiér spálí vrchní kartu v balíčku (odloží ji stranou tak, aby nikdo neviděl, o jakouse jednalo), otočí další následující a umístí ji vedle Flopu.
- 8) Po vynesení čtvrté společné karty začíná akce opět Hráč sedící jako první po levé ruce Hráče na pozici Dealer Button. Hráči mají stejné možnosti vyjádření jako v předcházejícím sázkovém kole.
- 9) Po kompletním třetím sázkovém kole za přítomnosti dvou a více Hráčů opět spálí jednu kartu a další v pořadí otočí vedle čtyřech již odhalených.
- 10) Poté začíná poslední kolo Sázek. Opět zde platí stejné pořadí i úkony jako v těch předchozích.
- 11) Následně přichází fáze Showdown, tj. Hráči otáčejí své kombinace a porovnávají jejich sílu. Jak jsme si už uvedli výše, Hráči se snaží ze sedmi karet (dvou vlastních a pěti společných) složit tu nejlepší pětikaretní kombinaci. Hráč s nejlepší výherní kombinací získává hodnotové žetony v Banku. Někdy může dojít k situaci, kdy mají Hráči stejnou kombinaci. V tom případě se mezi ně Pot dělí. To označujeme termínem Split.

Výherní kombinace

Viz bod **10.12.2** „Základní výherní kombinace“

Varianty

- Limit Texas Hold'em – Při sázení v Hold'emu s limity je předem dána výše Sázek na základě pevné struktury. Sázky před Flopem, na Flopu a všechna navýšení se rovnají Big blindu. Na Turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Hold'em jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Hráč může (1) vsadit „Bet“, (2) Sázku navýšit „Raise“, (3) Sázku navýšit ještě jednou „(Re-raise)“ a (4) zakončit kolo sázení posledním povoleným navýšením (tzv. „Cap“).
- No Limit Texas Hold'em – Minimální Sázka ve variantě No-Limit Hold'em se rovná Big blindu, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až maximum jejich žetonů. Minimální navýšení: ve hře No Limit Hold'em musí být navýšení Sázky alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše vašeho Stacku (váš počet žetonů na hracím stole).
- Pot Limit Texas Hold'em – V Pot Limit Hold'em je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Banku. Nejnižší možné navýšení: navýšení Sázky musí být alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Nejvyšší možné navýšení: výše Banku ve hře, který je tvořen celkovou sumou Banku ve hře spolu se všemi Sázkami na hracím stole a dále částkou, kterou musí Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: pokud je Bank €100 a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně €100. Po této Sázkě se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč může buď složit, dorovnat €100 nebo navýšit částkou v rozmezí minima (€100 a více) a maxima. Maximální výše Sázky by v tomto případě činila €400. Hráč, který navyšoval, by nejprve dorovnal €100, Bank by vzrostl na €300 a poté by zvýšil o €300 víc čili celková Sázka by činila €400. Pravidla Pot Limit Hold'em nestanovují žádný pevný počet

povolených navýšení, která zakončují kola (tzv. 'Cap').

- Mixed Hold'em – V Mixed Hold'emu se střídají kola Limit Hold'em a No Limit Hold'em. Při přechodu z No Limit na Limit se Blindy zvyšují. To se děje z důvodu zachování konzistence výše průměrného Banku každé z her. Pravidla sázení v každém z kol jsou popsána výše.
- Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou částkou do Potu. Přispívaná částka odpovídá výši Ante nebo výši Blindu.
- Button Ante – Hráč na pozici Button musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.
- Big Blind Ante – Hráč na pozici Big Blind musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

II. Omaha Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na hracím stole tak, aby se každý Hráč

mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.



Pravidla hry

- 1) Jakmile Hráči umístí Blindy, může hra začít. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráče, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.
- 2) Krupiér začne rozdávát karty od Hráče sedícího po Krupiérově levici (ten co umístil Small blind) a pokračuje po směru hodinových ručiček. Takto rozdává po jedné kartě, dokud každý Hráč nemá čtyři karty.
- 3) Po rozdání všech karet, nastane kolo sázení před Flopem. Sázení končí, jakmile všichni Hráči dostanou možnost hrát nebo ti Hráči, kteří nezhodili své karty dorovnali poslední Sázku.
- 4) Začne hrát Hráč nalevo od Dealer Button. Tento Hráč může:
 - a) Fold – zahodit karty; Hráč nemá v Potu žádné peníze, tudíž karty zahodí a počká si na další hru.
 - b) Call – dorovnat Big blind a zůstat tak v hře.
 - c) Raise – zvýší Sázku na minimálně na dvojnásobek Big blindu. Může zvýšit i o více, vždy záleží na stylu sázení, který zvolí.
- 5) Jakmile tento Hráč odehraje, pokračuje ve hře Hráč po jeho levici. A takto ve směru hodinových ručiček až po Hráče, co umístil Big blind. Každý Hráč, až po Hráče, který umístil Big blind, má

stejně možnosti, jak hrát – Fold, Call a Raise. Hráč, který umístil Big blind, tedy částku, kterou ostatní Hráči dorovnávali, může zahrát – Check (Hráč nemusí dorovnávat Sázku, ale pošle hru dál) nebo Raise. Částka, která se sází vždy závisí na velikosti poslední Sázky, která byla učiněna.

- 6) Jakmile se první kolo sázení ukončí, Krupier dá stranou jednu kartu (té se říká spálená karta) a rozdá první tři karty na hrací stůl, lícem nahoru – Flop. Jakmile je Flop rozdán, začíná další kolo sázení. Hrát začíná první Hráč po Krupierově levici, který své karty nezahodil (Hráči, kteří své karty nezahodili jsou označováni jako živí). Tento Hráč má stejné možnosti jako Hráč, který umístil Big blind před Flopem. Může buď hru poslat dál – Check, nebo vsadit – Bet. Ostatní Hráči mají stejné možnosti reagovat na jeho hru, jako měli před Flopem. Pokud vsadí, pak Sázku dorovnat – Call, zvýšit – Raise, nebo karty zahodit – Fold. Pokud po Flopu nikdo nevsadí a všichni hru jen pošlou dál, jsou všichni Hráči „živí“ a nikdo nemusí zahazovat karty. Toto kolo je ukončeno, pokud všichni Hráči poslali hru dál, nebo pokud jsou všechny Sázky dorovnané.
- 7) Jakmile je kolo po Flopu ukončené, Krupier dá stranou jednu kartu (spálenou) a na hrací stůl položí jednu kartu lícem nahoru. Na stole jsou v tuto chvíli 4 karty a začíná další kolo sázení. Hru začne hrát opět první Hráč po Krupierově levici, který má karty. Toto kolo probíhá stejně jako kolo po Flopu.
- 8) Jakmile je ukončeno kolo po turnu, Krupier dá jednu kartu stranou (spálenou) a rozdá jednu kartu lícem nahoru. Na stole je nyní 5 karet lícem nahoru. Toto kolo je již závěrečné a probíhá stejně jako kolo předchozí.
- 9) Showdown je závěr celé hry. Nastává po ukončení posledního sázečního kola. Koncept Showdownu je jednoduchý, Hráč s nejlepší výherní kombinací bere Pot. Výherní kombinace jsou stejné jako v Texas Hold'em, avšak musí být sestavena přesně ze dvou libovolných karet které má na ruce a libovolných 3 karet na hracím stole. To je právě rozdíl oproti Texas Hold'em. V Texas Hold'emu máte na ruce dvě karty a je na vás, pokud je využijete na sestavení výherní kombinace. V Omaze máte na ruce čtyři karty a na sestavení výherní kombinace musíte využít právě dvě z nich.
- 10) Krupier určí vítěze, předá mu Pot, posune Dealer Button o jednoho Hráče po směru hodinových ručiček a začne novou hru. Spolu s Dealer Buttonem se posouvá o jednoho i Small a Big blind.

Výherní kombinace

Viz bod **10.12.2** „Základní výherní kombinace“

Varianty

- Pot Limit Omaha: V Pot Limit Omaze je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Banku. Minimální navýšení: navýšení Sázky musí být alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše Banku ve hře, který je tvořen celkovou sumou Banku, plus všemi Sázkami na hracím stole a částkou, kterou musí Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: pokud je Bank €100 a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně €100. Po této Sázkě se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč může buď složit, dorovnat €100 nebo navýšit částkou v rozmezí minima (€100 a více) a maxima. Maximální výše Sázky by v tomto případě činila \$€400. Hráč, který navýšoval, by nejprve dorovnal €100, Bank by vzrostl na €300 a poté by zvýšil o €300 víc čili celková Sázka by činila €400. V Pot Limit Omaze není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap).
- No Limit Omaha: Minimální Sázka ve variantě No Limit Omaha se rovná Big blindu. Avšak pokud Hráči chtějí, mohou vždy vsadit víc, až maximum jejich žetonů. Minimální navýšení: ve hře No

Limit Omaha musí být navýšení Sázky alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše vašeho Stacku (váš počet žetonů na hracím stole). V No Limit Omaze není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap).

- Fixed Limit Omaha: Při sázení ve Fixed Limit Omaze je předem dána výše Sázek na základě pevné struktury. Všechny Sázky a navýšení před Flopem a na Flopu se rovnají Big blindu. Na Turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Omaha jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Ty zahrnují (1) Bet, (2) Raise, (3) Re-raise a (4) Cap (poslední povolené navýšení).

Omaha Hi/Lo Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku.

Před první hrou jsou karty

zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na hracím stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.



Pravidla hry

- 11) I v pokeru Omaha Hi/Lo označuje „Dealer Button“ (značka) Hráče, který je imaginárním Krupiérem dané hry. Před začátkem hry, první Hráč po směru hodinových ručiček od této značky vloží tzv. ‚Small blind‘, povinnou malou Sázku naslepo. Následující Hráč po směru hodinových ručiček od Sázky Small blind vloží tzv. ‚Big blind‘ (povinnou velkou Sázku naslepo), která běžně představuje dvojnásobek Small blindu, avšak výše blindů se mění na základě struktury Sázek, se kterou se hraje. V hrách s pevným limitem je Big blind shodný s malou sázkou, Small blind obvykle tvoří polovinu velikosti Big blindu, ale může být vyšší, což závisí na Sázkách. Sázení potom začíná u Hráče po levici od Big blindu.
- 12) Nyní jsou každému Hráči rozdány vždy po jedné kartě celkem čtyři vlastní karty. Sázení u stolu pokračuje ve směru hodinových ručiček, přičemž začíná Hráč na pozici ‚under the gun‘ (hned za Big blindem po směru hodinových ručiček).
- 13) Po zhlédnutí vlastních karet má každý Hráč možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu a je považována za ‚živou‘ Sázku tohoto kola. Takový Hráč může Fold, Call nebo Raise. Sázení pokračuje v každém kole Sázek, dokud v Banku nemají všichni aktivní Hráči (ti, kteří nesložili karty) shodné částky.
- 14) Po ukončení prvního kola Sázek se lícem nahoru rozdává ‚Flop‘. Před vyložení Flopu, Turnu a Riveru Krupiér vždy spálí jednu vrchní kartu z balíčku. Flop představuje první tři společné karty platné pro všechny aktivní Hráče. Hru začíná aktivní Hráč ve směru hodin hned za Buttonem. Pokračuje se dalším kolem Sázek. Pro Limit Omahu Hi/Lo platí, že všechny Sázky a navýšení představují násobky malé Sázky.
- 15) ‚Turn‘ nastává po skončení dalšího kola Sázek a v Omaze Hi/Lo znamená čtvrtou společnou kartu na stole otočenou barvou nahoru. Hru opět začíná aktivní Hráč ve směru hodinových ručiček hned za Buttonem. Pokračuje se dalším kolem Sázek. Všechny Sázky a navýšení na turnu musí být v Limit Omaze Hi/Lo násobky velké Sázky.

- 16) Je-li sázení u konce, přichází na stůl 'River'. River se nazývá pátá a poslední společná karta v Omaha Hi/Lo pokeru. Sázet začíná aktivní Hráč ve směru hodinových ručiček bezprostředně za Buttonem. Následuje poslední kolo Sázek.
- 17) Je-li po skončení posledního kola Sázek ve hře více než jeden Hráč, tak vyloží své karty na stůl první ten, kdo poslední sázel nebo Sázkou navyšoval. Pokud se v posledním kole neuskutečnily žádné Sázkové, své karty vykládá na stůl jako první Hráč sedící po směru hodinových ručiček od značky Krupiéra.
- 18) Polovinu Banku vyhrává Hráč s nejlepší a současně nejvyšší kombinací pěti karet (high), zatímco druhá polovina peněz z Banku připadá Hráči s naopak nejmenší herní kombinací sestavenou z pěti karet (low).
- 19) Pamatujte, že ve všech hrách Omaha musí Hráči používat dvě (a jenom dvě) ze svých čtyř vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami na Boardu. V případě shodných kombinací se high a low část Banku dělí mezi Hráče s nejlepšími kombinacemi rovným dílem. Pokud žádná z Hand nevyhovuje požadavkům na low (např. 'eight low' nebo lepší), nejlepší Handa/Handy kvalifikované pro high, berou celý Bank. Poté, co je hodnota Banku vyplacena výherci, mohou Hráči rozehrát novou hru Omaha Hi/Lo. Button se posunuje po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

Výherní kombinace

Omaha Hi/Lo se hraje s omezením „8-or-better“, což znamená, že nízký Hand musí tvořit nejméně pět různých karet v hodnotě osm a nižší. Účastník hazardní hry s nejlepší kombinací pěti vysokých karet získává půl Potu, účastník hazardní hry s nejlepší kombinací pěti nízkých karet druhou polovinu. V případě shody kombinací se podíl na Potu za vysoký Hand a podíl na Potu za nízký Hand rovnoměrně rozdělí mezi účastníky hazardní hry s nejlepšími kombinacemi. Pokud má více účastníků hazardní hry Handy stejné hodnoty, nastává remíza, při které si rozdělí mezi sebe Pot rovným dílem. Například pokud nastane situace, kdy má nárok na Pot jeden účastník hazardní hry s vysokým Handem a dva účastníci hazardní hry se shodným nízkým Handem, vyhrává vítězný účastník vysokým Handem polovinu Potu, zatímco účastníci s nízkým Handem získají každý jednu čtvrtinu Potu. Pokud žádná kombinace nesplňuje podmínky pro nízký Hand, vyhrává celý Pot nejlepší vysoká kombinace (high Hand). Omaha Hi/Lo používá pro sestavení nejlepší kombinace vysokých karet tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v pokeru (viz bod 10.12.2 „Základní výherní kombinace“ a pro sestavení nejlepší kombinace nízkých karet používá hodnoty karetních kombinací zvané „Ace to Five (viz tabulka a popis níže)“.

1	5-4-3-2-A	29	8-6-4-3-A
2	6-4-3-2-A	30	8-6-4-3-2
3	6-5-3-2-A	31	8-6-5-2-A
4	6-5-4-2-A	32	8-6-5-3-A
5	6-5-4-3-A	33	8-6-5-3-2
6	6-5-4-3-2	34	8-6-5-4-A
7	7-4-3-2-A	35	8-6-5-4-2
8	7-5-3-2-A	36	8-6-5-4-3
9	7-5-4-3-A	37	8-7-3-2-A
10	7-5-4-3-A	38	8-7-4-2-A
11	7-5-4-3-2	39	8-7-4-3-A
12	7-6-3-2-A	40	8-7-4-3-2
13	7-6-4-2-A	41	8-7-5-2-A

14	7-6-4-3-A	42	8-7-5-3-A
15	7-6-4-3-2	43	8-7-5-3-2
16	7-6-5-2-A	44	8-7-5-4-A
17	7-6-5-2-A	45	8-7-5-4-2
18	7-6-5-3-2	46	8-7-5-4-3
19	7-6-5-4-A	47	8-7-6-2-A
20	7-6-5-4-2	48	8-7-6-3-A
21	7-6-5-4-3	49	8-7-6-3-2
22	8-4-3-2-A	50	8-7-6-4-A
23	8-5-3-2-A	51	8-7-6-4-2
24	8-5-4-3-A	52	8-7-6-4-3
25	8-5-4-3-A	53	8-7-6-5-A
26	8-5-4-3-2	54	8-7-6-5-2
27	8-6-3-2-A	55	8-7-6-5-3
28	8-6-4-2-A	56	8-7-6-5-4

- **Hodnoty kombinací Ace to Five (nízké karty)**

V případě Ace to Five (nízké karty) není barva rozhodující. Jiné kombinace než níže uvedené (např. flush, postupka, dvojice, trojice atd., které jsou užívány např. v „tradičních hodnotách karetních kombinací v pokeru (vysoké karty)“) zde nemají žádnou hodnotu. Esa jsou v low kombinacích vždy počítána jako nejnižší karty. Hodnota karet v low kombinaci o pěti kartách začíná vždy nejvyšší kartou a dále se postupuje směrem dolů.

Za nízké („low“) karty se považují eso, dvojka, trojka, čtyřka, pětka, šestka, sedmička a osmička; za vysoké („high“) se potom považují osmička, devítka, desítka, kluk (karta J), královna (karta Q), král (karta K) a eso. Osmička a eso tedy mohou mít jak povahu nízké karty, tak povahu vysoké karty.

- **Five Low nebo Wheel: Pětka, čtyřka, trojka, dvojka a eso.**

V případě rovnosti kombinací: Všichni, co drží Five-high kombinaci, si dělí Pot. Six Low: Pět libovolných karet se šestkou jako nejvyšší kartou.

V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává Pot. Proto 6, 4, 3, 2, A poráží 6, 5, 4, 2, A. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší.

- **Seven Low: Pět libovolných karet se sedmičkou jako nejvyšší kartou.**

V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává Pot. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší.

- **Eight Low: Pět libovolných karet s osmičkou jako nejvyšší kartou.**

V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává Pot. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší. Eight Low je nejslabší kombinací kvalifikující se pro variantu low her typu Omaha Hi/Lo a Seven Card Stud Hi/Lo. Nicméně v Razzu neexistuje žádné takové omezení, a celý Pot vyhrává vždy nejnižší (tedy v této hře nejlepší) kombinace, i pokud se jedná o nine low, queen low nebo dokonce pár (viz níže popis hry Razz).

Varianty

Omaha Hi/Lo je možné hrát v následujících formátech:

- Limit Omaha Hi/Lo – na každou hru a každé kolo Sázek je stanoven konkrétní limit.
- Pot Limit Omaha Hi/Lo – Hráč může vsadit prostřednictvím žetonů částku odpovídající aktuální hodnotě Banku.
- No Limit Omaha Hi/Lo – Hráč může kdykoliv vsadit všechny svoje hodnotové žetony.
- Mixed Omaha Hi/Lo – ve hře se střídají kola Limit a Pot Limit. Pokud hra přejde z Pot Limit na No Limit, blindy se půlí, což zajišťuje, že sázkové úrovně budou konzistentní.

- Limit Omaha Hi/Lo: Při sázení v Limit Omaze Hi/Lo je předem dána výše Sázek na základě pevné struktury. Všechny Sázký a navýšení před Flopem a na Flopu se rovnají Big blindu. Na turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Omaha Hi/Lo jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázký v rámci každého kola Sázek. Ty zahrnují (1) Bet, (2) Raise, (3) Re-raise a (4) Cap-poslední povolené navýšení.
- Pot Limit Omaha Hi/Lo: V Pot Limit Omaze Hi/Lo je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Banku. Minimální navýšení: navýšení Sázky musí být rovno alespoň výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše Banku ve hře, který je tvořen celkovou sumou Banku, plus všemi Sázkami na stole a částkou, kterou musí Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: pokud je Bank €100 a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně €100. Po této sázce se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč může buď složit, dorovnat €100 nebo navýšit částkou v rozmezí minima (€100 a více) a maxima. Maximální výše Sázky by v tomto případě činila €400. Hráč, který navýšoval, by nejprve dorovnal €100, Bank by vzrostl na €300 a poté by zvýšil o €300 víc čili celková Sázka by činila €400. V Pot Limit Omaze Hi/Lo není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap). V Pot Limit Omaze Hi/Lo není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap).
- No Limit Omaha Hi/Lo: Minimální Sázka ve variantě No Limit Omaha Hi/Lo se rovná Big blindu. Avšak pokud Hráči chtějí, mohou vždy vsadit víc, až maximum svých žetonů. Minimální navýšení: ve hře No Limit Omaha Hi/Lo musí být navýšení Sázky alespoň dvojnásobkem hodnoty předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše vašeho Stacku (váš počet žetonů na stole). V No Limit Omaze Hi/Lo není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap).

III. 5 Card Omaha Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku.

Před první hrou jsou karty

zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

- 1) Každý z Hráčů obdrží pět vlastních karet a sází po směru hodinových ručiček, přičemž začíná Hráč na pozici 'under the gun' (první po směru za Big blindem).
- 2) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Sázení pokračuje v každém kole Sázek, dokud všichni aktivní Hráči (ti, kteří nepoložili) nevloží do Potu shodnou částku.
- 3) Po skončení prvního kola Sázek se na Board rozdává 'Flop'. Před vyložením Flop, Turn, River Krupiér vždy spálí jednu vrchní kartu z balíčku. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových

ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek.

- 4) Jakmile se ukončí sázení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta ve hře 5 Card Omaha. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek.
- 5) Jakmile jsou dorovnány Sázky na Turnu, Krupier vyloží na Board lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou ve hře 5 Card Omaha. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne závěrečné kolo Sázek.
- 6) Pokud po skončení posledního kola Sázek zůstává ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty Hráč, který jako poslední sázel nebo navyšoval. Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Hráč bezprostředně od Buttonu ve směru hodinových ručiček. Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává Pot. Pamatujte, že ve hře 5 Card Omaha musí Hráči použít dvě a jen dvě ze svých pěti vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami na stole. V případě shody kombinací karet si Pot rovným dílem rozdělí mezi sebe Hráči s nejlepší kombinací. Po udělení Potu vítězi se může začít nová hra 5 Card Omaha. Button se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

Výherní kombinace

Viz bod **10.12.2** „Základní výherní kombinace“

Varianty

- 5 Card Pot Limit Omaha: V Pot Limit Omaha je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Potu. Minimální navýšení (Raise): Navýšení Sázky musí být nejméně ve výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. U Pot Limit 5 Card Omahy není 'Cap' (omezení) na počet povolených raisů.
- No Limit 5 Card Omaha: Minimální Sázka v No Limit 5 Card Omaha je ve výši Big blindu, ale Hráči mohou vždy vsadit kolik chtějí, až do maxima svých žetonů u stolu. Minimální navýšení (Raise): Ve hře No Limit 5 Card Omaha musí být navýšení Sázky rovno alespoň výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. U No Limit 5 Card Omahy není 'Cap (omezení)' na počet povolených raisů.

IV. 5 Card Omaha Hi/Lo

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiera.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku.

Před první hrou jsou karty

zkontrolovány a rozloženy Krupierem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiera a nesmí je Hráči držet mimo stůl.



Pravidla hry

- 1) Ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo označuje 'Button' nebo 'Krupier Button' Hráče, který je Krupierem pro aktuální hru. Před samotným začátkem hry sází Hráč bezprostředně po Buttonu (ve směru hodinových ručiček) 'Small blind', tedy první povinnou Sázku. Následující Hráč ve směru hodinových ručiček za Small blindem pak sází 'Big blind', který je obvykle dvojnásobkem Small blindu. Blindy se ale mohou lišit v závislosti na výši Sázek a hrané struktuře Sázek.

- 2) Jakmile Hráči obdrží svých pět vlastních karet, probíhají Sázky po směru hodinových ručiček a začínají od Hráče na pozici 'under the gun' (první po směru za Big blindem).
- 3) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Sázení pokračuje v každém kole Sázek, dokud všichni aktivní Hráči (ti, kteří nepoložili) nevloží do Potu shodnou částku.
- 4) Po skončení prvního kola Sázek se na Board rozdává 'Flop'. Před vyložením Flop, Turn, River Krupiér vždy spálí jednu vrchní kartu z balíčku. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne další kolo Sázek. Ve hře Limit 5 Card Omaha Hi/Lo jsou všechny Sázky a navýšení na Flopu odvozeny od Small Betu.
- 5) Jakmile se ukončí sázení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta hry 5 Card Omaha Hi/Lo. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek. Ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo je výše Sázek na turnu odvozena od bit Betu.
- 6) Jakmile jsou dorovnané Sázky na Turnu, Krupiér vyloží na Board lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou v rámci hry 5 Card Omaha Hi/Lo. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne závěrečné kolo Sázek.
- 7) Pokud po skončení posledního kola Sázek zbývá ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty Hráč, který jako poslední sázel nebo navyšoval. Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Hráč bezprostředně od Buttonu ve směru hodinových ručiček. Hráč s nejlepší Handou pěti karet pro high vyhrává polovinu Potu a Hráč s nejlepší Handou pro low vyhrává druhou polovinu. Mějte na paměti, že ve všech hrách 5 Card Omaha musí Hráči použít dvě (a pouze dvě) ze svých pěti vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami z Boardu. V případě shody kombinací low nebo high si Pot mezi sebe rovným dílem rozdělí Hráči s nejlepší kombinací. Pokud se žádná Handa nekvalifikuje pro low (v tomto případě 'eight low' a lepší), nejlepší Handa pro high vyhrává celý Pot. Po udělení Potu vítězi se může začít nová hra 5 Card Omaha Hi/Lo. Button se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

Výherní kombinace

5 Card Omaha Hi/Lo se hraje podle pravidla '8 or better'. To znamená, že pokud chcete vyhrát část Potu určenou pro low Handu, musí tato low Handa obsahovat pět různých karet s hodnotou 8 a menší. Low Handa ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo je posuzována podle stejných pravidel, jako je tomu ve hře Omaha Hi/Lo. Pokud žádná kombinace nespĺňuje podmínky pro nízkou Handu, vyhrává celý Pot nejlepší vysoká kombinace. 5 Card Omaha Hi/Lo využívá pro hodnocení low Hand systém 'Ace to Five' nebo také 'California'. Postupky a barva se do kombinace nepočítají a esa jsou vždy nízká. Nejlepší možná Handa je tzv. 'wheel': 5, 4, 3, 2,

A. Výherní kombinace blíže viz Výherní kombinace u Omaha Hi/Lo Poker (str. 59).

Varianty

5 Card Omaha Hi/Lo lze hrát v následujících formátech:

- Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: V každém kole Sázek se uplatňují určité limity pro Sázky.
- Pot Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: Sázky jsou omezeny do výše hodnoty žetonů v Potu.
- No Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: Hráč může kdykoli vsadit všechny své hodnotové žetony.

- Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: Sázení v Limit 5 Card Omaha Hi/Lo je omezeno na předem stanovený systém výše Sázek. Sázky před Flopem, na Flopu a všechny Sázky i navýšení se rovnají Big blindu.

Na turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení zdvojnásobí. Ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo jsou Hráčům povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. To zahrnuje (1) Sázku – Bet, (2) navýšení – Raise, (3) další navýšení – Re-raise a (4) konečné navýšení – final Raise neboli Cap.

- Pot Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: V Pot Limit 5 Card Omaha Hi/Lo je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Potu. Minimální navýšení (Raise): Navýšení Sázky musí být rovno alespoň výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Pokud například první Hráč vsadí 5€, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o 5€ (celková Sázka bude 10€). Maximální navýšení: Výše Potu ve hře, který je tvořen celkovou sumou aktivního Potu spolu se všemi Sázkami na stole a dále částkou, kterou musí aktivní Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: Pokud je Pot 100€ a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně 100€. Po této sázce se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč může buď složit, dorovnat 100€ nebo navýšit částkou v rozmezí minima (100€ a více) a maxima. Maximální výše Sázky je v tomto případě 400€. Hráč, který navyšoval, by nejprve dorovnal 100€, Pot by vzrostl na 300 €, a poté by zvýšil o 300€. Celková Sázka by proto činila 400€. U Pot Limit 5 Card Omahy Hi/Lo není žádné omezení ('Cap') na počet navýšení.
- No Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: Minimální Sázka v No Limit 5 Card Omaha Hi/Lo je ve výši Big blindu, ale Hráči mohou vždy vsadit kolik chtějí, až do maxima svých žetonů u stolu. Minimální navýšení (Raise): V No Limit 5 Card Omaze Hi/Lo musí být navýšení nejméně ve výši předchozího navýšení nebo Sázky v daném kole. Pokud například první Hráč vsadí 5€, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o 5€ (celková Sázka bude 10€). Maximální navýšení: Výše vašeho Stacku (vaše hodnotové žetony na stole). U No Limit 5 Card Omahy Hi/Lo není žádné omezení ('Cap') na počet raisů.

V. 6 Card Omaha Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku.

Před první hrou jsou karty

zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.



Pravidla hry

- 1) Každý z Hráčů obdrží šest vlastních karet a sází po směru hodinových ručiček, přičemž začíná Hráč na pozici 'under the gun' (první po směru za Big blindem).
- 2) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Sázení pokračuje v každém kole Sázek, dokud všichni aktivní Hráči (ti, kteří nepoložili) nevloží do Potu shodnou částku.
- 3) Po skončení prvního kola Sázek se na Board rozdává 'Flop'. Před vyložením Flop, Turn, River Krupiér vždy spálí jednu vrchní kartu z balíčku. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek.

- 4) Jakmile se ukončí sázení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta ve hře 6 Card Omaha. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek.
- 5) Jakmile jsou dorovnány Sázký na turnu, objeví se na Boardu lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou ve hře 6 Card Omaha. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne závěrečné kolo Sázek.
- 6) Pokud po skončení posledního kola Sázek zbývá ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty Hráč, který jako poslední sázel nebo navyšoval. Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sáзка, pak jako první ukazuje karty Hráč bezprostředně od Buttonu ve směru hodinových ručiček. Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává Pot. Pamatujte, že ve hře 6 Card Omaha musí Hráči použít dvě a jen dvě ze svých šesti vlastních karet v kombinaci přesně třemi kartami na stole. V případě shody kombinací karet si Pot rovným dílem rozdělí mezi sebe Hráči s nejlepší kombinací. Po udělení Potu vítězi se může začít nová hra 6 Card Omaha. Button se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

Výherní kombinace

Viz bod **10.12.2** „Základní výherní kombinace“

Varianty

- 6 Card Pot Limit Omaha: V Pot Limit Omaha je minimální povolená Sáзка shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Potu. Minimální navýšení (Raise): Navýšení Sázký musí být nejméně ve výši předcházející Sázký nebo navýšení v daném kole. U Pot Limit 6 Card Omahy není 'Cap' (omezení) na počet povolených raisů.
- No Limit 6 Card Omaha: Minimální Sáзка v No Limit 6 Card Omaha je ve výši Big blindu, ale Hráči mohou vždy vsadit kolik chtějí, až do maxima svých žetonů u stolu. Minimální navýšení (Raise): Ve hře No Limit 6 Card Omaha musí být navýšení Sázký alespoň dvojnásobkem předcházející Sázký nebo navýšení v daném kole. U No Limit 6 Card Omahy není 'Cap (omezení)' na počet povolených raisů.

VI. Seven Card Stud

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku.

Před první hrou jsou karty

zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.



Pravidla hry

- 1) Před zahájením hry Seven Card Stud všichni Hráči povinně vsadí Ante.
- 2) Každému Hráči jsou zpočátku rozdány tři karty, dvě vlastní karty a jedna odkrytá. Hráč držíci

nejnižší odkrytou kartu je tzv. 'bring-in' a začíná akci. Musí učinit další Sázku (přesná výše se odvíjí od typu hry) nebo pokud se rozhodne, celou Sázku v nižších sázkových násobcích. Akce pokračuje po směru hodinových ručiček kolem hracího stolu, dokud není dokončeno kolosázení.

- 3) Poté obdrží Hráči další odkrytou kartu, které se říká 'Fourth Street'. Na tahu je Hráč s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Například Hráč s odkrytým párem králů hraje první, jestliže žádný jiný Hráč neukazuje pár es nebo lepší karty. Tento Hráč se může rozhodnout pro Check nebo vsadit nižší výši Sázek. Následuje další kolo Sázek.
- 4) Poté je Hráčům rozdána 'Fifth Street', tedy další odkrytá karta. A opět první Hráč na řadě bude ten s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Pokračuje se kolem sázení. Počínaje rozdáním karty Fifth Street a po celý zbytek hry probíhá přihazování ve výši velkých Sázek.
- 5) V tuto chvíli je pro Hráče připravena karta tzv. 'Sixth Street'. Akci začíná Hráč s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Následuje kolo Sázek.
- 6) Nyní dostane každý Hráč sedmou a současně poslední kartu, která je rozdána lícem dolů. Kartu zná pouze Hráč, který ji obdržel. Jako první se vyjadřuje Hráč s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Před Hráči je poslední kolo Sázek, a pokud ve hře zůstane více než jeden Hráč, přejde se k Showdownu.
- 7) Pokud po závěrečném kole sázení zůstane ve hře více než jeden Hráč, pak jako první vykládá své karty ten, který jako poslední vsázel nebo Sázku navyšoval. V případě, že v posledním kole nebyla učiněna žádná Sázka, pak vyloží svoje karty jako první Hráč na prvních pozicích (sedadlo 1, sedadlo 2 atd.). Další karty na Showdownu se ukazují ve směru hodin kolem stolu. Bank získává Hráč s nejvyšší kombinací karet. V případě rovnosti karetních kombinací se Bank dělí rovným dílem mezi příslušné Hráče.
- 8) Ve Studu, stejně jako v jiných formách pokeru, jsou možné následující akce - 'Fold', 'Check', 'Bet', 'Call' nebo 'Raise'. O tom, které možnosti jsou k dispozici v dané chvíli, rozhoduje akce předchozího Hráče. Vždy má však každý pokerový Hráč volbu složit karty, odložit je a vzdát se svého podílu v Banku. Jestliže dosud nikdo neprovedl Sázku, má Hráč možnost Check (nevsázet, ale ponechat si karty) nebo Bet. Po Hráčově sázce mají následující Hráči možnost Fold, Call nebo Raise. Call znamená dorovnat částku vsazenou předcházejícím Hráčem. Pojem Raise zahrnuje nejen dorovnání předchozí Sázkou, ale navíc její navýšení.
- 9) Za účelem určení bring-inu v Seven Card Stud rozhoduje o hodnotě karet barva. Barvy jsou řazeny v abecedním pořadí (podle anglických názvů) – kříže (nejnižší), káry, srdce a piky (nejvyšší). Rozhoduje nejnižší barva, takže pokud jsou na počátku Handy viditelné srdcová dvojka a křížová dvojka, potom křížová dvojka vkládá bring-in. (Pozn.: toto pravidlo neplatí pro nerozhodné Handy na Showdownu.) Pokud je Hráč s nejnižší kartou zobrazenou na Third Street v All-inu za Ante a v důsledku toho není schopen vložit požadovaný bring-in, pak se bring-in posouvá ve směru hodinových ručiček u stolu bez ohledu na hodnotu odkrytých karet Hráče. Pokud některý Hráč na Fourth Street ukáže pár, může se dobrovolně vsadit nebo navýšit o velkou Sázku. Jestliže v této situaci někdo vsadí 'velkou Sázku', vyšší vsazená částka platí pro zbytek sázení na Third Street.

Výherní varianty a další varianty

Variantou hry Seven Card Stud je Seven Card Stud Hi/Lo (také známá jako 'Stud Eight or Better' nebo 'Stud/8'). V této variantě hry Stud jsou možní dva výherci každé hry. Zprvce, Hráč mající nejlepší kombinaci vysokých karet a zadruhé Hráč s nejlepší hodnotou nízkých karet, pokud je tato kombinace tvořena kartami nižšími než osm nebo lepšími. Výherní kombinace blíže Viz bod **10.12.2** „Základní výherní kombinace“.

VII. Seven Card Stud Hi/Lo

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku.

Před první hrou jsou karty

zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.



Pravidla hry

- 1) Před tím, než začne Seven Card Stud Hi/Lo, musí každý Hráč vložit povinnou částku tzv. „Ante“.
- 2) Každý Hráč dostane zpočátku tři karty, dvě karty lícem dolů („vlastní karty“) a jednu lícem nahoru a tento Hráč také začíná akci. Hráč, jehož karta lícem nahoru má nejnižší hodnotu, musí učinit první Sázku („bring-in“), a to ve výši buď celé nominální hodnoty Sázky (opět přesná výše Sázky závisí na typu hry) nebo pokud se rozhodne, celou Sázku v nižších sázkových násobcích. Sázení probíhá okolo pokerového stolu po směru hodinových ručiček, dokud není dokončeno toto kolo Sázek.
- 3) Poté je Hráčům rozdána další karta lícem nahoru, tu nazýváme ‘Fourth Street’. Akci začíná ten Hráč, jehož karty lícem nahoru mají nejvyšší pokerovou hodnotu. Podle pravidel si může Hráč vsadit (Bet) nebo Checknout. Na rozdíl od Seven Card Stud, pokud Hráč vytvoří pár na Fourth Street, zde nelze vsadit dvojnásobek, všechny Sázky budou narůstat v nejnižším rozpětí. Například Hráč ukazující king high se vyjadřuje jako první, pokud žádný jiný Hráč nemá eso high nebo lepší. Tento Hráč může buď Checknout nebo vsadit nižší částku. Na řadě je další kolo Sázek.
- 4) I zde je každému Hráči rozdána karta lícem nahoru. Pro ni se vžil výraz ‘Fifth Street’. Podle pravidel začíná opět Hráč s nejvyšší kombinací karet lícem nahoru. Následuje další kolo Sázek. Počínaje kartou Fifth Street se po zbytek hry Sázky a navýšení přihazují ve formě velkých Sázek.
- 5) Nyní obdrží Hráči další kartu lícem nahoru, té se říká ‘Sixth Street’. Na řadě je opět ten Hráč, jehož karty lícem nahoru mají nejvyšší pokerovou hodnotu. Poté přichází další kolo sázení.
- 6) Hráčům je rozdána sedmá a poslední karta, a to lícem dolů, známá pouze Hráči, kterému byla rozdána. Hráč začíná ten Hráč, jehož karty lícem nahoru mají nejvyšší pokerovou hodnotu. V tuto chvíli je před Hráči poslední kolo Sázek, a pokud ve hře zůstane více než jeden Hráč, přejde se k Showdownu.
- 7) Zůstává-li ve hře více než jeden Hráč po ukončení závěrečného kola Sázek, pak poslední sázející / zvyšující Hráč vyloží svoje karty na stůl jako první. V případě, že v posledním kole nepadla žádná Sázka, pak jako první vykládá svoje karty Hráč na první pozici (sedadlo 1, poté sedadlo 2 a tak dále). Další Hráči na Showdownu se ukazují ve směru hodinových ručiček kolem stolu. Hráč s nejlepší kombinací vysokých pěti karet (‘Hi’) získává polovinu Banku a Hráč s nejlepší kombinací nízkých pěti karet (‘Lo’) získává druhou polovinu Banku. Jestliže nevyhrají žádné nízké karty (low), bere

nejlepší kombinace vysokých karet (high) celý Bank. Pamatujte, že ve hře Seven Card Stud Hi/Lo je nutné dodržovat pravidlo 'eight or Better', abyste mohli vyhrát Bank, tzn., že musíte mít nepárové kombinace pěti karet s hodnotami menší nebo rovno 8. Jinak vám low kombinace není uznána. V případě, že mají dva nebo více Hráčů stejné high nebo low Handy, rozdělí se podle toho i poloviny Banku. Poté, co je Bank rozdělen, lze zahájit novou hru Seven Card Stud Hi/Lo.

- 8) Ve Studu, stejně jako v jiných formách pokeru, jsou možné následující akce - 'Fold', 'Check', 'Bet', 'Call' nebo 'Raise'. O tom, které možnosti jsou k dispozici v dané chvíli, rozhoduje akce předchozího Hráče. Vždy má však každý pokerový Hráč volbu složit karty, odložit je a vzdát se svého podílu v Banku. Jestliže dosud nikdo neprovedl Sázku, má Hráč možnost Check (nevsázet, ale ponechat si karty) nebo Bet. Po Hráčově sázce mají následující Hráči možnost Fold, Call nebo Raise. Call znamená dorovnat částku vsazenou předcházejícím Hráčem. Pojem Raise zahrnuje nejen dorovnání předchozí Sázky, ale navíc její navýšení. Akce Bet a Raise v hrách s limitem jsou předem dané částky.
- 9) Za účelem určení bring-inu v Seven Card Stud rozhoduje o hodnotě karet barva. Barvy jsou řazeny v abecedním pořadí (podle anglických názvů) – kříže (nejnižší), káry, srdce a piky (nejvyšší). Rozhoduje nejnižší barva, takže pokud jsou na počátku Handy viditelné srdcová a kárová dvojka, potom kárová dvojka vkládá bring-in. Pokud je Hráč s nejnižší kartou zobrazenou na Third Street v All-inu za Ante a v důsledku toho není schopen vložit požadovaný bring-in, pak se bring-in posouvá ve směru hodinových ručiček u stolu bez ohledu na hodnotu odkrytých karet Hráče.

Výherní kombinace

Ve hře Seven Card Stud Hi/Lo je jednotlivě rozdáno sedm karet v průběhu celé hry, ale o vítězi rozhoduje pouze karetní kombinace pěti karet každého Hráče. Aby měl Hráč nárok získat část Banku za low (nízké karty), musí být low Handa hrána s kartami „eight or better“, tedy s osmičkou nebo nižšími. (Low Handy jsou v Seven Card Stud Hi/Lo tvořeny stejně jako v Omaha Hi/Lo). Pokud nevyhovuje žádná low Handa, celý Bank vyhrává high Handa. V hrách Stud Hi/Lo se pro hodnocení low Hand využívá systém 'Ace to Five' nebo 'California'. Postupky a Flush se nepočítají do Handy a esa jsou vždy nízká, takže nejlepší možná Handa je tzv. "wheel": 5, 4, 3, 2, A.

VIII. Razz (Seven Card Stud Low)

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku.

Před první hrou jsou karty

zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

- 1) Před tím, než začne hra, vloží všichni Hráči minimální Sázku Ante.
- 2) Každému Hráči jsou zpočátku rozdány tři karty, 2 neodkryté a 1 odkrytá karta. Hráč s nejvyšší



odkrytou kartou je v Razzu 'bring-in' a ten také začíná akci. Musí učinit Sázku v určité nominální hodnotě (přesná výše bring-inu závisí na typu hry) nebo pokud se rozhodne, celou Sázku v nižších sázkových násobcích. Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček napříč pokerovým stolem, dokud není sázení pro dané kolo u konce.

- 3) Nyní obdrží každý Hráč další odkrytou kartu, nazývanou též 'Fourth Street'. Jako první je na řadě Hráč s nejsilnější (nejnižší) odkrytou Handou. Ten může buď Bet, nebo Check. Pokud vsadí, sází malou Sázku a následuje další kolo Sázek.
- 4) Každý Hráč nyní obdrží další odkrytou kartu, nazývanou též "Fifth Street" a opět jedná ten Hráč, jehož odkryté karty mají nejnižší pokerovou hodnotu. Například Hráč s eight-high hraje první, jestliže jediní jiní Hráči ve hře ukazují pár sedmiček a queen-high. Hráč s eight-high může buď Checknout, nebo vsadit vyšší Sázku. Přichází další kolo Sázek. Počínaje Fifth Street až po zbytek hry jsou všechny Sázky a navýšení násobky „velké Sázky“.
- 5) Každý Hráč nyní obdrží další odkrytou kartu, nazvanou též "Sixth Street" a opět jedná ten Hráč, jehož odkryté karty mají nejnižší pokerovou hodnotu. Poté začíná další kolo Sázek.
- 6) Poté obdrží každý Hráč sedmou a poslední kartu, která je neodkrytá a jejíž hodnotu zná pouze ten, kterému byla rozdána. Stejně jako na předchozích street, začíná ten Hráč, jehož odkryté karty mají nejnižší pokerovou hodnotu. Nastává poslední kolo Sázek, a pokud ve hře zůstane více než jeden Hráč, přejde se k Showdownu.
- 7) Jestliže při dokončení posledního sázečního kola zbývá ve hře více než 1 Hráč, ukáže jako první karty poslední sázející/přihazující. Když nebyly v posledním kole uzavřeny žádné Sázky, ukáže jako první karty Hráč na první pozici (sedadlo 1, poté sedadlo 2 a tak dále). Další Handy na Showdownu se ukazují ve směru hodinových ručiček kolem stolu. Bank vyhrává Hráč s nejlepší 5 karetní Ace to five kombinací. Zapamatujte si, že (na rozdíl od Seven Card Stud Hi/Lo a Omaha Hi/Lo) zde neexistuje žádná 'vhodnost'. Celý Bank vyhrává Handa s nejlepší nízkou kombinací. Poté, co je Bank přidělen nejlepší low kombinaci, může začít nová hra. Pokud mají 2 nebo více Hand shodné hodnoty, je mezi ně Bank rozdělen rovnoměrně a barvy karet zde nehrají roli.
- 8) Ve Studu, stejně jako v jiných formách pokeru, jsou možné následující akce - 'Fold', 'Check', 'Bet', 'Call' nebo 'Raise'. O tom, které možnosti jsou k dispozici v dané chvíli, rozhoduje akce předchozího Hráče. Vždy má však každý pokerový Hráč volbu složit karty, odložit je a vzdát se svého podílu v Banku. Jestliže dosud nikdo neprovedl Sázku, má Hráč možnost Check (nevsázet, ale ponechat si karty) nebo Bet. Po Hráčově sázce mají následující Hráči možnost Fold, Call nebo Raise. Call znamená dorovnat částku vsazenou předcházejícím Hráčem. Pojem Raise zahrnuje nejen dorovnání předchozí Sázky, ale navíc její navýšení. Akce Bet a Raise v hrách s limitem jsou předem dané částky.
- 9) Za účelem určení bring-inu v Razzu rozhoduje o hodnotě karet barva. V pořadí od nejvyšší po nejnižší se řadí následovně – piky, srdce, káry a kříže. Bring in je zodpovědností nejvyšší barvy, takže pokud jsou na začátku hry k vidění srdcová a kárová královna a současně je královna nejvyšší ukázanou kartou, potom případně bring in na srdcovou královnu. Pokud je Hráč s nejvyšší kartou zobrazenou na Third Street v All-inu za Ante a v důsledku toho není schopen vložit požadovaný bring-in, pak se bring-in posouvá ve směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči u stolu bez ohledu na hodnotu odkrytých karet Hráče.

Výherní kombinace

Razz (Seven Card Stud, pouze nízká) je pokerová hra, ve které při odkrytí karet, vyhrává nejnižší pokerová kombinace 'Ace to five' ('Od esa k pěti'). V Razzu je Hráči v průběhu hry rozdáno celkem 7 karet, ale pro stanovení vítěze je rozhodujících pouze 5 nejlepších low Hand. Na rozdíl od her Seven Card Stud Hi/Lo nebo Omaha Hi/Lo, v Razzu neexistuje pro výhru Banku požadavek '8 or better'. Při hodnocení kombinací v Razzu se využívá systém 'Ace to five' nebo 'California'. Postupky a Flushe se

nepočítají do Handy a esa se vždy počítají jako nízké karty, takže nejlepší možná Handa je tzv. 'wheel': 5, 4, 3, 2, A.

IX. 2-7 Triple Draw

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se

každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Podle rozhodnutí vedení Herního prostoru se míchání provádí mechanickým zařízením, anebo karty míchá Krupiér. Krupiér míchá karty (lícem dolů), připraví je ke hře. Po míchání následuje snímání karet prováděné rovněž Krupiérem. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.



Pravidla hry

- 1) Draw hry se hrají se Sázkami naslepo, známými jako Blindy, kdy Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button vkládá tzv. Small blind, a Hráč po jeho levici Big blind. Small blind se obvykle rovná polovině velikosti Big blindu. Lowball se také někdy hraje s Ante, což je malá nucená Sázka od každého Hráče, která se vkládá ještě navíc k Blindům.
- 2) Každému Hráči se rozdává pět karet lícem dolů. Poté následuje kolo Sázek, v němž máte možnost Call (dorovnat), Raise (navýšit) nebo Fold (složit karty). Po skončení prvního kola sázení následuje výměna karet (draw), kdy si každý Hráč vybere ty karty, které si přeje odložit (discard). Hráči mají možnost vyměnit si libovolný počet karet na ruce za jiné. Proces odkládání karet probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button. Hráči se mohou této možnosti vzdát a nemusejí měnit žádnou kartu.
- 3) Pokud si přejete, lze odložit všech pět karet. Jakmile zjistíte, že máte dostatečně silnou Handu, můžete se rozhodnout, že nechcete odložit žádnou z karet. Proces odkládání karet probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Poté, co všichni odloží nepotřebné karty, následuje další kolo sázení, počínaje prvním Hráčem nalevo od Buttonu.
- 4) Následují dvě další výměny karet, kdy po každém z nich mají Hráči možnost sázet, celkem jsou tedy tři výměny a čtyři kola sázení. Jestliže je v tuto chvíli ve hře více než jeden Hráč, uskuteční se Showdown (odkrytí karet), kde Hráč s nejlepšími kartami získává Pot. Proces Showdown probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button.
- 5) Hráč s nejlepší kombinací pěti karet hry 2-7 vyhrává Bank. Mají-li dva nebo více Hráčů shodné karetní kombinace, Bank si rozdělí rovným dílem. V tomto případě nemá žádná z barev vyšší hodnotu. Mějte, prosím, na paměti toto je odlišná varianta od ostatních low či high/low pokerových her, ve kterých lze s esem hrát jak ve vysoké, tak v nízké kombinaci. Ve hře 2-7, je eso vždy nejvyšší kartou.

Výherní kombinace

Ve hře 2-7 se postupky a Flush počítají za nízkou kombinaci a esa jsou vždy vysoká. Takže nejlepší kombinací je: 7, 5, 4, 3, 2. Následující 2-7 kombinace (seznam není kompletní) jsou seřazeny od

nejslabší (č. 1, která jen málokdy přinese výhru) po nejsilnější (č. 16, která nemůže prohrát, tzv. nuts):

- J, 7, 4, 3, 2 (vše stejná barva – Flush)
- 8, 7, 6, 5, 4 (postupka)
- 7, 6, 5, 4, 3 (nižší postupka)
- 5, 5, 5, 6, 3
- 2, 2, 7, 6, 5
- A, 9, 6, 4, 2
- A, 8, 7, 4, 2
- A, 5, 4, 3, 2 (není postupka –eso-vysoké)
- K, J, 8, 7, 4
- T, 7, 5, 4, 3
- T, 6, 5, 4, 3
- T, 6, 5, 4, 2
- 9, 7, 6, 4, 3
- 8, 6, 4, 3, 2
- 7, 6, 4, 3, 2
- 7, 5, 4, 3, 2.

X. 2-7 (Deuce to Seven) Single Draw Lowball

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se

každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.



Pravidla hry

- 1) Draw hry se hraje s povinnými Sázkami nazvanými "blindy", přičemž Hráč sedící po levici od Hráče na pozici Dealer Button vkládá Small blind a následující Hráč po jeho levé ruce vloží Big blind. Small blind se obvykle rovná polovině výše Big blindu. Lowball se někdy také hraje s Ante. Ten představuje povinnou Sázku nízké hodnoty, kterou vkládá navíc každý Hráč bez ohledu na blindy.
- 2) Každému Hráči se rozdává pět karet barvou dolů.
- 3) Následuje kolo Sázek, kde má Hráč možnost Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo karty složit (Fold).
- 4) Po skončení prvního kola sázení následuje výměna karet (draw), kdy si každý Hráč vybere ty karty, které si přeje odložit (discard). Hráči mají možnost vyměnit si libovolný počet karet na ruce za jiné. Proces odkládání karet probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button. Hráči se mohou této možnosti vzdát a nemusejí měnit žádnou kartu. Pokud se rozhodne, je možné vyměnit všech pět karet.
- 5) Po kompletní výměně následuje další kolo Sázek, v němž Hráči volí možnost vsadit (Bet) nebo složit karty (Fold). Pokud nikdo nevsadí, Hráči mají možnost Check. Pokud Check využije víc než jeden Hráč, vyloží se karty (Showdown) a Bank získá Hráč s nejlepší Hand. Proces Showdown probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na

pozici Dealer Button.

- 6) Hráč s nejlepší kombinací pěti karet hry 2-7 vyhrává Pot. Poté, co je Pot vyplacen za nejlepší kombinaci, je připravena nová hra 2-7 Single Draw. Mají-li dva nebo více Hráčů shodné karetní kombinace, Pot si rozdělí rovným dílem. V tomto případě nemá žádná z barev vyšší hodnotu. Mějte prosím na paměti, že toto je odlišná varianta od ostatních low či high/low pokerových her, ve kterých lze s esem hrát jak ve vysoké, tak v nízké kombinaci. Ve hře 2-7 je eso vždy nejvyšší kartou.

Výherní kombinace

Pořadí Hand je v hrách 2-7 jiné než v ostatních low hrách. Ve hře 2-7 se postupky a Flushe počítají za slabé kombinace, přičemž esa jsou vždy vysoká. Takže nejlepší možná Handa je: 7, 5, 4, 3, 2. Následující Handy 2-7 (uvedený seznam není kompletní) jsou hodnoceny od nejslabší (č. 1 jen zřídká vyhraje Bank) k té nejsilnější (č. 16, nuts):

- J, 7, 4, 3, 2 (všechny ve stejné barvě – Flush)
- 8, 7, 6, 5, 4 (postupka)
- 7, 6, 5, 4, 3 (nižší postupka)
- 5, 5, 5, 6, 3
- 2, 2, 7, 6, 5
- A, 9, 6, 4, 2
- A, 8, 7, 4, 2
- A, 5, 4, 3, 2 (není postupka – vyšší karta eso)
- K, J, 8, 7, 4
- T, 7, 5, 4, 3
- T, 6, 5, 4, 3
- T, 6, 5, 4, 2
- 9, 7, 6, 4, 3
- 8, 6, 4, 3, 2
- 7, 6, 4, 3, 2
- 7, 5, 4, 3, 2

XI. HORSE (smíšené hry)

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se

každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.



Popis hry

Jedná se o kombinaci pěti pokerových her:

- Hold'em
- Omaha Hi/Lo
- Razz (Seven card stud low)
- Stud (Seven card stud high)
- Eight-or-better (Seven card studhigh-low)

Pravidla hry

- 1) HORSE se hraje jako jedno 'kolo' každé z her, která je jeho součástí.

- 2) Začíná se s Hold'emem s pevným limitem, a poté se střídá Omaha Hi/Lo s pevným limitem, Razz (Seven Card Stud Low), Seven Card Stud (pouze High) a nakonec Seven Card Stud Hi/Lo. Po dohrání Seven Card Stud Hi/Lo je herní kolo u konce a hra se přesouvá zpět k Hold'emu s pevným limitem atd.
- 3) Při přesunu z Omaha Hi/Lo na Razz není Button dostupný. To znamená, že při přesunu hry zpět na Hold'em (po odehrání Seven Card Stud Hi/Lo) nemůže žádný z Hráčů přeskočit blind nebo platit Sázku navíc.
- 4) Všechny hry v rámci HORSE se hrají s fixním limitem – nehrají se hry s limitem Potu nebo hry bez limitu (no-limit). Limity platí po celou dobu rotace her.

XII. 8-Game Mix

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 6 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se

každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.



Popis hry

Jedná se o kombinaci osmi pokerových her:

- Limit 2-7 Triple Draw,
- Limit Hold'em,
- Limit Omaha Eight or Better (Hi/Lo),
- Razz,
- Limit Seven Card Stud,
- Limit Stud Eight or Better (Hi/Lo),
- No Limit Hold'em,
- Pot Limit Omaha.

Pravidla hry

- 1) 8-Game Mix se hraje v šesti Hráčích, přičemž druh hry se mění každých 6 Hand (nebo každou úroveň v turnajích).
- 2) Prvních 6 Hand se hraje Limit 2-7 Triple Draw, dále Limit Hold'em atd. Pokud se dokončí poslední Handa ve hře Pot Limit Omaha, cyklus se vrací zpět na Limit 2-7 Triple Draw a začíná se znovu.

XIII. Open Face Chinese Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 4 boxy a z části pro Krupiéra.

Karty



K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti.

Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

- 1) K hodnocení se používá bodový systém. Je zapotřebí Dealer Button. Karty se začnou rozdávát od prvního Hráče po Buttonu. Nejprve je rozdáno 5 karet každému Hráči (lícem dolů, po jedné kartě na Hráče). Hráči vezmou svých 5 karet a začnou je pokládat na stůl faceup tak, aby bylo zřejmé, které karty jsou Back, Middle nebo Front Hand.

- 2) Jakmile jsou karty umístěny, nesmí se jejich pozice po zbytek hry měnit. V tento okamžik má Hráč 2 nebo 3 Handy načaté, nicméně nedokončené. Zcela výjimečný případ by nastal, kdyby Hráč měl Back nebo Middle Hand celou sestavenou z prvních 5 karet a zbylé dvě Handy ne.

- 3) Nyní dostávají Hráči 8 zbylých karet – vždy po jedné, lícem dolů. Hráč se musí vždy rozhodnout kam (do které ze tří Hand) umístí konkrétní kartu. Jakmile je karta položena, nesmí se přesouvat do jiné Handy. Hráč by měl mít jasno, co od které Handy očekává, tím spíše, že vidí stále více odkrytých karet na stole.

- 4) Fantasy Land - Fantasy Land začíná, pokud sestavíte pár Queen ve vaší Front Hand bez Foulu – potřebujete pár Kingů (nebo více) v Middle Hand a pár Es (nebo více) v Back Hand. Pokud se vám podaří sestavit Handu s párem Queen ve Front Hand, příští hru vám bude rozdáno všech 13 karet lícem dolů na začátku hry najednou. To vám samozřejmě poskytne obrovskou výhodu.

Všech 13 karet můžete ihned použít k optimálnímu sestavení všech 3 Hand. Queeny jsou v balíčku jen 4 a šance na to, že vám přijdou v tu pravou chvíli, když potřebujete, není velká. Mnohokrát se tedy musíte rozhodnout již na samém začátku nebo v průběhu hry, jestli Queeny spárovat na Front Hand nebo ne. Hráč, který dostane všech 13 karet, je musí všechny otočit, až na něj přijde řada. Nesmí potom již měnit jejich pořadí! Hráč, který aktuálně hraje Fantasy Land se již nemůže touto cestou dostat na další Fantasy Land (2x Queen na FrontHand).

- 5) Progressive - Hlavním rozdílem mezi Progressive Pineapple a tradičním OFC Pineapple je v tom, že Hráč obdrží ve Fantasy Landu více karet v závislosti na tom, jakou kombinaci složí v horní řadě. V případě top Handy se Hráč ve Fantasy Landu může těšit na 17 karet, což je oproti klasickým 14 kartám výrazný rozdíl.

- 6) Bodování - Bodování je založeno na vítězství jedné nebo více Hand ze všech tří možných a na Royalty systému za dobré Handy. Hráč dostane 1 bod, pokud porazí soupeřovu Handu (Back Hand proti Back Hand) a 3 bonusové body za vítězství všech 3 Hand (tzv. scoop). Takže pokud Hráč vyhraje 2 Handy a 1 prohraje, jeho čistý zisk je 1 bod. Ale pokud Hráč vyhraje všechny 3 (nebo prohraje všechny 3) Handy, pak jeho čistý zisk (nebo prohra) je 6 bodů.



Body - Back Hand	
Kombinace	Body
Royal	25
Straight Flush	15
Four of a kind	10

Full House	6
Flush	4
Straight	2

Body – Middle Hand	
Kombinace	Body
Straight Flush	30
Four of a kind	20
Full House	12
Flush	8
Straight	4

Body – Front Hand	
Kombinace	Body
Pair of Aces	9
Pair of Kings	8
Pair of Queens	7
Pair of Jacks	6
Pair of Tens	5
Pair of Nines	4
Pair of Eights	3
Pair of Sevens	2
Pair of Sixes	1
Trips of Aces	22
Trips of Kings	21
Trips of Queens	20
Trips of Jacks	19
Trips of Tens	18
Trips of Nines	17
Trips of Eights	16
Trips of Sevens	15
Trips of Sixes	14
Trips of Fives	13
Trips of Fours	12
Trips of Threes	11
Trips of Twos	10

Herní kombinace

Herní kombinace pro 5karetní Handy jsou stejné jako v běžném pokeru – High card, Pair, 2 Pair, 3 of a kind, Straight, Flush, Full House, Straight Flush a Royal Flush. Herní kombinace pro 3karetní Handu jsou High Card, Pair, 3 of a kind. U 3karetní Handy nelze hrát kombinace typu Straight a Flush, protože je velmi jednoduché je sestavit. Nejlepší Handou je tedy AAA. Správné srovnání všech tří Hand sestupně podle jejich herní síly (od spodní po horní) je důležitou součástí Chinese Pokeru. V případě, že Hráč nesprávně srovná kombinace, nekvalifikuje se dále do hry a jeho karty a kombinace se tak nepočítají. V takovém případě pak Hráč, který se nekvalifikoval vyplácí body svým protihráčům, kterým se povedlo poskládat kombinace ve správném pořadí.

XIV. Pineapple – Crazy Pineapple

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se

každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.



Pravidla hry

- 1) První fáze hry začíná vložení povinných Sázek. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázkou v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráče, který vkládá Sázkou v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázkou v hodnotě Big Blind.
- 2) Poté Krupiér každému Hráči rozdává po jedné celkem tři karty. Tyto karty jsou rozdány, tak, aby je viděl pouze jejich majitel. Poté již nic nebrání prvnímu kolu sázení. To odstartuje Hráč sedící nalevo od Big blindu a postupuje se po směru hodinových ručiček.
- 3) Hráč, který Pokud Hráč, který reaguje ihned po Big blindu navýšil původní Vklad, tak se dalšímu Hráči v pořadí otevírá možnost takzvaného Re-raisu, tedy opětovného navýšení předchozí částky. Toto navýšení musí být opět dvojnásobně vyšší než poslední Sázkou.
- 4) Krupiér na hrací stůl vyloží tři karty, které jsou společné pro všechny Hráče a následuje další kolo sázení. To začíná první Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button, který ovšem před Flopem nezahodil karty. Má tři možnosti:
 - a) Položit karty (Fold),
 - b) Čekat (Check),
 - c) Vsadit (Bet).
- 5) Pokud tento Hráč zvolí možnost Sázkou (Bet), tak má Hráč sedící za ním možnost tuto Sázkou dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo může karty složit (Fold). Check již není dále možností.
- 6) Po dokončení sázení se všechny hodnotové žetony přesunou do Potu a pokud ve hře

zbývají dva a více Hráčů, pokračuje se do další fáze.

- 7) Krupiér spálí vrchní kartu v balíčku (odloží ji stranou tak, aby nikdo neviděl, o jakou se jednalo) a na stůl umístí tři společné karty (Flop).
- 8) Následuje druhé kolo akcí. Všichni Hráči, kteří ještě nesložili karty, musí vyřadit jednu ze svých karet, takže jim zbudou dvě karty.
- 9) Po vynesení čtvrté společné karty začíná akci opět Hráč sedící jako první po levé ruce Hráče na pozici Dealer Button. Hráči mají stejné možnosti vyjádření jako v předcházejícím sázkovém kole.
- 10) Po kompletním třetím sázkovém kole za přítomnosti dvou a více Hráčů opět spálí jednu kartu a další v pořadí otočí vedle čtyřech již odhalených.
- 11) Poté začíná poslední kolo Sázek. Opět zde platí stejné pořadí i úkony jako v těch předchozích.
- 12) Následně přichází fáze Showdown, tj. Hráči otáčejí své kombinace a porovnávají jejich sílu. Vyhrává Hráč, který má nejlepší (nejvyšší) kombinaci karet.

Výherní kombinace

Viz bod **10.12.2** „Základní výherní kombinace“

Varianty

- Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou částkou do Potu. Přispívaná částka odpovídá výši Ante nebo výši blindu.
- Button Ante – Hráč na pozici Button musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.
- Big Blind Ante – Hráč na pozici Big Blind musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

XV. Skála

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl

přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. Následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Po vytažení karet z mechanického zařízení se do promíchaných karet zařazuje i tzv. řezací karta (bílá, černá, červená nebo zelená), se 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. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.



Pravidla hry

- 1) První fáze hry začíná vložím povinných Sázek. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráče, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.
- 2) Poté Krupiér každému Hráči rozdá tři karty. Tyto karty jsou rozdány, tak, aby je viděl pouze jejich majitel. Poté již nic nebrání prvnímu kolu sázení. To odstartuje Hráč sedící nalevo od Big blindu a postupuje se po směru hodinových ručiček. Hráč, který je první na řadě, má následující možnosti:
 - a. Složení karet (Fold).Dorovnění (Call) - vstup do hry zaplacením částky, která má stejnou velikost jako Sázka Big blind.
 - b. Zvýšení (Raise) - Minimální částkou pro zvýšení je dvojnásobek Big blindu. Maximální pak Hráčův All-in, což jsou všechny hodnotové žetony, které má u stolu k dispozici.
 - c. Čekání (Check) - v PreFlop fázi se týká pouze Hráče na Big blindu, a to v případě, že před ním žádný Hráč nenavýšil. Big blind pak může "Checknout", protože nemusí dorovnávat žádné navýšení a svoji povinnou Sázku do hry již vložil.
- 3) Pokud Hráč, který reaguje ihned po Big blindu navýšil původní Vklad, tak se dalšímu Hráči v pořadí otevírá možnost takzvaného Re-raisu, tedy opětovného navýšení předchozí částky. Toto navýšení musí být opět dvojnásobně vyšší než poslední Sázka.
- 4) Krupiér na hrací stůl vyloží tři karty, které jsou společné pro všechny Hráče a následuje další kolo sázení. To začíná první Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button, který ovšem před Flopem nezhodil karty. Má tři možnosti:
 - a. Položit karty (Fold),
 - b. Čekat (Check),
 - c. Vsadit (Bet).
- 5) Pokud tento Hráč zvolí možnost Sázky (Bet), tak má Hráč sedící za ním možnost tuto Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo může karty složit (Fold), nemůže však „Checknout“ (Check).
- 6) Po dokončení sázení se všechny hodnotové žetony přesunou do Potu a pokud ve hře zůstávají dva a více Hráčů, pokračuje se do další fáze.
- 7) Krupiér spálí vrchní kartu v balíčku (odloží ji stranou tak, aby nikdo neviděl, o jakou se jednalo), otočí další následující a umístí ji vedle Flopu.
- 8) Po vynesení čtvrté společné karty začíná akce opět Hráč sedící jako první po levé ruce Hráče na pozici Dealer Button. Hráči mají stejné možnosti vyjádření jako v předcházejícím sázkovém kole.
- 9) Po kompletním třetím sázkovém kole za přítomnosti dvou a více Hráčů opět spálí jednu kartu a další v pořadí otočí vedle čtyřech již odhalených.
- 10) Poté začíná poslední kolo Sázek. Opět zde platí stejné pořadí i úkony jako v těch předchozích.
- 11) Následně přichází fáze Showdown, tj. Hráči otáčejí své kombinace a porovnávají jejich sílu. Jak jsme si už uvedli výše, Hráči se snaží ze sedmi karet (dvou vlastních a pěti společných) složit tu nejlepší pětikaretní kombinaci. Hráč s nejlepší výherní kombinací získává hodnotové žetony v Banku. Někdy může dojít k situaci, kdy mají Hráči stejnou kombinaci. V tom případě se mezi ně Pot dělí. To označujeme termínem Split. Hráči pro sestavení výherní kombinace mohou použít až 3 karty z ruky.

Výherní kombinace

Viz bod 10.12.2 „Základní výherní kombinace“

Varianty

- Limit Skála – Při sázení v Skála s limity je předem dána výše Sázek na základě pevné struktury. Sázky před Flopem, na Flopu a všechna navýšení se rovnají Big blindu. Na Turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Skála jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Hráč může (1) vsadit „Bet“, (2) Sázku navýšit „Raise“, (3) Sázku navýšit ještě jednou „(Re-raise)“ a (4) zakončit kolo sázení posledním povoleným navýšením (tzv. „Cap“).
- No Limit Skála – Minimální Sázka ve variantě No-Limit Skála se rovná Big blindu, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až maximum jejich žetonů. Minimální navýšení: ve hře No Limit Hold'em musí být navýšení Sázky alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše vašeho Stacku (váš počet žetonů na hracím stole).
- Pot Limit Skála – V Pot Limit Skála je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Banku. Nejnížší možné navýšení: navýšení Sázky musí být alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Nejvyšší možné navýšení: výše Banku ve hře, který je tvořen celkovou sumou Banku ve hře spolu se všemi Sázkami na hracím stole a dále částkou, kterou musí Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: pokud je Bank €100 a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně €100. Po této Sázcce se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč může buď složit, dorovnat €100 nebo navýšit částkou v rozmezí minima (€100 a více) a maxima. Maximální výše Sázky by v tomto případě činila €400. Hráč, který navyšoval, by nejprve dorovnal €100, Bank by vzrostl na €300 a poté by zvýšil o €300 víc čili celková Sázka by činila €400. Pravidla Pot Limit Hold'emu nestanovují žádný pevný počet povolených navýšení, která zakončují kola (tzv. 'Cap').
- Mixed Hold'em – V Mixed Hold'emu se střídají kola Limit Hold'em a No Limit Hold'em. Při přechodu z No Limit na Limit se Blindy zvyšují. To se děje z důvodu zachování konzistence výše průměrného Banku každé z her. Pravidla sázení v každém z kol jsou popsána výše.
- Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou částkou do Potu. Přispívaná částka odpovídá výši Ante nebo výši Blindu.
- Button Ante – Hráč na pozici Button musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.
- Big Blind Ante – Hráč na pozici Big Blind musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

10.13. CASH GAME – PRAVIDLA HRY

Obecné informace

Nad průběhem turnajů dohlíží tzv. Floorman, který představuje turnajového manažera Herního prostoru (dále také jako „management turnaje“). Floorman má na starost průběh hry, dodržování pravidel a rozhoduje sporné situace. Nezvyklé sporné situace se vždy řeší s ohledem na co nejvyšší korektnost hry. Rozhodnutí Floormana jsou konečná.

Cash game představuje hru s hodnotovými žetony, které přímo reprezentují peněžní prostředky, o které se hraje. Pokud tedy Účastník hazardní hry vstoupí do cash game, potom hodnotovými žetony, se kterými se hraje, představují peněžní prostředky, které může prohrát či vyhrát. Zahájit účast na hře u daného hracího stolu může, pokud je u něj volné místo; ukončit účast na hře může kdykoliv. Účastník hazardní hry má navíc možnost si kdykoliv během hry dokoupit další hodnotové žetony.

Jako cash game mohou být provozovány živé hry, ve kterých Sázející hrají jeden proti druhému, a to:

- Texas Hold'em,
- Omaha Poker,
- Omaha Hi/Lo Poker,
- 5 Card Omaha Poker,
- 5 Card Omaha Poker Hi/Lo,
- 6 Card Omaha Poker,
- Seven Card Stud,
- Seven Card Stud Hi/Lo,
- Razz (Seven Card Stud Low),
- 2-7 Triple Draw,
- 2-7 (Deuce to Seven) Single Draw Lowball,
- Horse (smíšené hry),
- 8-Game Mix,
- Open Face Chinese Poker,
- Pineapple – Crazy Pineapple
- Skála

Cash game rake

Rake – Jedná se o poplatek, který je vybírán Provozovatelem za organizování pokerové hry. Existují dva způsoby výběru tohoto poplatku, a to:

- 1) Time Collection (časová kolekce) - V případě časové kolekce vybírá Provozovatel od každého Hráče každých 30 nebo 60 minut částku odpovídající výšce hracího limitu. Částka je vždy předem určena Provozovatelem. Časová kolekce se vybírá od každého Hráče vždy při výměně Krupiéra (každých 30 nebo 60 min).
- 2) Drop – Cash game Rake může Provozovatel vybírat i formou taxy odebrané přímo z Potu v každé hře.

EURO

Herní varianta	Blinds (Sázky)	2-4 hráči % / max	5+ hráčů % / max	Time collection (Časová kolekce)
Všechny	€1 / €3	5 % / 10€	5 % / 20€	30 min / 25 € za Hráče
	€2 / €2	5 % / 10€	5 % / 20€	30 min / 25 € za Hráče
	€2 / €5	5 % / 10€	5 % / 20€	30 min / 25 € za Hráče
	€5 / €5	5 % / 15€	5 % / 30€	30 min / 30 € za Hráče
	€5 / €10	5 % / 15€	5 % / 30€	30 min / 30€ za Hráče
	€10 / €10	5 % / 15€	5 % / 30€	30 min / 30€ za Hráče
	€10 / €25	5 % / 15€	5 % / 30€	30 min / 30€ za Hráče
	€25 / €25	5 % / 15€	5 % / 30€	30 min / 30€ za Hráče
	€25 / €50	5 % / 15€	5 % / 30€	30 min / 50€ za Hráče
	€50 / €50	5 % / 15€	5 % / 30€	30 min / 50€ za Hráče
	€50 / €100	5 % / 25€	5 % / 30€	30 min / 50€ za Hráče
	€100 / €100	5 % / 25€	5 % / 30€	60 min / 100€ za Hráče
	€100 / €200	5 % / 25€	5 % / 30€	60 min / 200€ za Hráče
	€200 / €400	5 % / 25€	5 % / 30€	60 min / 300€ za Hráče
€500 / €1000	5 % / 25€	5 % / 30€	60 min / 300€ za Hráče	

KORUNA ČESKÁ

Herní varianta	Blinds (Sázky)	2-4 hráči % / max	5+ hráčů % / max	Time collection (Časová kolekce)
Všechny	30 Kč / 90 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 450 Kč za Hráče
	60 Kč / 60 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 450 Kč za Hráče
	60 Kč / 150 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 450 Kč za Hráče
	150 Kč / 150 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 450 Kč za Hráče
	150 Kč / 300 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 750 Kč za Hráče
	300 Kč / 300 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 750 Kč za Hráče
	300 Kč / 750 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 750 Kč	30 min / 750 Kč za Hráče
	750 Kč / 750 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 750 Kč	30 min / 750 Kč za Hráče
	750 Kč / 1500 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	30 min / 1500 Kč za Hráče
	1500 Kč / 1500 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	30 min / 1500 Kč za Hráče
	1500 Kč / 3000 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	30 min / 1500 Kč za Hráče
	3000 Kč / 3000 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	60 min / 3000 Kč za Hráče
	3000 Kč / 6000 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	60 min / 6000 Kč za Hráče
	6000 Kč / 12000 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	60 min / 9000 Kč za Hráče
15000 Kč / 30000 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	60 min / 9000 Kč za Hráče	

Tresty a herní etiketa

- 1) Od Hráčů je očekávána slušnost a důstojná úroveň. Existuje standardní pokerová etiketa. Floorman může dle svého uvážení ukládat tresty počínající ústním varováním a konče vyloučením ze všech Živých her a organizovaných cash game.
- 2) Hráči nesmí během hry (ať již aktivní nebo pasivní v dané hře):
 - a) Otvírat karty ať již jsou zahozené nebo stále ještě aktivně ve hře.
 - b) Dříve než se zakončí akce, nesmí Hráč kritizovat ani radit v dané hře.
 - c) Komentovat hru, která ještě není ukončena.
 - d) Diskutovat o dané hře nebo strategii s diváky.
 - e) Konzultovat průběh her s mimo stojícími partnery.
 - f) Platí pravidlo „jeden hráč, jedny karty“.
- 3) Exposing and Mucking – Hráč, který ukáže své karty Hráči, který už své karty zahodil a poté sám své karty zahodí také, může být potrestán. Hráč, který toto pravidlo poruší opakovaně, bude potrestán.
- 4) Collusion – Poker je hra jednotlivce. Soft Play, „Chip Dumping“ (dobrovolná prohra hodnotových žetonů), atd. jsou zakázány a budou trestány. Povinnost Krupiéra je dávat pozor na to, aby karty Hráčů byly oddělené a na konci dané hry je ukázat všem Hráčům. Opakované porušení pravidla povede k trestu.
- 5) Opakovaná provinění proti etiketě budou trestána. K takovýmto proviněním patří zejména zbytečné dotýkání se soupeřových hodnotových žetonů a karet, zdržování hry, opakované akce mimo pořadí, Splashing, úmyslné sázení mimo dosah Krupiéra, nebo neustálé mluvení na hracím stole. Mimo to se trestá také veselá až teatrální oslavy, nepřiměřené chování, stejně jako psychické ataky jako gesta nebo podobné počínání. K porušení pravidel patří také urážlivé průpovědky k hernímu stylu jiných Hráčů nebo také přímo také nadávky jinému Hráči kvůli jeho stylu hry.
- 6) Foul Language – Urážky ostatních Hráčů, managementu či personálu Herního prostoru a ostatních zaměstnanců nebudou tolerovány. Odporné chování, obscénnosti či nadávky vůči jinému Hráči nebo zaměstnanci bude potrestáno. Opakovaná chování výše uvedeného typu budou trestána.
- 7) Všichni Účastníci hazardních her jsou vyzýváni během her v Herním prostoru k řádnému a slušnému chování. Všimne-li si Účastník hazardních her nevhodného chování vůči jinému Účastníkovi hazardní hry, měl by to okamžitě hlásit hernímu personálu. Současně by měli všichni Hráči dbát na osobní hygienu, svůj zdravotní stav, aby tímto nenarušovali chod her na hracích stolech. Rozhodnutí o tom, zda Hráč z důvodů zdravotních či hygienických smí ve hře pokračovat je na vedení Herního prostoru. Případné sankce proti Hráči, který toto nehodlá akceptovat, řeší sálový management.
- 8) Penalty – Floorman na základě svého uvážení uložit tresty, a to počínaje ústním napomenutím a konče diskvalifikací s případným zákazem účasti na hře. Udělení trestu musí být vždy na základě jasně prokazaného porušení pravidel nebo na základě důvodného podezření (např. v případě tajné domluvy, chip dumpingu apod.). Tresty budou ukládány pro Soft Play, urážlivé nebo rušící chování. Trest je nepochybný v situacích, jako je vyhození hrací karty Hráčem z hracího stolu, tak silné zahození karet, při němž dojde k otočení karet, opakované zdržování hry, provinění proti pravidlu One player to a hand, či v obdobných případech. Urážky ostatních Hráčů, personálu, zaměstnanců Provozovatele a všech ostatních pracovníků nebude tolerováno.
- 9) Možné tresty – ústní varování, jedno, nebo více násobný trest při rozdávání, jedno nebo více násobný trest Orbit (tzn., že jeden Hráč za druhým na stole musí vynechat hru, tj. 6 Hráčů na stole = 6 vynechaných her), Dead hand (neplatná ruka), vyloučení ze hry, včetně propadnutí získané peněžní výhry (možné pouze v případě prokázání zvláště závažného porušení pravidel či podvodného jednání, bez kterého by Hráč výhru nezískal). V případě vyloučení z účasti na hře nebudou hráči již vráceny jeho uskutečněné Sázky. Provozovatel takovému Hráči vrátí pouze finanční prostředky v hodnotě hodnotových žetonů Hráče, které doposud nebyly použity do hry.
- 10) Pokud je Hráč názoru, že s ním nebylo jednáno férově, musí o incidentu okamžitě informovat příslušné zaměstnance.

- 11) Management a také herní personál může postihnout každé jednání hráče, které je prokazatelně proti oficiálním pravidlům a také proti zájmu průběhu hry.
- 12) Je-li Hráči umožněno vrátit se po kárném opatření zpět do hry, nemá nárok na obdržení žádné náhrady. Pro hru, platí obvyklé pravidlo pro vynechané blindy.
- 13) Management si ponechává právo na zákaz nabídky či prodeje alkoholických nápojů.
- 14) Management není odpovědný za finanční omyly nebo rozdíly na základě chyby Hráče.
- 15) Personál není odpovědný za chování hostů a případně z toho vzešlých následků.

Všeobecná pravidla

- 1) Hráči mohou hru v jakýkoliv moment opustit.
- 2) Vzdá-li se Hráč od hracího stolu na déle než 30 minut (nebo tento hrací stůl v jeho nepřítomnosti byl zavřen) a existuje-li zároveň čekací listina, budou Hráčovi hodnotové žetony ze hry vzaty a uschovány u personálu Herního prostoru. Hodnotové žetony budou na hracím stole přepočítány, suma bude evidována a hodnotové žetony budou uschovány.
- 3) Proces rozhodování:
 - a) Management si vyhrazuje právo rozhodnout vždy v nejlepším zájmu hry a v duchu férového jednání pro všechny Hráče, vždy však za současného dodržování daných pravidel.
 - b) Veškerá rozhodnutí managementu jsou vedena principem fair play a jsou konečná.
 - c) Stanou-li se ve hře nestandardní události, poradí si s tím personál kasina na základě svých zkušeností. Námitky k této situaci musí být vzneseny vždy dříve, než budou karty vždy zamíchány.
- 4) Hráči jsou sami zodpovědní za chránění svých karet, a to v každém okamžiku. K tomu mohou použít žeton nebo chránič karet, případně svoje ruce. Krupiér poté vychází z toho, že nechráněné, volně ležící, nebo odhozené karty nehrají. To platí také v momentě, jsou-li karty ve hře otočeny lícem nahoru a nezávisle na tom, zda Hráč ve hře musí provést akci. Hráči, kteří tato opatření řádně neplní, nemají žádný nárok na odškodnění v momentě, kdy Krupiér jejich karty vezme. Přejde-li do kontaktu nechráněná karta s kartou zahozenou, bude tato hra považována za neplatnou ve chvíli, kdy nastane pochybnost, která karta patří, ke kterému Hráči. Krupiér může být při tomto pravidlu hráčům nápomocen, avšak odpovědnost za ochranu karet leží výhradně na Hráči. Provozovatel rozhoduje, kterým jazykem se bude na hracím stole mluvit. Použije-li aktivní Hráč jiný jazyk, než bylo rozhodnuto managementem sálu, může být vyzván k tomu, aby své karty odkryl a všem Hráčům ukázal. Mluví-li neaktivní Hráč jiným jazykem než anglickým, může být kasinovým personálem potrestán.
- 5) Hráči by se měly zdržet úkonů typu "Pot Splashem", tj. házet své hodnotové žetony do středu potu, nebo obecně dělat takové herní úkony, které mohou zastřít pravé herní úmysly.
- 6) Vyjednávání mezi Hráči o hře není povoleno a může mít represivní následky. Mezi takovéto následky může patřit mimo jiné „Chops“, nebo vzetí vložených peněz do potu zpět, nebo vzetí vyhraných peněz, či jiných změn v průběhu hry.
- 7) Hráči si mohou vzít zpět své Blindy, jestliže to situace umožňuje.
- 8) Rabbit Hunting – V situacích, kdy budou dokončené hry před rozdáním poslední karty, nesmí další rozdáváná karta být nikdy odkryta. Obrácení této karty se nazývá „Rabbit Hunting“ a je zakázáno. Management si vyhrazuje právo udělit výjimky.
- 9) Náhradník (Play Over) do hry je možné když:
 - a) Hráč, jenž chce vstoupit do hry je na čekací listině na pozici 1.
 - b) Hráč, za kterého vstoupí do hry jiný Hráč, má 30 minut na to se do hry zpět vrátit, jinak se jeho hodnotové žetony spočítají a jeho místo přepustí 1. Hráči z čekací listiny.

- 10) Je přísný zákaz hrát s hodnotovými žetony jiného Hráče.
- 11) Hráčům není povoleno bez předchozího povolení herního personálu předat své místo u hracího stolu jinému Hráči.
- 12) Provozovatel ctí následná pravidla pro vstup Hráčů k hracímu stolu:
- Aktuální Pot – smí se hrát pouze o hodnotové žetony položené na začátku rozdávání karet na hracím stole.
 - Veškeré hodnotové žetony musí zůstat na stole, dokud Hráč hru neopustí. Výjimkou jsou platby Hráčů za služby v Herním prostoru. Hráči nesmí distribuovat své hodnotové žetony dále, s výjimkou vkladu Ante ve hrách Stud ve všech ostatních hrách (vždy pouze v nejmenší nominální hodnotě pro hru).
 - Hodnotové žetony Hráče, který si je právě vyzvedává z pokladny Herního prostoru "Chip Runner" budou považovány jako hodnotové žetony ve hře s tou podmínkou, že Provozovatel s tímto úkonem souhlasí a ostatní Hráči jsou informováni. Předá-li jeden Hráč jinému Hráči (který právě na hodnotové žetony z pokladny čeká) své hodnotové žetony, bude tato suma označena jako „hráno Behind“, tudíž hodnotové žetony neleží přímo na hracím stole. Kупuje-li Hráč hodnotové žetony, musí vždy říct za jakou hodnotu.
- 13) V situaci „Split potu“ s nedělitelným hodnotovým žetonem (Odd Chip), rozdělí se velké hodnotové žetony na nejmenší možné k dané hře. Zůstane-li i přesto nedělitelný hodnotový žeton na hracím stole, postupuje se takto:
- Ve hrách Hold'em a Omaha, prvnímu Hráči zleva od Buttonu (ve směru hodinových ručiček).
 - Ve hře typ Stud jde hodnotový žeton Hráči s nejvyšší kombinací, přičemž při shodné kombinaci o pořadí rozhoduje barva v pořadí piky, srdce, kára a kříže.
 - Ve hrách typu High/Low vždy k Hráči s nejvyšší kombinací.
- 14) Losují-li Hráči o nejvyšší kartu (v situacích losování o button při zahájení hry, nebo o uvolněná herní místa při přestávce atd.) a hodnoty karet jsou shodné, postupuje se opět dle barvy v pořadí piky, srdce, kára a kříže.
- 15) Hráč, který je povolán do hry z listiny čekajících, se musí hernímu personálu ohlásit v limitu pěti minut. Neučiní-li tak, bude toto místo nabídnuto dalšímu Hráči v pořadí. Hráč, který na výzvu nereagoval, bude z čekací listiny vymazán.

Pravidla hry – nákup (buy-in)

- 1) Nový Hráč v příslušné hře musí zaplatit povinný Buy-in. Management určuje povinný Buy-in k hracím stolům cash game.
- 2) Zvýší-li se v průběhu hry limit Blindů, zvýší se odpovídajícím způsobem také limit pro Buy-in. Hráči, kteří ve hře již jsou, jsou z tohoto pravidla vyjmuti. Ti hrají dále s hodnotovými žetony, které mají v daný moment na hracím stole. Poté platí pravidlo pro vyšší Buy-in pro všechny.
- 3) Hráč, který je nucen se přemístit od jednoho hracího stolu k hracímu stolu jinému, a to se stejným limitem, smí pokračovat s hodnotou svých hodnotových žetonů, a to i v případě, že hodnota jeho hodnotových žetonů je nižší než minimální Buy-in stolu. Naopak Hráč, který buď hrací stůl vymění dobrovolně, nebo před přerušenu hrou, musí zaplatit vyšší minimálního Buy-in.

Pravidla hry – blindy

- 1) Nový Hráč musí vsadit big blind dříve, než mu budou poprvé rozdány karty. Tuto částku může Hráč uhradit na libovolné pozici, počkat na big blind, koupit Button, nebo zahrát Sázku typu Straddle. Propásne-li Hráč blindy, bude na jeho pozici položen Chip s nápisem Missed Blind Button a poté musí vyčkat na další big blind, nebo button tzv. koupit.
- 2) Hráči si mohou také tzv. koupit button. Nový Hráč, nebo Hráč s Chipem Missed Button může zahájit hru na pozici Small blind, jestliže vsadí současně sumy za oba Blindy. V této hře je poté Dealer Button těsně vedle tohoto Hráče a žádný další Hráč nevsází blindy. V následující hře obdrží Hráč, který button koupil Dealerský Button a Blindy budou pokračovat dle obvyklých pravidel.
- 3) Všechny Blindy jsou, tzv. LIVE, tj. všichni Hráči na pozicích Blindů mohou před Flopem zvyšovat Sázky (Raise), ledaže by byla výška Sázek v dané hře ohraničena.
- 4) Sedí-li Hráč na pozici vlevo od pozice Big blind, může hrát tzv. Straddle. Sázka Straddle je ve většině případů dvojnásobné hodnotě Sázky Big blind a je LIVE. Hodnota Straddlu určuje management. V každé hře je možný vždy Re-Straddle až do Buttonu.
- 5) Hráč na Buttonu má možnost tzv. Button Straddle obvykle v rozmezí dvojnásobku až pětinasobku hodnoty Big blind a je LIVE. Button Straddle nelze kombinovat s běžným Straddlem. V situaci, kdy je projeven zájem o hru obou variant Straddle, prioritu má hráč na pozici vlevo od pozice Big blind.
- 6) Hráč, který zmeškal Sázky na oba Blindy, musí následně vložit sumu rovnající se součtu obou Blindů. Vsadí-li více, jedná se o tzv. Dead Money a není součástí Sázky. Jedinou výjimkou je situace, kdy se Hráč rozhodne zahájit hru Sázkou Straddle. V této situaci nemusí pozice Small blind sázet. Koupě Buttonu je však možná.
- 7) Promeškání Blindů v nové hře je naprosto shodná situace, jako promeškání Blindů ve hře již probíhající.
- 8) „Running it twice“ je na všech hracích stolech povoleno, souhlasí-li s tím všichni aktivní Hráči. Chtějí-li hrát Running it twice hrát jen Hráči, kteří jsou aktivní na Side potu, mohou tak učinit právě jen pro Side pot (hlavní pot vyhrává vždy Hráč s nejlepšími kartami). Sálový personál má konečné právo rozhodnout.

Herní pozice – udílení a výměny mezi stoly

- 1) Ve všech nových hrách bude vylosován Hráč na pozici Dealer Button.
- 2) Při zahájení nové hry, obdrží herní místa nejdříve Hráči z čekací listiny. Pozice budou uděleny v pořadí, jak se hráči budou dostavovat k hernímu stolu.
- 3) Výměny herních pozic při hře:
 - a) Hráč, který (ve směru hodinových ručiček) je vzdálen od pozice Blindů, musí buď vyčkat se zapojením do hry, než na něj Blindy dojdou, nebo uhradit Vklad rovný Big blindu, aby mohl hrát okamžitě.
 - b) Hráč, který hraje na pozici Dealer Button a ihned po dané hře mění pozici na hracím stole (Deal off), čeká na novém hracím stole, dokud jednou neprojdou přes něj Blindy a poté se zapojuje do hry bez povinnosti vsázet Blindy.
 - c) Mění-li pozici Hráč s Chipem Missed Blind, musí buď vložit sumu za oba Blindy, nebo čekat, než na něj přijde Big blind.
 - d) V situaci, kdy zároveň své pozice mění dva Hráči, platí pro oba Hráče výše uvedená pravidla písm. a), b) a c).
 - e) Objeví-li se ve hře volné místo a je o něj zájem u více Hráčů, kteří se nedokážou mezi sebou domluvit, bude místo přiřknuto Hráči, který je ve hře nejdéle. Není-li možné to přesně určit, připadá místo Hráči, který si o něj řekl jako první. Není-li ani toto možné, bude mezi Hráči o dané místo losováno pomocí balíčku karet.
 - f) Objeví-li se volné místo u hry, pro kterou je vypsána také čekací listina, osloví herní personál všechny Hráče ve hře s dotazem, zda toto místo chce někdo z nich zaujmout. Není-li tomu tak, je místo nabídnuté dalším novým Hráčům. Jestliže nový Hráč položí hodnotové žetony na hrací stůl a až poté se aktivní Hráč u hracího stolu ozve o změnu pozice, není nový Hráč povinen měnit svoji pozici na hracím stole.
- 4) Je-li Hráč nucen vyměnit hrací stůl, a to z jakéhokoliv důvodu, není žádoucí, aby Hráč musel sázet Blindy. Na místo toho má volbu nechat jednou Button projít.
- 5) Hráči, kteří opustí hrací stůl a v době do tří hodin se vrátí zpět ke stejnému hracímu stolu, je povinen se do hry vrátit se shodným stavem hodnotových žetonů, se kterým hru opouštěl, avšak ne s menší hodnotou, než je aktuálně minimální Buy-in.
- 6) V situaci, kdy Hráč, který je na tzv. hracím stole s typem hry Short Game (méně než 5 Hráčů), chce vyměnit své místo k jinému hracímu stolu, musí se zeptat herního personálu a ze slušnosti také ostatních Hráčů, zda všichni Hráči chtějí o uvolněné místo losovat.
 - 7) Hráči u hracího stolu s méně, než pěti Hráči není umožněno losovat o místo u jiného stolu z důvodu, kdy skrze přestávku ve hře vypustí povinnost Sázky na Ante nebo Blind.
- 8) Third Man Walking – Jedná se o Hráče, který opustí hrací stůl cash game poté, co dva jiní Hráči tento hrací stůl opustí také. Tento Hráč bude vyzván se k hracímu stolu během následujícího kola Sázek vrátit, jinak o své místo u hracího stolu přijde, a to za předpokladu, že k této hře existuje čekací listina.
- 9) Je-li hra přerušena a není dostatek volných míst na jiném srovnatelném hracím stole pro přesazení Hráče, losují Hráči o volná místa mezi sebou. Všechny změny v zasedacím pořádku Hráčů, musí být předem schváleny herním personálem.
- 10) Výměny pozic Hráčů, a to jak na hracím stole, tak mezi hracími stoly jsou platné okamžitě. To také znamená, že Hráči již nehrají zbývající hry do dalšího Big blindu. Nicméně, hráči na pozicích Big blind, Small blind a Dealer Button smí své hry dohrát.

Přestávky

- 1) Vzhledem k tomu, že Hráči jsou schopni opustit hru kdykoliv, je v zájmu všech Hráčů nastavení pravidel pro čerpání přestávek.
- 2) Hráči mohou přerušit hru až na 30 minut. Jestliže Hráč zastaví hru déle, budou jeho hodnotové žetony z hracího stolu odebrány, uloženy a Hráč dopsán na čekací listinu. Při nekompletně obsazeném hracím stole, lze situaci řešit tak, že hodnotové žetony nepřítomného Hráče budou spočítány a odebrány pro případ, že by na hracím stole chtěl hru zahájit nový Hráč.
- 3) Při opakovaném opuštění herního stolu jedním Hráčem, lze k odebrání hodnotových žetonů přistoupit dříve, tj. před stanoveným časovým limitem.
- 4) Hry Cash game jsou založeny na "Third Man Walking" pravidlu. Opustí-li hru již dva Hráči, má třetí Hráč, jenž hrací stůl opustil čas pouze jedno herní kolo se do hry opět vrátit. V opačném případě se vystavuje riziku, že bude nahrazen dalším Hráčem z čekací listiny. Krupiéři jsou instruováni k tomu, aby informovali Hráče a vyšší herní personál, že herní stůl opustil třetí Hráč.

10.14. POKEROVÉ TURNAJE – PRAVIDLA HRY

Obecné informace

Nad průběhem turnajů dohlíží tzv. Floorman, který představuje turnajového manažera Herního prostoru (dále také jako „management turnaje“). Floorman má na starost průběh hry, dodržování pravidel a rozhoduje sporné situace. Nezvyklé sporné situace se vždy řeší s ohledem na co nejvyšší korektnost hry. Rozhodnutí floormana jsou konečná.

O všech níže uvedených turnajových variantách je management turnaje vždy předem oznámeno (homepage, turnajové informace, letáky, média apod.) Management turnaje si vyhrazuje právo kdykoliv změnit pravidlo turnajových variant. Dále si vyhrazuje právo kombinovat navzájem kterékoliv turnajové varianty.

Prizepool pro každý turnaj bude vyplacen na základě předpokládané výplatní struktury (Příloha č. 1), případně dle ohlášené výplatní struktury turnaje na místně příslušný orgán státní správy. Odklon od předpokládané výplatní struktury může nastat pouze ve variantě „Deal“.

Management turnaje může určit, zda se bude hrát ve 2, 3, 4 až 10 Hráčích u jednoho hracího stolu.

Provozovatel a management turnaje vždy oznámí detailní informace každého turnaje, jako jsou například počet hracích žetonů, struktura turnaje, zápisné/buyin nebo pozdní registrace. Vedení Herního prostoru si vyhrazuje právo oznámenou pozdní turnajovou registraci kdykoliv změnit.

U každého turnaje Provozovatel vybírá registrační poplatek ve výši min. 5 % z úhrnné výše všech Vkladů do daného turnaje, který je součástí příjmu Provozovatele pro účely plnění daňové povinnosti.

- Základní varianty pokeru

- 1) Sit & Go
- 2) Turnaje Multitable
- 3) Shootout
- 4) Heads Up turnaje
- 5) Satelit
- 6) Fázový turnaj
- 7) Turnaje rebuy
- 8) Turnaje re-entry
- 9) Turnaje bounty

- 10) Turnaje multi-stack
- 11) Časově omezené turnaje
- 12) Freezout turnaj
- 13) Týmový turnaj
- 14) Choose your Stack (vyber sisvůj stack) turnaj
- 15) Accumulation (shromáždění) turnaj
- 16) Multi-Entry turnaj, lepší stack postupuje do dne 2
- 17) Turnaj, kdy hra končí při dosažení placených pozic
- 18) MIX MAX turnaj
- 19) Flip Out turnaj
- 20) Vyhrazené turnaje
- 21) Garantované karetní turnaje

1) Sit & Go

Sit & Go (S&G nebo SNG) je turnaj, který začíná v momentě, jsou-li všechna místa zaplněna. Jedná se o turnaje obvykle s jedním nebo několika hracími stoly (např. 2, 3, 5, 10, 20) jejichž začátek není pevně časově stanoven, protože začínají, až když je do turnaje registrován takový počet Hráčů, pro který byly vypsány. V případě turnaje SNG s více hracími stoly (MULTITABLE SNG) jsou po eliminaci Hráčů zbylí Hráči přemísťováni mezi hrací stoly tak, aby tyto stoly byly rovnoměrně obsazeny. V obou formách je turnaj organizován vždy za předem ohlášený Buy-in.

2) Turnaje Multitable

V multi-table turnajích (MTT), Hráči začínají s daným počtem hracích žetonů. Na mnoha hracích stolech vzájemně soupeří o své hrací žetony, zatímco blindy a/nebo ante postupně stoupají. Jakmile přijdete o své hrací žetony, jste vyřazeni z turnaje. Jak jsou Hráči postupně vyřazováni, hrací stoly se ruší a Hráči jsou přesazováni k jiným hracím stolům tak, aby byl zachován plný počet Hráčů u všech hracích stolů a hra byla vyrovnaná. Nakonec se poslední přeživší Hráči se všemi hracími žetony sejdou u finálového hracího stolu, kde se konečným vítězem stane ten Hráč, kterému se podaří shromáždit všechny hrací žetony svých soupeřů. Výhry náleží nejvýše umístěným Hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní struktuře (Příloha č. 1).

3) Shootout

Shootout je speciálním typem turnaje na více stolech. V takto označených turnajích se na jednotlivých stolech hraje vždy až do posledních Hráčů, přičemž tito zbývající Hráči jsou potom přesazeni k finálovému či závěrečným stolům. Formát SHOOTOUT turnajů může být odlišný. Například nemusejí postupovat na finálový stůl jen vítězové na jednotlivých stolech. Může se třeba jednat o turnaj pro 27 Hráčů a tito ho začnou hrát na třech stolech. Z každého z nich potom postoupí tři nejlepší Hráči a ti nakonec vytvoří finálový stůl s devíti Hráči. Turnaje, jejichž vítěz je nucen vyhrát dva turnajové stoly se nazývají DOUBLE SHOOTOUT TOURNAMENTS. V turnajích označených jako TRIPPLE SHOOTOUT musí vítězný Hráč zvítězit na třech stolech. TRIPPLE SHOOTOUT turnaje se také hrají s menším počtem Hráčů na stolech (například se čtyřmi na šestnácti stolech). Zajímavou inovací SHOOTOUT turnajů jsou turnaje začínající s jedenácti stoly, na nichž hraje ze začátku po deseti Hráčích. První fáze tohoto turnaje končí, jakmile zůstanou pouze tři Hráči u každého stolu. Všem těmto hráčům je vyplacena výhra a hráči postupují do druhé fáze turnaje. Druhá fáze turnaje začíná na čtyřech stolech – tři z nich mají 8 Hráčů a jeden 9. Opět zůstanou v turnaji jen Hráči umístění na prvních třech místech každého stolu, kterým je opět vyplacena výhra. Ve třetí fázi turnaje začnou zbylí Hráči hrát na dvou stolech po šesti Hráčích. Opět zůstanou pouze tři nejlepší, kterým je vyplacena opět výhra. Poslední fáze turnaje se hraje u jediného stolu s posledními šesti Hráči. Zde jsou nakonec vyplaceni nejlepší tři a turnaj končí klasicky, když zůstane pouze vítěz.

4) Heads Up turnaje

V tomto turnaji jsou Hráči rozlosováni do párů a hraje se vyřazovacím systémem, tzv. „pavoukem“, dokud nezůstane jen jediný hráč. Jako u jiných turnajů typu shootout, není v heads-up turnajích povolena pozdní registrace. Počet zaregistrovaných Hráčů musí být mocninou čísla dvě (2, 4, 8, 16, 32, 64), což je potřebné k zaplnění všech pozic na začátku turnaje, který se hraje „pavoukem“. Pokud nastane situace, že počet zaregistrovaných Hráčů nebude mocninou čísla dvě, může být naposledy přihlášeným hráčům v

turnaji vrácen buy-in s cílem upravit počet hráčů ve startovním poli tak, aby to vždy byla mocnina dvojky (2, 4, 8, 16, 32, 64 atd.). Turnaje tohoto formátu se hrají jako SINGLE-ELIMINATION, DOUBLE – ELIMINATION turnaje nebo jako turnaje označené názvem ROUND-ROBIN. U SINGLE-ELIMINATION turnajů je Hráč vyřazen po první prohře a u DOUBLE – ELIMINATION turnajů po druhé prohře. V ROUND-ROBIN formátu hraje každý Hráč HEADS-UP hry proti celé řadě soupeřů a Hráči jsou umísťováni do žebříčku podle statistiky výher a proher. Nejlépe umístění Hráči potom postupují do SINGLE nebo DOUBLE – ELIMINATION play-off turnajů.

5) Satelit

Satelit je typ turnaje, ve kterém výhru představuje částka ve výši buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Hráč může výhru použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího turnaje. Hráč si rovněž může nechat Výhru vyplatit nebo použít jako vstup do dalšího turnaje (v tomto případě Provozovatel vystaví Hráči o této skutečnosti potvrzení). Tento typ turnaje je pořádán na jednom i více hracích stolech. Satelity na více stolech (multi-table satelity) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a zápis do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají 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 většího turnaje.

6) Fázový turnaj

Fázový turnaj je takový, v němž se určitý počet úrovní na začátku turnaje pro různé skupiny Hráčů neodehrává souběžně. Hráči si mohou vybrat z různých startovních fází, které začínají v různé časy. Každá startovní fáze se hraje stejně dlouhou dobu a poté se všichni zbývající hráči sloučí v závěrečné fázi turnaje. Počty žetonů na konci 1. fáze se přenesou do dalšího kola. Pokud vstoupíte do Fázového turnaje, musíte se ujistit, že budete moci hrát ve všech dalších fázích, protože z 2. fáze (a dalších) ve Fázovém turnaji se nelze odregistrovat. Fázové turnaje umožňují několik vstupů do prvních fází.

7) Turnaje rebuy

Turnaje, kde si v jejich průběhu můžete dokupovat hrací žetony, se nazývají rebuy turnaje. Ve standardních „freezeout“ turnajích vypadáváte ze hry, jakmile vám dojdou hrací žetony. V případě rebuy turnajů si však hrací žetony můžete (za určitých podmínek) dokoupit. V turnaji rebuy vám bude po zakoupení rebuy ponecháno vaše místo. Před zahájením turnaje budou oznámeny Hráčům následující informace:

- období pro rebuy (do kdy je možné dokupovat hrací žetony),
- množství hracích žetonů, které si Účastník hazardní hry může pomoci rebuy dokoupit,
- počet rebuys, který je v daném turnaji umožněn,
- množství a cena hracích žetonů, které lze dokoupit v rámci add-onů.

8) Turnaje re-entry

Turnaj re-entry je takový, v němž máte příležitost znovu vstoupit do události poté, co jste z ní již byli vyřazeni. I když v této chvíli nebudete chtít vstoupit, stále se můžete obvyklým způsobem registrovat kdykoliv během období pozdní turnajové registrace. Více vstupů ve stejnou chvíli není povoleno. Pokud v turnaji re-entry ztratíte všechny své hrací žetony, budete vyloučeni z události a obsadíte místo dané pořadím umístěných. V turnaji re-entry dostanete nové místo a budete usazeni jako jakýkoliv nový Hráč, obvykle skončíte u jiného hracího stolu. V turnaji re-entry je každý vstup považován za novou turnajovou registraci do události, takže platíte i nový buy-in, jako byste byli Hráčem, který právě přišel do turnaje. Upozorňujeme, že v turnaji re-entry může být počet vašich opětovných vstupů omezen. Toto číslo bude oznámeno Hráčům před zahájením turnaje. Jakmile vyčerpáte povolený počet vstupů, nebudete již moci znovu hrát v této události.

9) Turnaje bounty

V turnajích bounty získává osoba, která vyřadí konkrétního Hráče, speciální finanční odměnu (tzv. bounty). Pokud je například bounty vypsaná na hráče „KidPoker“, kdokoliv ho vyřadí, získá tuto odměnu. Podoba odměny závisí na typu turnaje. Hráč platí v tomto typu turnajů extra buy-in, který slouží jako hráčova bounty. Nabízíme 6 typů bounty turnajů:

- Fixed – Bounty je vypsaná na hlavu více "označených" Hráčů, kteří jsou určeni již před začátkem turnaje

- prostřednictvím losování.
- Knockout – Každý Hráč, který vstoupí do turnaje, nese svoji bounty. Vítěz knockout turnaje vyhraje svou vlastní bounty.
- Special Bounty – V Multitable turnaji jsou Hráči, kteří jsou “Special Bounty”. O tom, kteří Hráči to jsou, zjistí Hráč až po vyřazení. “Special Bounty” Hráče náhodně vylosuje vedení turnaje před začátkem turnaje.
- Mystery Knockout - V tomto turnaji platí pravidlo klasického Knockout turnaje s výjimkou toho, že za každého vyřazeného Hráče nezíská Hráč peněžitou odměnu, nýbrž se jeho bounty řadí do Mystery Bounty prizepoolu. Takto vytvořený prizepool pak získávají Hráči, které náhodně vylosuje vedení turnaje v průběhu turnaje z Hráčů, kteří zůstávají stále aktivně ve hře a to v celkové výši rovnající se celkovému Mystery Bounty prizepoolu.
- Bounty prizepool – V tomto turnaji platí pravidlo klasického Knockout turnaje s výjimkou toho, že za každého vyřazeného Hráče nezíská Hráč peněžitou odměnu, nýbrž se jeho bounty řadí do Bounty prizepoolu. Takto vytvořený prizepool pak získává Hráč, který má na konci turnaje nejvíce bounty ostatních Hráčů, které vyřadil.
- Progresivní Knockout – Podobně jako ve standardních turnajích Bounty, i tady vyhrajete finanční odměnu pokaždé, když soupeře vyřadíte, ale s malou obměnou, že část odměny za soupeře (bounty) vyhrajete okamžitě, ale část připočítáme k odměně za VÁS (obvykle 50 %). Jak budete vyřazovat další hráče, odměna za vaše vyřazení bude větší a větší.

10) Turnaje multi-stack

V turnajích multi-stack jsou počáteční hrací žetony každého Hráče rozděleny do menších stacků stejné velikosti, tj. množství hracích žetonů před Hráčem na hracím stole. Každý Hráč se poté rozhodne, s kolika z dostupných stacků chce začínat a kolik si jich ponechá stranou na později. Hráč si může stacky doplnit (přidat dostupné zbývající stacky) později. Celkový počet stacků, které jsou k dispozici, je shodný pro všechny Hráče. Za přidání dostupného stacku Hráč neplatí žádné další poplatky. Účastník turnaje multi-stack může mít například k dispozici pět stacků po 1.000 hracích žetonech, tedy celkem 5.000 hracích žetonů. Na začátku turnaje si tento Hráč může vybrat, že bude hrát s minimálně jedním stackem (1.000 žetonů) nebo že si v té době přidá libovolný počet či všechny ze svých zbývajících čtyř stacků. Stacky se přidávají ke konci aktuální handy, v průběhu aktuální handy je není možné použít ve hře. Pokud Hráč prohraje všechny své hrací žetony ve hře, nabídne se mu možnost přidat zbývající stacky a bude muset přidat nejméně jeden stack. Jestliže bude zbývat pouze jeden stack, přidá ho automaticky. Jakmile Hráč prohraje všechny své dostupné hrací žetony ze všech svých dostupných stacků, bude vyřazen z turnaje. Na přidání dostupných stacků budou mít Hráči omezený čas, a to, než začne další hra. Stacky, které nebyly přidány do konce tohoto času, jsou automaticky přidány k celkovému množství hracích žetonů každého Hráče.

11) Časově omezené turnaje

Časově omezený turnaj je speciálním typem turnaje, který má předem omezenou dobu trvání. Čas vyměřený pro událost lze poznat v samotném názvu turnaje. Ke konci stanovené délky herního času se turnaj zastaví a zbývající Hráči si rozdělí prizepool na základě počtu jejich hracích žetonů.

12) Freezeout

Turnaj, ve kterém dostane na startu každý z Hráčů stejný počet hracích žetonů bez možnosti dalšího dokupování. Když o své hrací žetony přijde, je z turnaje vyřazen. Turnaj vyhrává Hráč, který získá od ostatních Hráčů všechny hrací žetony.

13) Týmový turnaj

Každý tým se skládá z 2/3/4/5/6 Hráčů dle předem ohlášeného typu turnaje. Zápisné do turnaje si hradí každý Hráč zvlášť. Všichni Hráči nastoupí do klasického Multitable turnaje proti Hráčům ostatních týmů. Jedná se o jeden Multitable turnaj rozdělený do několika dní. Místa Hráčů jsou určována náhodně losem (pomocí registračního systému Provozovatele) při koupi Buy-inu do turnaje. V rámci tohoto turnaje je zakázána spolupráce Hráčů v případě, že by se dva či více Hráčů z jednoho týmu sešli u jednoho hracího stolu. Během startovních dní si Hráči každého týmu snaží vybudovat co nejlepší stack do druhého dne. Ten se před startem 2. dne sečte s ostatními stacky spoluhráčů týmu a dále se pokračuje pouze s jedním stackem. Tento stack náleží celému týmu a Hráči se střídají vždy po jednom levelu. Finanční odměny náleží nejvýše umístěným Hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní strukturu (Přílohač. 1).

14) Choose your Stack (vyber si svůj stack) turnaj

Turnaj, u něhož jsou na počátku vyhlášené rozdílné varianty buy-in a v návaznosti na to pak i rozdílné výše stacku. Každý hráč si tak může před začátkem turnaje vybrat, který buy-in si zvolí a dle toho pak obdrží i příslušný počáteční počet hracích žetonů do hry. Čím vyšší buy-in, tím více počátečních hracích žetonů do hry. Finanční odměny náleží nejvýše umístěným Hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní struktuře (Příloha č. 1). Management turnaje vždy předem určí výši buy-inu a příslušného počtu počátečních hracích žetonů ke hře.

15) Accumulation (shromáždění) turnaj

Jedná se o vícedenní turnaj, kdy Hráč má možnost nastoupit do všech úvodních dní turnaje. Hráči si mohou vybrat z různých startovních fází, které začínají v různé časy. Každá startovní fáze se hraje stejně dlouhou dobu a poté se všichni zbývající Hráči sloučí v jednom, větším turnaji. Počty herních žetonů na konci 1. fáze se sečtou dohromady a přenesou do dalšího kola. Pokud vstoupíte do Fázového turnaje, musíte se ujistit, že budete moci hrát ve všech dalších fázích, protože z 2. fáze (a dalších) ve Fázovém turnaji se nelze odregistrovat.

16) Multi-Entry turnaje (lepší stack postupuje do dne 2)

Jedná se o vícedenní turnaj, kdy Hráč má možnost nastoupit do všech úvodních dní turnaje. Hráči si mohou vybrat z různých startovních fází, které začínají v různé časy. Každá startovní fáze se hraje stejně dlouhou dobu a poté se všichni zbývající Hráči sloučí v jednom, větším turnaji. Do 2. fáze si pak Hráč může přesunout pouze nejvyšší stack, který získal v rámci

1. fáze. Pokud vstoupíte do Fázového turnaje, musíte se ujistit, že budete moci hrát ve všech dalších fázích, protože z 2. fáze (a dalších) ve Fázovém turnaji se nelze odregistrovat.

17) Turnaj, kdy hra končí při dosažení placených pozic

Jakmile se turnaj dostane do fáze, kdy se dosáhne placených pozic, turnaj končí. Finanční odměny náleží umístěným Hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní struktuře (Příloha č. 1).

18) Mix Max turnaj

V turnajích s označením "mix max" se v průběhu mění počet Hráčů u jednoho hracího stolu. Začíná se jako "full ring" - tedy 9-max (či 10-max). V takové podobě se hraje po určité časové období, případně do chvíle, kdy bude zbývat určitý počet Hráčů. Poté se formát změní na 6max, a nakonec se hra zúží až na heads-up, například v posledních osmi Hráčích. Průběh turnaje je vždy stanoven managementem turnaje, který jej předem vyhlásí.

19) Flip Out turnaj

Několika denní turnaj, kdy Hráči startují u plného stolu. Flipout turnaje jsou kombinací tradičního multi-table pokerového turnaje s takzvanými flip turnaji, ve kterých jsou všichni Hráči automaticky každou handu all-in až do okamžiku, kdy je známo konečné pořadí hráčů. Flipout turnaje se hrají následujícím způsobem – v prvním kole turnaje jdou automaticky všichni Hráči all-in a z každého stolu postoupí jeho vítěz do dalších bojů, které se však již hrají tradičním způsobem s normální strukturou sázek.

20) Vyhrazené turnaje

Vyhrazený turnaj představuje klasický turnaj, který je na základě předem vyhlášené podmínky určen především pro Hráče, kteří splňují danou podmínku (věk, pohlaví, aj.) vyhlášenou managementem turnaje. Jedná se vždy o podmínky ve smyslu pozitivní diskriminace, které nejsou v rozporu s ust. § 7 odst. 2 písm. c) ZHH. V rámci takového turnaje je vždy dbáno splnění podmínky uvedené v ust. § 7 odst. 2 písm. c) ZHH, a to, že jsou všem Účastníkům hazardní hry zaručeny rovné podmínky a rovnou možnost výhry.

21) Garantované karetní turnaje

Provozovatel předem stanoví minimální výši Výhry, která bude vyplacena i v případě, že úhrn vkladů Hráčů do takového turnaje nedosáhne této výše. Pokud bude konečný úhrn vkladů Hráčů nižší, než je předem stanovená minimální výše výhry, Provozovatel tento rozdíl dorovná ze svých peněžních prostředků. Pokud úhrn vkladů Hráčů převýší předem stanovenou minimální výši výhry, pak se výhry z tohoto turnaje budou skládat z úhrnu vkladů Hráčů očištěných o případná doprovodná plnění (např. poplatek Provozovateli za účast v turnaji, tzv. Fee).

Turnajová pravidla

I. Všeobecná pravidla

- 1) Vedení turnaje, stejně tak jako sálový (herní) personál činí veškerá rozhodnutí v zájmu Hráče a zároveň dbají o to, aby obecně vnímaná spravedlnost pro všechny Hráče byla nejvyšší prioritou. Veškerá rozhodnutí vedení turnaje, stejně tak jako sálového vedení jsou konečná.
- 2) Zodpovědnost Hráčů - Od všech Hráčů je očekáváno, ohlášení korektních registračních údajů, akceptování přidělení hracích pozic, chránění hracích karet, jasně a srozumitelně hlásit své herní záměry, sledovat průběh hry, jednat v momentech, kdy na ně přijde řada a zároveň toto právo chránit, dávat pozor na to, aby hráčovy karty byly viditelné, hrací žetony mít čitelné a viditelné ostatním Hráčům, během Živé hry být přítomen u hracího stolu, ohlásit případnou chybu, či porušení pravidel hry, je-li tak rozhodnuto, tak neodkladně přejít na nové herní místo, znát a dodržovat pravidla, což zásadně přispívá ke správnému průběhu turnaje.
- 3) Oficiální terminologie turnajového pokeru – Oficiální pokerové termíny během sázení a dalších akcí jsou jednoduché, jednoznačné a běžné vyjádření. Použití nestandardních jazyků nebo gest při hře je na vlastní nebezpečí hráče, jelikož mohou vést k rozhodnutím, která nebyla Hráčem zamýšlena. Hráči jsou sami zodpovědní za to, aby své záměry vyjadřovali jasně.
- 4) Elektronická zařízení – Pro vyloučení veškerých pochybností je zakázáno umísťovat jakékoliv elektronické zařízení na plochu hracího stolu. Tato plocha zahrnuje všechny části hracího stolu. Používání mobilních telefonů na hracím stole je zakázáno, bez ohledu na to, zda Hráč je účasten v aktuální hře, či nikoliv. Při telefonování musí Hráč hrací stůl opustit. Přístroje jako jsou tablety, laptopy, nebo notebooky smí Hráč u stolu používat pouze v situacích, kdy se účastní aktuální hry. Připojení uvedených zařízení na nabíjecí zařízení je u hracího stolu zakázáno. Používání aplikací typu Periscope, Twitch apod. pro vysílání přenosů z průběhu turnaje je zakázáno. Na televizních stolech a na stolech finálových při turnajích významného charakteru jsou elektronické přístroje zakázány. Vedení turnaje si vyhrazuje právo vyzvat Hráče k ukončení používání všech, nebo i jen některých elektronických zařízení. Je-li vedení turnaje názoru, že používání těchto zařízení ovlivňuje časový plán turnaje, případně hru samotnou s ovlivněním ostatních hráčů turnaje. Hráči mohou požádat Krupiéra, aby kontaktovali management turnaje v situaci, jsou-li toho názoru, že určitý Hráč narušuje průběh hry vnějšími vlivy, jako jsou např. knihy, časopisy nebo elektronická zařízení.

II. Postupy

- 1) Herní pozice (Stacks) - Všechny herní pozice v turnaji jsou udělovány náhodně. Výměna pozic není dovolena. Turnajový management mají právo měnit v průběhu hry pozice Hráčů tak, aby průběžně vyrovnávali počty Hráčů u jednotlivých hracích stolů, případně přizpůsobili pozice speciálním potřebám Hráčů. Za kontrolu správnosti svých registračních dokumentů jsou zodpovědní sami Hráči. Hráči čekající na své místo a re-entries obdrží kompletní hodnotu startovních hracích žetonů (počáteční Stack). Tito Hráči budou umístěni na pozici přidělenou vedením turnaje a převezmou veškerá práva a povinnosti daného herního místa, s výjimkou pozice mezi Small blindem a Buttonem. Hráč obdrží své počáteční startovní hrací žetony poté, co zasedne k hracímu stolu a Krupiérem bude zkontrolován hrací stůl i pozice.
- 2) Identifikace – Všichni Hráči jsou povinni se při turnajové registraci prokázat platným dokladem totožnosti a Přístupovou kartou. Každý Hráč, který předloží neplatný doklad totožnosti, může být

potrestán diskvalifikací v turnaji.

- 3) Rebuy – Hráči, kteří chtějí dokoupit žetony (rebuy), nemohou vynechat žádnou hru. Nahlásí-li hráč před novou hrou, že chce provést Rebuy, připočítají se žetony k jeho aktuální hodnotě žetonů v hracím Stacku a Hráč je povinen Rebuy již provést. Hráči, kteří chtějí provést Rebuy, nemohou vynechat žádnou hru po tom, co přijdou o všechny hrací žetony.
- 4) Misdeal – Špatné rozdání karet. Následující situace jsou Misdealem pouze v případě, že se na chybu přijde dříve (někdo oznámí Misdeal nebo sám Krupiér si chyby všimne) než dva Hráči rozehrají hru (provedou jakoukoliv akci). V okamžiku, kdy jednali dva a více Hráčů, již nemůže nastat Misdeal. Hra se musí dohrát s kartami tak, jak byly rozdány. V případě, že některý z Hráčů nemá správný počet karet, jeho handa je považována za mrtvou (je automaticky Fold). Hráč je zodpovědný za svoje karty a za jejich správnost. V případě Misdealu je rozdávání ukončeno a je provedeno znovu.
 - První nebo druhá karta je rozdaná lícem nahoru nebo jinak odhalena chybou Krupiéra.
 - Více než jedna karta je rozdána mimo hrací 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.
- 5) Chyba při určení výherní kombinace – Pokud Krupiér špatně vyhodnotí výherní kombinaci, všechny karty jsou stále viditelně na stole, a karty „spálí“ – tento hand není „mrtvý“. Hráči jsou žádáni aby, pokud zaregistrují tuto chybu ihned upozornili Krupiéra. Krupiér zavolá Floormana, který provede rekonstrukci handu a Hráči bude vyplacena Výhra, která mu dle skutečnosti přísluší.
- 6) Rozpouštění stolů – Pravidlo rozpouštění hracích stolů vstupuje v platnost s ukončením turnajové registrace. Hráči, kteří přijdou od zrušeného hracího stolu ke stolu jinému, převezmou na novém herním místě všechna práva a povinnosti herní pozice (Button, Small blind, Big blind). Hráč, který obdrží pozici mezi Small blind a Buttonem se dané hry neúčastní. Hrací stoly budou na bázi náhodného principu zrušeny. Herní místa na hracím stole (začátek vždy pozice č. 1) budou prostřednictvím Krupiéra rozlosovány systémem nejvyšší karty. Management turnaje, popř. Krupiér zamíchá karty a rozdává je. Herní místa budou následně určena ve směru hodinových ručiček na základě nejvyšší karty.
- 7) Balancování stolů – Hra na hracích stolech bude přerušena, je-li počet Hráčů 4 a méně. Hráč, který opouští hrací stůl a má být v následující hře na pozici Big blind, obdrží na novém hracím stole nejhorší pozici. Tato pozice však nesmí být pozice Small blind. Výjimkou jsou Turnaje stud, kdy se Hráči mění dle pozic – Hráč je vždy posunut na poslední místo uvolněné na jiném hracím stole. V pozdějších fázích turnaje probíhá výměna Hráčů mezi hracími stoly dle uvážení managementu turnaje.
- 8) Button – Na začátku turnaje, při opětovném svolání Hráčů, nebo na finálovém hracím stole je principem rozdání nejvyšší karty určena pozice Buttonu, přičemž při shodné kombinaci o pořadí rozhoduje barva v pořadí piky, srdce, kára a kříže. Rozdání nejvyšší karty určí pozici Buttonu pro celé startovní pole Hráčů v turnaji. Management turnaje může rozhodnout, že Button bude na všech hracích stolech ležet na poslední hrací pozici na stole.
 - a) Mrtvý Button – Všechny turnaje jsou hrány s tzv. mrtvým buttonem. Jako mrtvý button je označena situace, kdy Hráč vlevo od Krupiéra je vyloučen či jinak opouští hrací stůl a Dealer button je tak umístěn před židli, na které nesedí Hráč, namísto přeskočení na dalšího Hráče. V takovém případě není Small blind požadován.
 - b) Heads-up Bbutton – V Heads-upu (herní situace, kdy se hry účastní již jen dva Hráči) je Small blind vždy na pozici Buttonu a zahajuje jako první akci. Jakmile dojde na herní situaci Heads-

up, musí být pozice Buttonu taková, aby žádný z Hráčů nemusel dvakrát po sobě sázet Big blind.

- c) Chybný Button – Umístí-li Krupiér pozici Buttonu chybně a toto je zjištěno až po rozhodující akci (po kompletním kole sázení), bude ve hře pokračováno a Button bude posouván dále ve směru hodinových ručiček. Naopak v situaci, kdy chybná pozice Buttonu je zjištěna před rozhodující akcí, bude daná hra prohlášena za neplatnou a pozice Buttonu zkorigována.
- 9) Chip Race – Při situaci zaokrouhlování hracích žetonů ve hře, může Hráč obdržet nejvýše jeden žeton. Chip Race začíná prvním Hráčem zleva od Krupiéra. Díky tomuto pravidlu nelze žádného Hráče z turnaje vyřadit. V situaci, kdy by Hráč po zaokrouhlení hodnot svých hracích žetonů měl o všechny přijít, obdrží vždy hrací žeton s nejnižší hodnotou, který je v průběhu hry ještě ve hře. Nechá-li si Hráč po situaci Chip Race hrací žeton o hodnotě nižší, než je minimální hodnota hracích žetonů, které zůstaly na hracím stole, tento hrací žeton prohrává. Hráči jsou vyzváni vždy k tomu, aby při této herní situaci byli osobně přítomni u hracího stolu.
- 10) Discretionary Colour-up (výměna hracích žetonů nízké hodnoty) - Jedná se o výměnu hracích žetonů nízké hodnoty za hrací žetony s hodnotou vyšší, a to z důvodu redukování počtu hracích žetonů ve hře. Management turnaje může tento úkon provést dle svého uvážení kdykoliv a u každého Hráče. Hráč má vždy právo být u této akce přítomen.
- 11) Odd Chips (žetony, jenž již nelze rozměnit) - Při hrách typu Split Pot obdrží Hráč s nejvyšší kombinací tzv. Odd Chips (jedná se o hrací žetony, které nelze rozdělit). V tzv. Flop Games, ve kterých jsou 2 nebo více High Hands, případně 2 nebo více Low Hands, případnou Odd Chips prvním oprávněnému Hráči vlevo od Buttonu. V tzv. Stud Games, případnou Odd Chips Hráči s nejvyšší kombinací a s nejlepší barvou. Jsou-li kombinace Hráčů totožné, Bude Pot rozdělen rovnoměrně v rámci možností. Ve hře Omaha, Stud, 8 or Better hrách se rozděluje pot mezi všechny Hráče vlastníci stále hrací žetony. Zůstane-li na konci prvního dělení Odd Chip navíc, obdrží jej High Hand. Zůstane-li navíc Odd Chip z dělení pro nejnižší kombinaci, obdrží jej Hráč s nejhorší karetní kombinací.
- 12) Viditelnost karet a žetonů, počítání Stacku – Všichni Hráči musí držet své karty viditelně pro všechny ostatní Hráče na hracím stole. Hráč musí být schopen posoudit hodnotu hracích žetonů soupeře a z toho důvodu by hrací žetony měly být řádně vyskládané. Management turnaje doporučuje dodržovat nepsanou normu, skládat hrací žetony do sloupce po 20 kusech. Zejména hrací žetony nejvyšší hodnoty musí být stále viditelné. Hráči mají nárok na přepočítání přesné hodnoty Sázký, a to v případě, že Hráči učiní akci All-in.
- 13) Přenášení hracích žetonů – Hrací žetony musí být v hracím sále přenášeny vždy viditelně a v krabici na hrací žetony. Porušením těchto pravidel může Hráč přijít o své hrací žetony, případně být diskvalifikován. Takto prohrané hrací žetony jsou z turnaje staženy.
- 14) Výměna balíčku karet – Výměna balíčku karet je činěna na základě rozhodnutí Krupiéra nebo managementu turnaje, a to zejména z důvodu viditelného poškození, označení karty či více karet, ztráty některých karet, aj. Hráči nemají nárok na požadavek výměny karet.
- 15) Folded Hands (zahozené karty) - Hra každého Hráče je považována za ukončenou v momentě, kdy se Krupiér dotkne hráčových karet nebo se karty dotknou karet spálených, boardu nebo místa kde jsou již zahozené karty ostatních Hráčů.
- 16) Fold – zahození mimo pořadí (je zavazující).
- 17) Disputed a Killing Hands – Právo na reklamaci předešlé hry končí začátkem nové hry. Nová hra začíná vždy mícháním karet. Při použití mechanického zařízení k míchání karet začíná nová hra při doteku tlačítka na tomto zařízení skrze Krupiéra.
- 18) Mrtvá hra – Krupiér nesmí žádnou výherní karetní kombinaci zavřít, pokud je stále otevřená a pokud je očividně kombinací výherní. Hráči jsou také vyzýváni k tomu, aby byli Krupiérům nápomocni při určování výherní kombinace, a to zejména v momentě, mají-li pocit, že dealerem určená vítězná kombinace je nesprávná.

- 19) Unprotected Hands (nechráněná hra) – stáhne-li Krupiér karty Hráči, který je neměl chráněné, nemá Hráč žádný nárok na nápravu a svoji sázku zpět nedostává. Pouze v případě, že Hráč navýšil sázku a žádný z dalších Hráčů ještě nekonal další akci, dostává Hráč svoji sázku zpět. Byl-li však raise již dorovnán, může Hráč být postižen, a to až vyřazením zturnaje.
- 20) Side Pots (vedlejší poty) - Všechny side Poty jsou oddělené, jedná se o separátní Poty. Poty nesmí být před ukončením všech akcí promíchány. Hráči se nesmí v žádném případě Potůdotýkat.
- 21) Calling for Clocks – TIME (časová rezerva) - V momentě, kdy je překročen časový limit, smí Hráč požádat ještě o čas navíc. V této situaci za souhlasu managementu turnaje s požadavkem, obdrží Hráč další jednu minutu na rozhodnutí. Tato minuta obsahuje časový limit 50 sekund. V situaci kdy se Hráč v tomto limitu stále nerozhodl k akci, následuje 10 sekundové odpočítávání. V situaci kdy Hráč ani v tomto odpočítávání nereaguje, bude jeho hra považována za ukončenou (Folded Hands). Management turnaje má právo tento časový limit zkrátit, má-li podezření, že Hráč této možnosti využívá úmyslně k prodloužení hry. Každý Hráč, který úmyslně prodlužuje hru, může být potrestán. V turnajích s 20minutovými nebo kratšími levely je čas na rozmyšlení 25 sekund a odpočítávání 5 sekund. V situaci, kdy konec odpočítávání a rozhodnutí Hráče padne ve stejný moment, bude následovat posouzení, co bylo dříve. Standardně se však postupuje ve prospěch Hráče.
- 22) End of Day Play (konec startovního dne fázového turnaje) - K zamezení prodlužování turnajů se při vícedenních turnajích postupuje takto: V posledních 5 až 15 minutách posledního levelu zastavuje turnajový management turnajové hodiny. Následně losuje Hráč kartu v rozmezí 3-7 a tím rozhodne počet zbývajících her v daném hracím dni. Toto je oznámeno Hráčům a pravidlo je použito na všech turnajových stolech, přičemž první hra je počítána smícháním karet, případně s dotekem tlačítka na mechanickém míchacím zařízení.
- 23) Hand for Hand Play – Toto pravidlo přichází v platnost v pozdějších fázích pokerových turnajů, těsně před dosáhnutím placených pozic. Nahlásí-li management turnaje fázi Hand for Hand, je na všech hracích stolech dohrána hra do konce a poté přerušena. V případě, kdy všechny hrací stoly dohrály aktuální hru, rozdají Krupiéři karty pro hru novou a opět čekají na ukončení hry na všech stolech. Tato fáze pokračuje tak dlouho, dokud nevypadne z turnaje tolik Hráčů, aby ti zbylí byli již na placených pozicích. Je-li ve fázi Hand for Hand nahlášen All-in a tato akce je dorovnána, zastaví Krupiér na tomto hracím stole hru a zároveň požádá ostatní Hráče, aby své karty neodkrývali. Tento All-in stůl přeruší hru na tak dlouho, dokud na všech ostatních hracích stolech neskončí hra. Poté jde management turnaje k hracímu stolu, kde All-in a Call proběhlo a vyzve Krupiéra k pokračování hry. V případě, že All-in hracích stolů více je hra přerušena na všech těchto hracích stolech. Po ukončení hry na ostatních hracích stolech je Showdown prováděn na All-in hracích stolech postupně jeden po druhém. Ukončí-li dva nebo více Hráčů své účinkování v turnaji ve stejné hře, avšak na rozdílných hracích stolech, podělí se společně o aktuální turnajové pořadí. Ukončí-li dva nebo více Hráčů své účinkování v turnaji ve stejné hře na stejném hracím stole, rozhodující pro pořadí v turnaji je vyšší stav hracích žetonů před poslední hrou.
- 24) Deal – Je metoda ukončení turnaje dohodou všech Hráčů o rozdělení Prizepoolu (výplatního Potu). Lze učinit pouze za podmínky, kdy je již ukončená turnajová registrace Hráčů do turnaje, všichni Hráči s „Dealem“ souhlasí a není porušeno žádné lokální, či turnajové pravidlo. Stačí jeden Hráč, který tuto formu ukončení turnaje neakceptuje a hra pokračuje dále dle původního výplatního schématu. I v případě Dealu může být turnaj dohrán o jednotlivé výsledné pozice/pořadí (například o získání poháru či náramku v daném turnaji), a to za použití dohodou stanové částky z rozděleného Prizepoolu. Původní rozdělení Prizepoolu dle Dealu, však zůstává zachováno.

III. Akce

- 1) Nový turnajový blind level – Skončí-li časový level a začíná nový, je od managementu turnaje nový level zahlášen a počínaje další hrou přichází v platnost. Nová hra začíná mícháním karet, případně s dotykem míchacího tlačítka na míchacím zařízení.
- 2) At your Seat (Hráč sedící na svém místě) - Hráč musí zaujmout své místo u hracího stolu nejpozději v

momentě, kdy Krupiér rozdá první kartu. Nesedí-li Hráč po rozdání první karty na svém místě, Krupiér okamžitě tyto karty sbírá (ve hře Stud po poslední otevřené kartě third street). Hráč musí být na svém místě i v případě, chce-li požádat o čas. Hráč je považován na svém místě také v případě, pohybuje-li se v dosahu svého herního místa. V případě pochybností rozhoduje vedení turnaje.

- 3) Action Panding – Je-li Hráč All-in, měl by zůstat u hracího stolu, neměl by se stýkat s ostatními Hráči, kteří jsou v herním sále, ani se kontaktovat se zástupci medií, a především nesmí opustit své herní místo.
- 4) Raise Limit – Ve hrách typu No Limit neexistuje žádný Cap, což znamená, že neexistuje žádný limit pro maximální Sázku. Ve hrách typu Limit se řídí maximální počet navýšení interními pravidly Provozovatele. Nejsou-li taková pravidla k dispozici, platí pravidlo jedné Sázky a tří navýšení. Dospěje-li turnaj do fáze Heads-up, není počet navýšení limitován.
- 5) String Bets – Krupiér je zodpovědný za rozpoznání sázky typu “String bets” nebo “String raise”. Jako “String bet” označujeme pokus sázet nebo zvyšovat Sázky po více krocích najednou. Sázka String bet vypadá tak, že Hráč nejdříve vsadí část svých hracích žetonů, poté ale bez předchozího hlášení ještě jednou sáhne do svých hracích žetonů, aby učinil další Sázku. Všichni Hráči na hracím stole jsou vyzýváni k pomoci Krupiérovi a managementu turnaje při rozpoznávání Sázek typu “String bet” a typu “String raise”. Všechny dorovnávané Sázky typu String bets a String raise musí být potvrzeny managementem turnaje.
- 6) Substantial Action (Rozhodující akce) - Rozhodující akcí se rozumí buď dvě akce provedené za sebou, přičemž alespoň při jedné bude hrací žeton vsazen do Potu, nebo libovolná kombinace spočívající ze třech akcí hraných po sobě.
- 7) Hlášky (Verbal and Physical Action in Turn) - Slovní hlášky Hráčů (jsou-li na řadě) jsou závazné. Všechny hrací žetony vsazené Hráčem do Potu, je-li Hráč na řadě, v Potu zůstávají. Hráči musí vždy činit své herní úkony v momentě, když jsou na řadě.
- 8) Undercall – při akci zvané Undercall (vsadí-li Hráč méně, než je aktuální výše Sázky k dorovnání), musí Hráč dosadit zbývající sumu ke korektnímu dorovnání (Call), jedná-li se o jakoukoliv hru typu Multi-Way, nebo Heads-up. Ve všech případech je však konečné rozhodnutí na managementu turnaje.
- 9) Verbal and Physical Action out of Turn (změna akce) - Slovní hlášky Hráčů (jsou-li na řadě) jsou závazné. Hráči musí své herní úkony činit vždy v momentě, když jsou na řadě. Hráč, jenž úmyslně činí herní úkon mimo správné pořadí za účelem ovlivnit průběh hry, může být potrestán vyloučením. Akce provedené mimo správné pořadí mohou být závazné, avšak pouze v situaci, kdy průběh hry a herní akce není tímto úkonem ovlivněn, nebo změněn. Call, Check nebo Fold nejsou považovány za úkony, které průběh hry změní. Změní-li se však akce, není Sázka mimo pořadí závazná a Sázka bude Hráči, který tak učinil vrácena. Tento Hráč obdrží tímto všechny své sázecí možnosti zpět (Call, Fold, Raise). Zvýší-li Hráč Sázku a jeho karty jsou odebrány (killed) dříve, než jeho navýšení bylo dorovnáno, smí si Hráč sumu navýšení vzít zpět, avšak prohrává ale sumu dorovnání (Call).
- 10) Accepted Action – Hráč je zodpovědný za to, že před dorovnáním Sázky (Call), kterou vsadil soupeř u hracího stolu, odsouhlasil její výši, a to bez ohledu na to, co je hlášeno ostatními zúčastněnými na hracím stole. Požaduje-li dorovnávatel Hráč (Call) přepočítání potřebné sumy a dostane buď od Krupiéra, nebo jiného Hráče sumu chybnou, akceptuje tímto kompletní a korektní jednání a pozbývá nároku na plnohodnotnou Sázku, nebo na Sázku All-in. Zároveň platí opět pravidlo, že při sporných situacích je konečné rozhodnutí na managementu turnaje.
- 11) Oversized Chips – Není-li nahlášené žádné navýšení Sázky (Raise), platí “Oversize Chip”, tj. žeton vyšší hodnoty, než je výše platného dorovnání, pouze jako dorovnání (Call). Vhodí-li Hráč Oversize Chip do Potu a zároveň nahlásí Raise, nikoliv však výši navýšení Sázky, má tento Raise hodnotu maximálního navýšení, a to do výše hodnoty hracího žetonu, který byl do potu zasažen. Má-li být Oversize žetonem učiněn úkon Raise, musí to být vždy nahlášeno a to dříve, než se tento žeton po vhození do Potu dotkne plochy hracího stolu. Po Flopu bude Sázka s žetonem Oversize bez řádného ohlášení ze strany Hráče bude považována vždy za Sázku v plné hodnotě tohoto žetonu.

- 12) Multiple Chips – Za předpokladu, že není Hráčem hlášen Raise, počítá se vhození dvou žetonů stejné hodnoty jako Call, a to v případě že jeden z těchto žetonů je hodnoty nižší, než je hodnota požadované hodnoty dorovnání (Call). Příklad s Blindy 200/400 - Hráč A vsadí 1200 a Hráč B vloží dva žetony v hodnotě 2 x 1000 do Potu bez toho, aby nahlásil Raise, počítá se tato Sázka jako Call. Vsadil-li by Hráč B žetony v hodnotách 4 x 500, byl by to Raise na 2000.
- 13) Raising (navýšení) - Hráč je zodpovědný za to, že své úmysly navýšení Sázek dává jasně najevo. Hráči budou naléhavě vyzýváni k tomu, aby výši svých Sázek hlásili přesně a zřetelně. Ve hrách typu No Limit, nebo Pot Limit jsou povinnosti – Při navýšení Sázky tak učinit jedním pohybem, či úkonem, nejdříve částku říct a následně vložit do Potu, nahlásit Raise, poté vložit do potu sumu pro dorovnání (Call) a poté pro dokončení celé akce vložit zbývající sumu hracích žetonů do Potu.
- 14) Half Bet Raising (pravidlo 50%) - Zvýší-li Hráč předchozí Sázku o polovinu nebo více, avšak zároveň méně, než je předepsané minimální korektní navýšení, bude Hráč vyzván k doplnění své Sázky do řádné výše, aby bylo naplněno pravidlo navýšení alespoň v minimální výši. Zvýší-li Hráč předchozí Sázku méně než polovinu předchozí Sázky bez toho, že by nahlásil Raise, bude vyzván pouze k dorovnání předchozí Sázky.
- 15) All-in Raising – Po nahlášení Sázky All-in s hodnotou nižší, než je hodnota kompletního navýšení (Raise), nesmí Hráč s předešlou vsazenou sumou svoji Sázku brát zpět.
- 16) All-in with Hidden Chips – Deklarovaná Sázka All-in zavazuje Hráče vložit do potu všechny své hrací žetony, včetně žetonů zakrytých. Profit ze zakrytých žetonů mít však Hráč nemůže.

IV. Showdown (vyložení)

- 1) Verbal Declarations – Rozehrané karty jsou zavazující (Cards speak). Ústní výroky k hodnotám karet jakéhokoliv Hráče nejsou směrodatné. Zároveň může management turnaje dle svého uvážení úmyslně mylné výroky k hodnotám karet potrestat.
- 2) All-in Showdown – Jakmile je Hráč All-in a všechny Sázky jsou ukončeny, budou všechny aktivní karty otevřeny. Odhodí-li omylem Hráč své karty dříve, než byly odkryty, má management turnaje právo vrátit tyto karty zpět do hry, to vše za předpokladu, že karty lze správně identifikovat. Hráči, kteří své karty v situaci All-in odhodí úmyslně, mohou být potrestáni.
- 3) Side Action – Hraje-li více Hráčů v jedné hře s Hráčem, který je All-in o hlavní pot, jsou všichni Hráči, kteří jsou v pozici showdown a hrají o vedlejší pot povinni své karty také otevřít. Hraje-li Hráč All-in o hlavní pot, nesmí žádný Hráč hrající o vedlejší pot při River- Showdown zahodit své karty. Krupiér má nařazeno otevřít všechny karty ve hře. Tímto jsou ve hře o pot stále všichni aktivní Hráči.
- 4) Showdown – Po ukončení všech akcí musí Hráč, který provedl poslední agresivní akci (Bet, Raise, aj.) ukázat karty jako první. Ostatní Hráči následují v pořadí dle směru hodinových ručiček. Toto platí na Riveru, Turnu, Flopu a před Flopem. Ve hře typu Stud platí toto pravidlo směrem dolů až k „Third Street“ (je-li to zapotřebí). Neproběhne-li žádná Sázka, musí Hráč nalevo od buttonu (Flop Games), nebo tzv. Third Street Bring-in (Stud Games) své karty nejdříve ukázat a ostatní Hráči postupují v akci poté po směru hodinových ručiček. Hráči smí jeden po druhém odmítnout ukázat své karty, nicméně zahozením karet (Pass) ztrácejí nárok na pot. V případě, kdy Hráč odmítne ukázat své karty a pasuje, přichází v platnost pravidlo uvedené v bodě 7).
- 5) Winning Hands – Chce-li Hráč vyhrát Pot, musí ukázat všechny své karty. Tento úkon je nezbytný k uzavření hry. Zůstane-li ve hře již jen jeden Hráč, nemusí při předávání potu své karty odkrývat. Příklad: Hráč B vsází na Riveru a Hráč A dorovná (Call). Následně Hráč B zahazuje své karty a Hráč A zůstává jediným aktivním Hráčem ve hře. Hráč A vyhrává pot a své karty ukazovat nemusí.
- 6) Tabled Hand – Tímto úkonem se označuje situace, jsou-li všechny karty na hracím stole již otevřené. Pouze krátké ukázání karet nebo ukázání pouze vyšší karty případně podobné úkony nejsou

považovány za ukázanou Handu. Nekorektně otevřené karty nemohou vyhrát Pot, toto je možné pouze, jsou-li obě karty řádně otočené a položené na hracím stole.

- 7) Refusal to Show – Odmítne-li Hráč otočit všechny svoje karty, nemůže toto učinit Krupier nýbrž pouze management turnaje. To zároveň vyzve daného Hráče, aby své karty otvíral dle pravidel. Neučiní-li tak budou tyto karty považovány za zahozené. Neotevře-li Hráč své karty během Showdownu ve lhůtě 5 sekund vysvětlí si to turnajový personál jako Dead hand a udělí tomuto Hráči za zdržování hry trest například v podobě napomenutí. Ostatní Hráči na hracím stole nesmí otáčet karty jiného Hráče. Stane-li se tak, budou tyto karty nadále aktivně pokračovat ve hře, ale Hráč, jenž nedovoleně tyto karty odkryl, bude postižen za provinění se proti turnajové etiketě.
- 8) Showing the Winner – Každý Hráč, který je aktivně ve fázi Showdown, může požádat o to, aby byly odkryty soupeřovy karty. Jestliže však ostatní Hráči své karty již zahodili, nelze již karty zpětně otáčet. Požadavky Hráčů na odkrytí soupeřových karet mají za následek to, že karty zůstávají otočené na hracím stole a zároveň se mohou podílet na výhře v Potu. Hráči, kteří tento nárok nevnesou do Showdownu nemají na tento požadavek nárok. Existuje-li předpoklad týkající se nezákonného spolčení mezi více Hráči, mohou ostatní hráči požadovat na Krupierovi, aby podezřelé karty prověřil skrze management turnaje.

V. Herní etiketa a tresty

- 1) Hráči nesmí (jsou-li ve hře aktivní nebo nikoliv):
 - a) Odkrývat žádné karty ve hře v momentech k tomu neurčených, tj. při zahozených kartách, ani při probíhající aktivní hře.
 - b) Vyvarovat se rad, nebo kritik do doby, než bude ukončena daná akce.
 - c) Nekomentovat hru, nejsou-li ještě otevřené karty.
 - d) Probírat aktuální hru, nebo strategii s ostatními přítomnými v Herním prostoru.
 - e) Konzultovat situaci s externím partnerem.
 - f) Platí pravidlo „One player to hand“ (jeden hráč pro jedny karty).
- 2) Televizní vysílání a Hole Cards – Hráč svým vstupem do turnaje, tj. zakoupením By- inu souhlasí s nahráváním a jeho podmínkami, o čemž je předem personálem Provozovatele řádně informován. Hráči, kteří vstoupí do turnaje, který je nahráván, jsou povinni spolupracovat s pracovníky televizního vysílání. S tím souvisí také ukazování prvních dvou karet (Hole Cards) televizní kameře. Nedodržování tohoto pravidla může být potrestáno.
- 3) Exposed Cards – Ukáže-li Hráč své karty během stále probíhajících akcí na hracím stole, může následovat sankce. Každý Hráč na hracím stole má právo vidět již jednou ukázané karty. Hráč po odkrytí svých karet před Showdown může pokračovat pouze pasivní akcí (Check, Call, Fold, aj.).
- 4) Exposing and Mucking – Hráč, který ukáže své karty Hráči, který už své karty zahodil a poté sám své karty zahodí také, může být potrestán. Hráč, který toto pravidlo poruší opakovaně, bude potrestán.
- 5) Collusion – Poker je hra jednotlivce. Soft Play, „Chip Dumping“ (dobrovolná prohra žetonů), domluvy Hráčů na pozici „Bubble“ (neumístění se na penězích nebo finálovém stole), ochrana Hráče před ukončením účinkování v turnaji na této pozici (opakovaným pasováním Big blindu) jsou zakázány a budou trestány.
- 6) Etiquette Violations – Opakované porušení proti turnajové etiketě budou turnajovým managementem potrestány. K tomu počítáme nikoliv však výlučně nechtěný dotyk karet nebo hracích žetonů jiného Hráče, ale zdržování hry, opakované herní úkony mimo pořadí, neklidné hraní si s vlastními hracími žetony (splashing), úmyslné sázení mimo dosah Krupiera, přehnané mluvení u hracího stolu. Mimo to budou potrestány také nepřiměřené chování, stejně jako nevhodné chování v podobě neslušných gest nebo podobné počínání. K porušení pravidel patří také urážlivé průpovídky k hernímu stylu jiných Hráčů nebo také přímé nadávky jinému Hráči kvůli jeho stylu hry v turnaji.
- 7) Urážky – Urážlivé výroky na adresu jiných Hráčů, managementu turnaje, stejně jako ostatního personálu Herního prostoru nebudou tolerovány. Takové to konání bude potrestáno. Také nepřímé

urážlivé projevy budou potrestány.

- 8) Všichni účastníci turnaje si během celé akce a ve všech prostorách Herního prostoru chovají slušně a řádně. Každý Hráč, který bude svědkem nekorektního chování jiných Hráčů je povinen toto nahlásit. Současně by měli všichni Hráči dbát na osobní hygienu, svůj zdravotní stav, aby tímto nenarušovali chod turnaje. Rozhodnutí o tom, zda Hráč z důvodů zdravotních či hygienických důvodů smí v turnaji pokračovat je na managementu turnaje. Případné sankce proti Hráči, který toto nehodlá akceptovat, řeší management turnaje.
- 9) Management turnaje může potrestat (čl. 10) každé jednání, které dle jejich názoru odporuje oficiálním pravidlům a zájmům turnaje, zákonným pravidlům a rovnosti hry.
- 10) Penalty – Management turnaje a také management turnaje může na základě svého uvážení uložit tresty, a to počínaje ústním napomenutím a konče diskvalifikací s případným zákazem účasti na všech dalších turnajích. Udělení trestu musí být vždy na základě jasně prokázánoho porušení pravidel nebo na základě důvodného podezření (např. v případě tajné domluvy, chip dumpingu apod.). Tresty budou ukládány pro Soft Play, urážlivé nebo rušící chování. Trest je nepochybný v situacích, jako je vyhození hrací karty Hráčem z hracího stolu, tak silné zahození karet, při němž dojde k otočení karet, opakované zdržování hry, provinění proti pravidlu One player to a hand, či v obdobných případech. Urážky ostatních Hráčů, turnajového personálu, zaměstnanců Provozovatele a všech ostatních pracovníků nebude tolerováno.
- 11) Možné tresty – ústní varování, jedno, nebo více násobný trest při rozdávání, jedno nebo více násobný trest Orbit (tzn., že jeden Hráč za druhým na stole musí vynechat hru, tj. 6 Hráčů na stole = 6 vynechaných her), Dead hand (neplatná ruka), vyloučení z turnaje, diskvalifikace z turnaje včetně propadnutí získané peněžní výhry (možné pouze v případě prokázání zvláště závažného porušení pravidel či podvodného jednání, bez kterého by Hráč výhru nezískal), vyloučení z turnaje (v takovém případě nebudou hráči již vráceny jeho uskutečněné Sázky).
- 12) Escalation – Výše trestu musí být vždy úměrná rozsahu porušení pravidel. Management turnaje může Hráče diskvalifikovat i na základě jednoho jediného prohřešku, a to vzhledem k jeho rozsahu a závažnosti. Hráči musí vědět, že všechny nepovolené akce nabízejí širokou škálu možných postihů, a to již s prvním takovýmto proviněním.
- 13) Missed Hands/Orbit Penalty – Hráč je povinen opustit hrací stůl pro jednu nebo více her, případně pro jeden nebo více trestů typu – Orbit. Hra, kterou byl nucen Hráč vynechat je počítána jako část hracího kola. Hráči s výše uvedeným postihem, a to libovolné délky musí opustit určený turnajový prostor, a to po celou dobu uděleného trestu. Krupier poté musí management turnaje informovat, kdy se vyloučený Hráč smí vrátit na své místo.
- 14) Penalties Move – Všechny tresty si Hráč sebou nese v čase ("Sankce Move"). To znamená, že pokud Hráč A obdrží trest dvojitý Orbit (16 her), a vzhledem ke konci turnaje může vynechat pouze pět her, počítá se zbytek trestu i na začátku příštího dne turnaje. To platí i při vypadnutí z turnaje či jiných podobných změn.
- 15) Elimination Penalty – Hráči vyloučení z turnaje, jsou klasifikováni na umístění odpovídající momentu, kdy k vyloučení došlo. Příklad: Při posledních 15 Hráčích v turnaji (a 100 placeným místům) je vyloučen z turnaje a Herního prostoru Hráč A. Hrací žetony tohoto Hráče jsou z turnaje staženy a Hráč ukončuje turnaj na 15. místě.
- 16) Diskvalifikace – V situaci diskvalifikace, budou všechny hrací žetony Hráčů zabaveny, jejich Buy- in zůstává součástí Prizepoolu a tito Hráči nemají nárok na jakoukoliv Výhru. Diskvalifikovaný Hráč musí okamžitě opustit turnajový prostor.

10.15 KOLO ŠTĚSTÍ

10.15.1 POPIS HRY

10.15.1.1 Živá hra „Kolo štěstí“ (dále jako „Kolo štěstí“) se hraje na hracím stole sestávající z hracího plátna a z mechanického hracího kola, na kterém jsou označeny příslušné možnosti uzavření Sázky (tzv. hrací pole). Minimální Sázka u hazardní hry Kolo štěstí je 10,- Kč, maximální 10.000,- Kč, maximální Výhra je 250.000,- Kč. Podrobněji budou minimální a maximální Sázky vždy stanoveny u konkrétního hracího stolu Živé hry. Živé hry „Kolo štěstí“ se na jednom hracím stole mohou zúčastnit maximálně dva hráči.

10.15.1.2 Hrací plátno je rozděleno na 6 hracích polí různě barevně označených představujících číselné násobky „1x“, „2x“, „5x“, „10x“ a „25x“. Mechanické hrací kolo je rozděleno na 36 hracích polí různě barevně označených představujících 35 různých číselných násobků, a to konkrétně:

17 polí „1x“,
10 polí „2x“,
5 polí „5x“,
2 pole „10x“,
1 pole „25x“ růžové,
1 pole „25x“ černé

O Výhře (a o její výši) či prohře rozhoduje náhodný proces, který je vytvářen pomocí mechanického hracího kola a jehož výsledek je vyjádřen ukazatelem (šipkou) tohoto mechanického hracího kola.

10.15.1.3 Hazardní hra Kolo štěstí se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra, který řídí průběh hazardní hry u hracího stolu, dohlíží na řádný průběh hazardní hry a obsluhuje mechanické hrací kolo. Pokyny Krupiéra v průběhu hazardní hry jsou pro Hráče závazné.

10.15.1.4 Za jednu hru hazardní hry Kolo štěstí se považuje ukončený proces, při kterém Účastníci na výzvu Krupiéra vloží své Sázky do hazardní hry Kolo štěstí a po zatočení mechanickým hracím kolem ukazatelem tohoto mechanického hracího kola je určena výše Výhry nebo je hra Krupiérem prohlášena za neplatnou v souladu s bodem 2 Pravidel této hry.

10.15.1.5 Herní měnou je česká koruna – CZK nebo EUR.

10.15.1.6 Ke hře se používají Hodnotové žetony.

10.15.1.7 Rozpětí Sázky do jedné hry Kola štěstí se pohybuje v rozmezí od 10,- Kč do 10.000,- Kč.

10.15.1.8 Výše Výhry je určena v závislosti na výši Sázky na příslušné políčko hracího plátna a příslušném číselném násobku na herním poli mechanického hracího kola, a to za splnění všech podmínek stanovených v tomto Herním plánu, případně Zákonu.

10.15.2 PRAVIDLA HRY

10.15.2.1 Sázky do Kola štěstí provádí Hráč samostatně. Po výzvě Krupiéra ke hře mohou Účastníci umísťovat Hodnotové žetony do příslušných jednotlivých hracích polí na hracím plátně. Účastníci mají možnost umísťovat své Sázky do okamžiku, kdy Krupiér vyhlásí ukončení příjmu Sázek. Krupiér oznámí ukončení příjmu Sázek vždy před uvedením mechanického hracího kola do pohybu.

10.15.2.2 Po ukončení příjmu Sázek Krupiér zatočí mechanickým hracím kolem ve směru hodinových ručiček. Minimální počet otočení mechanického hracího kola je 3 x o 360°. V případě, že nedojde k požadovanému počtu otočení mechanického hracího kola na první pokus, Krupiér prohlásí hru za neplatnou. V takovém případě žádný z Hráčů nevyhrává ani neprohrává a Sázky se vracejí zpět Hráčům.

10.15.2.3 Hráči vzniká nárok na Výhru v případě, že po zastavení mechanického hracího kola ukazatel (šipka) ukazuje na hrací pole mechanického hracího kola, jehož hodnota a barva odpovídá hracímu poli, na které Hráč na hracím plátnu umístil svou Sázku. Zastaví-li se mechanické hrací kolo tak, že ukazatel (šipka) ukazuje na hrací pole jiného číselného násobku nebo barvy, než na které Hráč na hracím plátnu umístil svou Sázku, Hráči nevzniká nárok na Výhru a o svou Sázku přichází. Pokud po zastavení mechanického hracího kola ukazatel (šipka) ukazuje mezi dvě hrací pole, platí, že vyhrává hodnota a barva na předchozím poli.

10.15.2.4 V případě vzniku nároku na Výhru podle tohoto Herního plánu Krupiér vydá Hráči Hodnotové žetony bezprostředně po ukončení příslušné hry Kola štěstí, v jejímž rámci Hráči takový nárok vznikl.

10.15.3 PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Kolo štěstí	10 Kč	10 000 Kč	250 000 Kč	1 €	400 €	10 000 €

10.16. ADMIRAL KOLO ŠTĚSTÍ

10.16.1 Základem této hry je svisle uložené otáčivé kolo s 30 poli. Jednotlivá pole jsou od sebe oddělena kolíky.

Na každém z těchto polí, je vyobrazen jeden ze sedmi symbolů (viz. níže, Symboly výherních polí a poměry výplat). Jednotlivé symboly jsou vyobrazeny v rozdílné četnosti. Čím častěji se symbol objevuje, tím nižší je výplatní poměr a naopak, pokud se symbol objevuje méně často, je výplatní poměr vyšší.

10.16.2 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 je vyobrazeno 6 boxů. Na každém z boxů je vyobrazen jeden z výherních symbolů (Třešně, Zvonek, Hroznové víno, Meloun, Hvězda, sedmička „7“), včetně poměru výplat. Hry ADMIRAL KOLO ŠTĚSTÍ se na jednom hracím stole mohou zúčastnit maximálně dva hráči. Hra ADMIRAL KOLO ŠTĚSTÍ začíná tím, že Hráč, po výzvě Krupiéra, „Vaše Sázky“, umístí své Hodnotové žetony do prostoru určenému pro Sázky na symbol/-y vyobrazené na hracím plátně, a to na ležato, ne do drážek, aby byla hodnota žetonu dobře viditelná na kamerovém záznamu.

10.16.3. Sázky jsou realizovány pouze Hodnotovými žetony. (Pozn.: V případě, že hraje více Hráčů s Hodnotovými žetony na jednom hracím stole, musí mít své Sázky pod kontrolou, aby byli schopni se svou Sázkou ztotožnit, tzn., aby věděli, která Sázka je jejich a bylo možné vyplatit výhru vlastníkovvi Sázky. V případě, že uplatňuje výhru na Sázku Hodnotovým žetonem více Hráčů, postupuje se dle Herního plánu, Obecná část, čl. 7 Reklamace a stížnosti).

10.16.4 V okamžiku, kdy jsou všechny Sázky prostřednictvím Hodnotových žetonů umístěny, zahlásí Krupiér „Konec Sázek“. Po tomto oznámení nejsou přijímány žádné Sázky. Následně roztočí Krupiér kolo s výherními symboly (po směru nebo proti směru hodinových ručiček). Kolo se musí otočit kolem své osy minimálně třikrát. Trn (ukazatel), který je pevně upevněn, následně kolo brzdí, až do okamžiku, kdy je kolo zcela zastaveno a trn ukazuje na výherní symbol. Pokud se kolo neotočí minimálně třikrát kolem své osy, je hra zrušena (anulována) a začne se nová hra. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Hráči hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

Pokud trn (ukazatel) zůstane zachycen na kovovém členění kola – kolíku platí, že vyhrává pole předchozí (symbol na předchozím poli), ke kterému v tu chvíli trn (ukazatel) směřuje. Zastaví-li se mechanické hrací kolo tak, že trn (ukazatel) ukazuje na hrací pole jiného symbolu, než na které Hráč na hracím plátnu umístil

svou Sázku, Hráči nevzniká nárok na Výhru a o svou Sázku přichází.

Po určení výherního symbolu Krupiér vezme prohrávající Sázky a následně vyplatí vyhrávající Sázky. Následně může začít nová hra.

10.16.5 Symboly výherních polí a poměry výplat

Třešně

Symbol je na kole zobrazen 9x, výplatní poměr je 2:1
(Příklad: Hráč vyhrává dvojnásobek jeho Sázky + hodnotu ve výši své původní Sázky)

Zvonek

Zvonek je na kole zobrazen 6x, výplatní poměr je 3:1

Hroznové víno

Symbol je na kole zobrazen 5x, výplatní poměr je 4:1

Meloun

Symbol je na kole zobrazen 3x, výplatní poměr je 8:1

Hvězda

Symbol je na kole zobrazen 2x, výplatní poměr je 10:1

Sedmička „7“

Symbol je na kole zobrazen 1x, výplatní poměr je 25:1

X

Symbol je na kole zobrazen 4x. Nemá výplatní poměr. Pokud se trn (ukazatel) zastaví na symbolu „X“ všechny Sázky na ostatní symboly prohrávají.

10.16.6 PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Admiral kolo štěstí	10 Kč	10 000 Kč	250 000 Kč	1 €	400 €	10 000 €

10.17. BANCO POKER

10.17.1 Herní stůl

Stůl na poker ve tvaru oblouku se skládá z části pro hráče, kterou tvoří minimálně sedm boxů a z části pro krupiéra. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné). Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy sázek. Sázkový box se skládá ze tří částí. Na od hráče nejvzdálenější pole sázku „B“ (bonus) hráč umístí nepovinnou sázku. Na prostřední pole „ANTE“ hráč umístí svoji základní sázku a na k hráči nejbližší pole „BET“ hráč sází vždy dvojnásobek sázky na „ANTE“, ale pouze v případě, že pokračuje ve hře.

10.17.2 Pravidla hry

Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra. Inspektor Kasina je přítomen po celou dobu hry a zajišťuje, že hra probíhá v souladu s pravidly. Banco Poker se hraje s balíčkem, obsahujícím 52 karet. Před začátkem první hry každého Krupiéra musí být karty rozloženy na stole lícem nahoru, aby Hráči měli možnost kontroly karet. Kontrolu karet provádí na začátku, v průběhu a na konci hracího dne také

Inspektor kasina a Manažer kasina. Hráči musí držet své karty po celou dobu hry nad stolem v zorném poli Krupiéra.

Před zahájením každé nové hry Krupiér provede hromadné míchání karet vždy lícem dolů, které následně rozdělí na dvě hromádky, které ještě mezi sebou promíchá. Po míchání Krupiér jednou rukou snímá karty na dvě hromádky, které umístí na sebe. Krupiér může Hráče vyzvat k sejmutí karet. V tom případě Hráč vloží plastovou snímací kartu mezi zamíchané karty, tak aby nejmenší sejmutý balíček obsahoval alespoň jedenáct karet. Míchání a snímání se provádí po každé hře. Hráč se nesmí při snímání karet dotýkat.

Jeden hráč smí hrát pouze na jednom boxu. Hráč sází na box odpovídající pozici, kde sedí. Hráči nesmí sázet na boxy ostatních Hráčů, pouze v případě tak zvané „slepé hry“ může Hráč hrát i na dalších boxech, ale nesmí se těchto karet dotýkat či na tyto karty hledět a před zahájením rozdávání karet musí vsadit „Ante“ i „Bet“, tzv. slepou sázku. Hráči si během hry nesmí mezi sebou vyměňovat informace o kartách. Jakékoli provinění proti tomuto pravidlu může vést k neplatné hře tzv. „dead hand“ a ke ztrátě sázek na ante a bet. Rozhoduje Manažer kasina v souladu s tímto Herním plánem.

10.17.3 Průběh hry

Hráči, kteří se účastní hry, musí umístit sázku do části „Ante“ a nepovinnou Sázku „B“ (bonus) ještě před rozdáním první karty. Každý Hráč může vsadit pouze jednu Sázku. Ke hře mohou být použity pouze Hodnotové žetony.

Krupiér rozdává karty tak, že dá každému Hráči po jedné kartě a jednu kartu dá sobě. Toto opakuje, dokud všichni nemají 5 karet. Karty se rozdávají lícem dolů. Dávají se přes sebe tak, aby bylo možno je spočítat. Krupiérova pátá karta je obrácena lícem nahoru. Karta obrácená lícem dolů není důvodem k anulování hry. V tom případě Krupiér pouze obrátí kartu lícem nahoru a hra pokračuje. V případě, že některý Hráč nebo Krupiér neobdrží určený počet karet, je hra anulována a Hráči obdrží hodnotu ve výši původní Sázky. Rozhoduje Manažer kasina v souladu s tímto Herním plánem.

Hráči mají možnost výměny jedné karty, za měněnou kartu musí zaplatit základní Sázku, kterou mají vsazenou na „Ante“. Hráč položí měněnou kartu lícem dolů a na kartu položí žetony v ceně Sázky „Ante“. Krupiér čeká na rozhodnutí Hráčů, zdali chtějí koupit novou kartu. Poté, co všichni hráči provedli rozhodnutí, Krupiér vezme ze zbylého balíčku karet jednu kartu lícem dolů a dá ji do odkladače karet, tj. tzv. ji spálí. Poté mění Hráčům jednu kartu, a to v pořadí, z pohledu Krupiéra, zleva doprava. Krupiér dá zbylé karty do odkladače karet. Hráči, kteří nevyužijí možnosti výměny karty, ale i Hráči, kteří si novou kartu zakoupili, se následně musí rozhodnout, zda budou pokračovat ve hře či nikoliv. Hráči, kteří nepokračují ve hře, položí své karty na stůl. Krupiér sebere Sázku na políčku „Ante“ resp. Na políčku „B“ (bonus) a karty ležící u této Sázky. Krupiér musí vždy zkontrolovat počet vrácených karet. Poté je umístí do odkladače karet. Hráči, kteří pokračují ve hře, musí vsadit na pole „Bet“ dvojnásobek jejich sázky na „Ante“. Po umístění sázky „Bet“ musí Hráč položit karty na stůl a nesmí se jich dotknout.

Jakmile všichni Hráči učiní rozhodnutí, Krupiér obrátí své zbývající čtyři karty a spolu s pátou kartou je rozloží vedle sebe tak, aby byly čitelné.

Krupiér musí mít alespoň nejnižší možnou kombinaci dvou karet ESO/KRÁL, aby se kvalifikoval do hry. Pokud ji nemá:

- ohlásí „No hand“ a vyplatí všem Hráčům, kteří zůstali ve hře sázky na „Ante“ v poměru 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky).

- pokud má Hráč vsazeno na políčku „Bonus“ a dosáhl bonusové výherní kombinace, krupiér mu vyplatí i Výhru za bonusovou kombinaci. Pokud hráč nedosáhne bonusové výherní kombinace, sázka „Bonus“

prohrává.

- Po vyplacení všech Sázek Krupiér postupně sebere a zkontroluje počty karet všech Hráčů. Pokud karty Krupiéra obsahují některou z možných výherních kombinací, začne Krupiér porovnávat svoji kombinaci s kombinacemi karet jednotlivých Hráčů. Vyhrává vždy ta kombinace karet, která je vyšší. Pokud mají Krupiér i Hráč stejnou kombinaci, rozhoduje o výhře další nejvyšší karta.

Např.	Krupiér má tyto karty:	10, 10, A, 7, 2
	Hráč má tyto karty:	10, 10, A, 5, 3

V takovém případě vyhrává Krupiér, který má stejně jako Hráč dvojici desítek, Eso, ale čtvrtou kartu má sedmičku, která je vyšší než hráčova pětka.

10.17.4 Možná kombinace karet (vzestupné pořadí)

Eso/Král

Jeden pár tzv. „One pair“ – dvě karty stejné hodnoty, např. 10, 10

Dva páry tzv. „Two pairs“ – 2x dvě karty stejných hodnot, např. 10, 10, 6, 6

Trojice tzv. „Three of a Kind“ – tři karty stejné hodnoty, např. 10, 10, 10

Postupka tzv. „Straight“ – pět karet s hodnotami za sebou ne stejné barvy, např. 8, 9, 10, J, Q

Barva tzv. „Flush“ – pět karet stejného barevného symbolu, např. „červená srdce“ nebo „černé listy“

Trojice a dvojice tzv. „Full House“ – trojice a dvojice, např. 10, 10, 10, 6, 6

Čtveřice tzv. „Four of a Kind“ – čtyři karty stejné hodnoty, např. 10, 10, 10, 10

Postupka stejné barvy tzv. „Straight Flush“ – např. 5, 6, 7, 8, 9 v „červených srdcích“

Nejvyšší postupka stejné barvy tzv. „Royal Flush“ – např. 10, J, Q, K, A v „černých listech“.

Eso (A) může být součástí pouze postupky A, 2, 3, 4, 5 a 10, J, Q, K, A. Karetní kombinace J, Q, K, A, 2 nebo Q, K, A, 2, 3 nebo K, A, 2, 3, 4 nemají žádnou hodnotu.

Sázka „B“ (bonus)

K rozšíření hry může Hráč vsadit na nepovinnou Sázku „B“ (bonus). Sázka „B“ se vyplácí, i když má Krupiér tzv. „No hand“. Aby se toto mohlo uskutečnit, Hráč se musí účastnit hry, tzn. musí mít Sázku na políčku „Ante“, na políčku „Bet“ a na políčku „B“ (bonus). Výhra Sázek Na políčku „B“ (bonus) se vyplácí Hráči poté, co Krupiér vyplatí nebo inkasuje Sázku „Ante“ a „Bet“. „B“ (bonus) musí být vsazen dříve, než Krupiér rozdá první kartu prvnímu Hráči. Výherní bonusová kombinace je Hráči vyplacena, i pokud si dokoupil novou kartu.

10.17.5 Vyplacení Sázek

Při vyplacení/sbírání Sázek Krupiér postupuje proti směru hodinových ručiček. Krupiér musí u jednotlivých boxů:

- a) určit, zda box vyhrává či prohrává, tj. vyplatit nebo inkasovat Sázku
- b) zkontrolovat počet vrácených karet
- c) umístit karty do odkladače karet
- d) pokračovat k dalšímu boxu

Pokud Krupiér nemá jednu z možných výherních kombinací, tj. minimálně Eso a Král a výše, vyplatí všem Hráčům, kteří umístili Sázku na „Bet“, sázku na poli „Ante“ v poměru 1:1 (Hráč vyhrává jednonásobek své původní Sázky a hodnotu ve výši své původní Sázky).

Pokud Krupiér má některou z výherních kombinací a Hráč, mající vsazeno na „Bet“ má kombinaci vyšší než Krupiér, potom Krupiér vyplatí Sázku na „Ante“ v poměru 1:1 (Hráč Vyhrává jednonásobek své původní Sázky a hodnotu ve výši své původní Sázky) a sázku na „Bet“ v poměru odpovídajícímu tabulce:

Tabulka pro výplatu Sázky „Bet“ a Sázek „B“ (bonus) v Kč

Výherní	Kombinace karet	Sázka „Bet“	Sázka „B“ (bonus)
Royal Flush	5 nejvyšších karet stejné barvy	100:1 (čistou výhrou je stonásobek Sázky)	50.000 Kč
Straight Flush	5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)	20.000 Kč
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty	20:1 (čistou výhrou je dvacetinásobek Sázky)	8.000 Kč
Full House	3 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty	7:1 (čistou výhrou je sedminásobek Sázky)	2.000 Kč
Flush	5 karet stejné barvy ne po sobě následujících	5:1 (čistou výhrou je pětinásobek Sázky)	1.000 Kč
Straight	5 karet různé barvy v nepřerušovaném sledu	4:1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)	
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)	
Two pair	2 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty	2:1 (čistou výhrou je dvojnásobek Sázky)	
One pair	2 karty stejné hodnoty	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	
Ace King	Eso a Král libovolné barvy	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	

Tabulka pro Výplatu Sázky „Bet“ a Sázek „B“ (bonus) v Eurech

Výherní	Kombinace karet	Sázka „Bet“	Sázka „B“ (bonus)
Royal Flush	5 nejvyšších karet stejné barvy	100:1 (čistou výhrou je stonásobek Sázky)	2.500 Eur
Straight Flush	5 karet stejné barvy v nepřerušovaném sledu	50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky)	1.000 Eur
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty	20:1 (čistou výhrou je dvacetinásobek Sázky)	300 Eur
Full House	3 karty jedné hodnoty a 2 karty	7:1 (čistou výhrou je sedminásobek	100 Eur
	druhé hodnoty	Sázky)	
Flush	5 karet stejné barvy ne po sobě následujících	5:1 (čistou výhrou je pětinásobek Sázky)	50 Eur

Straight	5 karet různé barvy v nepřerušovaném sledu	4:1 (čistou výhrou je čtyřnásobek Sázky)	
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty	3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky)	
Two pair	2 karty jedné hodnoty a 2 karty druhé hodnoty	2:1 (čistou výhrou je dvojnásobek Sázky)	
One pair	2 karty stejné hodnoty	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	
Ace King	Eso a Král libovolné barvy	1:1 (čistou výhrou je jednonásobek Sázky)	

Pokud se Krupiér kvalifikuje do hry na základě karetní kombinace Eso/Král a Hráč má stejnou karetní kombinaci, tak o Výhře, stejně jako u ostatních výherních kombinací rozhoduje další nejvyšší karta.

Pokud mají Krupiér a Hráč zcela stejné kombinace i ostatní stejné karty, jedná se o shodu a Hráč obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky. Krupiér v tomto případě pouze inkasuje Sázku z políčka „B“ (bonus) resp. Vyplatí Hráči Výhru, pokud má bonusovou výherní kombinaci a vsazeno na „B“ (bonus).

10.17.6 Parametry hry

HRA	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výplata výhry včetně bonus. hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výplata výhry včetně bonus. hry €
Banco Poker	100 Kč	60 000 Kč	12 290 000 Kč	2 €	2 000 €	410 500 €

10.18 GRAND POKER

Nejnižší Sázka, nejvyšší Sázka, nejvyšší Výhra:

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Grand Poker	50 Kč	50 000 Kč	28 100 000 Kč	1 €	5 000 €	2 810 000 €

Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hrací stůl

Hra se hraje u standartního hracího stolu ve tvaru oblouku s místy pro šest Hráčů na vnější straně a pozici jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu hracího stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách u tohoto hracího stolu. Hrací stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy Sázek „Ante“, „Blind“, „Play“ a „Trips“. Dále jsou na plátně vyznačené

boxy pro první dvě karty Krupiéra. Místa sezení u hracího stolu při hře jsou vyhrazena pouze Hráčům. Hrací stůl má otvor pro float (zásobník na žetony), pro dropbox (vhazuje se hotovost přijatá na hracím stole) a tipbox (vhazuje se přijaté spropitné).

Pravidla a popis hry

Podstatou této karetní hry je hra Hráče proti Krupiérovi (Kasinu). Hraje se vždy s balíčkem 52 klasických herních karet. Tato hra nabízí také možnost hrát nepovinnou Sázku „B“ (bonus) a dává Hráči několik výhod, jako je: více možností první Sázky, Hráč nemusí ukončit hru, dokud neuvidí všechny karty a Sázku „B“ (bonus), hraje při šanci, že bude mít z pěti karet troj-kombinaci a vyšší.

Začátek hry a možnosti přisazování

Hráč umístí Hodnotové žetony ve stejné hodnotě na políčka Ante a Blind. Hráč může také vsadit, před rozdáním karet, Sázku „B“ (bonus) na políčko Trips. Poté Krupiér rozdá, ve směru hodinových ručiček, Hráčům a sobě po jedné, dvě karty. Hráči 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 přisazení (Check) či vsadí (navýší – Raise) 3 až 4násobek 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 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 přisazení (Check) anebo vsadí (navýší – Raise) 2násobek 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 vsazeno na políčko Play má na výběr z těchto možností: složí karty (Fold) anebo vsadí 1násobek jeho Ante Sázky na políčko Play. Tímto je možnost přisazování ukončena a Krupiér odloží balíček karet a otevře své dvě doposud zavřené karty (Hole cards).

Kontrola kombinací karet, Výhra nebo prohra a postup vyplácení

Krupiér kontroluje kombinace karet a vyplácí Sázky Hráčů od posledního hrajícího boxu zprava doleva (viz Příklady porovnání výherních kombinací). Krupiér otevře Hráčovy 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 (tzn. čistou výhrou je jednonásobek Sázky). Pokud je kombinace karet Krupiéra vyšší než Hráče, Sázky Ante, Play a Blind prohrávají. Pokud Hráč v tomto případě hraje sázku Trips, tato vyhrává (podle stanovených pravidel výplat dle herního plánu). Pokud jsou kombinace karet u Krupiéra i Hráče stejné, Hráč vyhrává hodnotu ve výši původní Sázky na poli Ante, Blind a Play. Sázka Blind se vyplácí, pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je Straight a vyšší (podle stanovených pravidel výplat dle herního plánu). Pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je menší než Straight, Sázka Blind zůstává a vyplatí se pouze Sázka Ante a Play 1:1 (tzn. čistou Výhrou je jednonásobek Sázky).

Kvalifikace do hry

Krupiér musí mít minimálně jeden pár nebo výše, aby otevřel hru. Pokud se Krupiér nekvalifikuje (neotevře hru), Hráč vyhrává hodnotu ve výši své Sázky Ante. Sázky Play, Blind a Trips (pokud je vsazen) zůstávají ve hře a vyplácí se dle pravidel a stanovených výplat pro tuto hru.

Poměry výplat

Trips:

- | | |
|------------------------|--|
| a) Royal Flush | 50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky) |
| b) Straight Flush | 40:1 (čistou výhrou je čtyřicetinásobek Sázky) |
| c) 4 of a Kind | 30:1 (čistou výhrou je třicetinásobek Sázky) |
| d) Full House | 8:1 (čistou výhrou je osminásobek Sázky) |
| e) Flush | 7:1 (čistou výhrou je šestinásobek Sázky) |
| f) Straight | 4:1 (čistou výhrou je pětinásobek Sázky) |
| g) Trips (3 of a Kind) | 3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky) |

Blind:

- | | |
|-------------------|---|
| a) Royal Flush | 500:1 (čistou výhrou je pětisetnásobek Sázky) |
| b) Straight Flush | 50:1 (čistou výhrou je padesátinásobek Sázky) |
| c) 4 of a Kind | 10:1 (čistou výhrou je desetinásobek Sázky) |
| d) Full House | 3:1 (čistou výhrou je trojnásobek Sázky) |
| e) Flush | 3:2 (čistou výhrou je jeden a půl násobek Sázky) |
| a) Straight | 1:1 (Hráč vyhrává jednonásobek své původní Sázky a hodnotu ve výši své původní Sázky) |

Možnosti navýšení (Raise) Sázky Play

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

Sestavování výherních kombinací karet

Výherní kombinace karet se sestavují z pěti karet, které se vybírají ze dvou karet, jimiž Krupiér a Hráči disponují 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:

- obou karet v ruce a tří karet na hracím stole
- jedné karty v ruce a čtyř karet na hracím stole
- žádné karty v ruce a pěti karet na hracím stole

Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže má Hráč a Krupiér stejnou výherní kombinaci karet. 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 Kind), trojici (Three of a Kind), dva páry (Two Pairs), 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 karet.

Porovnání výherních kombinací karet

Kombinace karet jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší:

Royal Flush (nejvyšší pokerová kombinace, karty A, K, Q, J, 10 ve stejné barvě)

Pokud má tuto výherní kombinaci karet současně Hráč a Krupiér, zůstávají Sázky Ante, Play a Blind. Vyplácí se pouze Trips. Tato možnost může nastat, pokud výherní kombinace Royal Flush je vyložena v pěti společných kartách (Community cards).

Straight Flush (pět karet stejné barvy jdoucích hodnotově za sebou)

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Kicker v tomto případě neexistuje. Pokud má tuto výherní kombinaci karet současně Hráč a Krupiér, zůstávají Sázky Ante, Play a Blind na hracím plátně a Hráč s nimi může volně disponovat. Vyplácí se pouze Trips (podle stanovených pravidel výplat dle herního plánu). Tato možnost může nastat, pokud výherní kombinace Straight Flush je vyložena v pěti společných kartách.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává. Pokud má tuto výherní kombinaci karet současně Hráč i Krupiér, rozhoduje Kicker. Tou situací je případ, kdy se čtyři karty objeví mezi společnými kartami na hracím stole. Pokud je Kicker stejný, Sázka Ante, Play a Blind zůstávají na hracím plátně a Hráč s nimi může volně disponovat, vyplácí se pouze Trips (podle stanovených pravidel výplat dle herního plánu)

Full House (kombinace jedné trojice a jednoho páru)

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti rozhoduje dvojice, je-li i ta stejná, Sázky Ante, Play a Blind zůstávají. Kicker v tomto případě neexistuje.

Flush (kombinace ne po sobě jdoucích pěti karet ve stejné barvě)

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 poměří druhá nejvyšší. Je-li i ta stejná, poměří 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 plátně a Hráč s nimi může volně disponovat. Vyplácí se pouze Trips (podle stanovených pravidel výplat dle herního plánu). Kicker v tomto případě neexistuje.

Postupka (pět karet jdoucích hodnotově za sebou, které mají různou barvu)

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč a Krupiér stejnou postupku, Sázky Ante, Play a Blind zůstávají. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupy eso. Lze ho požit ve dvou případech. Nejen k sestavení A, K, Q, J, 10, ale i A, 2, 3, 4, 5.

Trojice (tři karty stejné hodnoty)

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává. Má-li Hráč a 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.

Dva páry (kombinace dvou karet stejné hodnoty spolu s dalšími dvěma kartami jiné hodnoty)

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč nebo Krupiér stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Mají-li oba páry stejnou hodnotu, rozhoduje Kicker. Pokud je i Kicker stejný, Sázky Ante, Play a Blind zůstávají.

Pár (dvě karty stejné hodnoty)

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč a Krupiér stejný pár, opět rozhoduje Kicker.

High card (nejvyšší karta)

Nemá-li Hráč nebo Krupiér výherní kombinaci karet, rozhoduje Kicker, tedy nejvyšší karta v pěti

vybraných karet, která není vázána v pokerové kombinaci.

10.19. MAGIC COLORS

1. POPIS HRY

- 1.1. Jedná se o hru proti Krupiérovi, kdy účastník hazardní hry sází prostřednictvím Hodnotových žetonů, které umísťuje do příslušných jednotlivých hracích polí na hracím plátně. (Pozn.: V případě, že hraje více Hráčů s Hodnotovými žetony na jednom hracím stole, musí mít své Sázky pod kontrolou, aby byli schopni se se svou Sázkou ztotožnit, tzn., aby věděli, která Sázka je jejich a bylo možné vyplatit výhru vlastníkovému Sázky. V případě, že uplatňuje výhru na Sázku Hodnotovými žetony více Hráčů, postupuje se dle Herního plánu, Obecná část, čl. 7 Reklamace a stížnosti).
- 1.2. Hraje se na hracím stole ve tvaru kruhové výseče sestávající z hracího plátna, s vyznačenými třemi hracími poli v barvě červené, černé a zelené, a horizontálně umístěného mechanického hracího kola, které je rozděleno na 12 barevných polí v počtu: 4x pole červené, 4x pole černé a 4x pole zelené. Barvy na mechanickém hracím kole se střídají po směru hodinových ručiček v tomto pořadí: zelená, červená, černá, zelená, červená, černá, zelená, červená, černá, zelená, červená, černá.
- 1.3. Cílem hry je umístit Hodnotové žetony na hrací pole s barvou, která bude náhodným procesem, který je vytvářen pomocí mechanického hracího kola a jehož výsledek je vyjádřen ukazatelem tohoto mechanického hracího kola.
- 1.4. Hry „Magic colors“ se na jednom hracím stole mohou zúčastnit maximálně dva hráči.
- 1.5. Herní měnou je česká koruna – CZK nebo EUR.

2. PRAVIDLA HRY

- 2.1. Hazardní hra „Magic colors“ se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra, který řídí průběh hazardní hry u hracího stolu, dohlíží na řádný průběh hazardní hry, obsluhuje mechanické hrací kolo a manipuluje s Hodnotovými žetony.
- 2.2. Pokyny Krupiéra v průběhu hazardní hry jsou pro hráče závazné.
- 2.3. Za jednu hru hazardní hry „Magic colors“ se považuje ukončený proces, při kterém Účastník hazardní hry na výzvu Krupiéra „Sázejte prosím“ vloží své sázky na hrací pole na hracím plátně. V okamžiku, kdy jsou všechny Sázky prostřednictvím Hodnotových žetonů umístěny na hracím plátně, zahlásí Krupiér „Konec Sázek“. Po tomto oznámení nejsou přijímány žádné Sázky.
- 2.4. Následně Krupiér roztočí mechanické hrací kolo a po zastavení mechanického hracího kola a označení výherního pole ukazatelem, vyhlásí vyhrávající barvu (vyhrávající barvou se rozumí barva, na kterou ukazuje ukazatel mechanického hracího kola po jeho zastavení), dále Krupiér stáhne všechny prohrávající

sázky a následně Krupiér vyplatí Hráči vyhrávající Sázky v poměru 1 : 1.

Pokud nastane situace, že ukazatel směřuje mezi dvě barvy mechanického hracího kola a nebude jasné, která barva vyhrává, bude hra neplatná – anulována. Hráč se může po anulování hry rozhodnout pro jednu z těchto možností:

- a) svojí původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry, nebo
- b) Krupiér vyplatí Hráči hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

2.5. Sázky do hry „Magic colors“ provádí Hráč samostatně. Hráč má možnost umisťovat své sázky do okamžiku, kdy Krupiér vyhlásí „Konec sázek“. Krupiér oznámí ukončení příjmu Sázek vždy před uvedením mechanického hracího kola do pohybu.

2.6. Minimální počet otočení mechanického hracího kola je 5x o 360°, lhostejno zda po směru nebo proti směru hodinových ručiček. V případě, že nedojde k potřebnému počtu otočení mechanického hracího kola, Krupiér prohlásí hru za neplatnou. V takovém případě Hráč nevyhrává ani neprohrává, Krupiér vyplatí Hráči hodnotu ve výši jeho původní Sázky. Minimální počet otoček je stanoven z důvodu dodržení náhodného procesu.

2.7. V případě vzniku nároku na Výhru, podle tohoto herního plánu, Krupiér vyplatí Hráči Hodnotové žetony bezprostředně po ukončení příslušné hry, ve které Hráči tento nárok vznikl. Následně může začít nová hra.

3. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra Kč	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra €
Magic colors	10 Kč	10 000 Kč	20 000 Kč	1 €	400 €	800 €

10.20 Black Jack s doplňkovou hrou Perfect pairs.

1. ÚVOD

Jedná se o standardní karetní hru proti kasinu. Cílem Hráče hazardní hry je dosáhnout vyššího součtu hodnot karet, než má Krupiér a současně nepřekročit hodnotu součtu karet 21.

Hra se hraje u Black Jackového stolu ve tvaru oblouku s místy pro sedm Hráčů. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umisťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra. Pro hru se používají hodnotové žetony.

Box na hracím stole se dává k dispozici Hráči hazardní hry, který jej první obsadí. Ostatní Hráči, kteří se účastní Živé hry na stejném boxu, musí hrát podle rozhodnutí vlastníka boxu se zahrnutím možného zdvojení Sázek a rozdělení párů (dvě stejné karty). Na jednom boxu mohou hrát maximálně 3 Hráči hazardní hry.

2. SEDADLA U STOLU

Všechna sedadla u stolů pro hru Black Jack jsou vyhrazena pouze Hráčům.

3. KARTY

U každého hracího stolu na Black Jack se používá šest (6) balíčků karet o 52 listech.

Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole lícem nahoru, tak aby bylo vidět, že jsou karty v pořádku a bylo možné zkontrolovat jejich počet a důkladně se promíchají (tzv. způsob „Chemmy Shuffle“), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe (tzv. „Riffle Shuffle“). Po skončení míchání Krupiér nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva (jestliže hra právě začala) nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta při poslední hře. Hráč karty řízne tak, aby každý dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet.

Je-li říznutí z jakéhokoliv důvodu nepřijatelné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětnému říznutí.

Je-li říznutí v pořádku, Krupiér vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom řízne (odebere) určitý počet karet, než je vloží do připraveného karetního podavače („boty“).

Jestliže má vedení kasina důvodné podezření nebo prokáže, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a zadržet či nevyplatit případné výhry.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání nebo z počítání prokázaného vyvést z kasina.

U stolu je možnost použít míchacího, nebo podávacího zařízení (elektronická bota).

4. SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázek, které Hráč může vsadit. Minimální Sázka je Sázka za jednoho Hráče a maximální Sázka je Sázka za jeden hrací box bez ohledu na to, zda na jednom boxu hraje více než jeden Hráč.

5. HODNOTY KARET

Eso má hodnotu jedna (1) nebo jedenáct (11) dle konkrétní karetní kombinace. Hodnotu esa Hráč určuje dle svého uvážení. Je samozřejmostí, že pokud by s hodnotou 11 převyšoval součet 21, bude počítat hodnotu 1. **V případě, že jedna Krupiérova karta je 6 a druhá eso, Krupiér musí počítat eso vždy jako 11.**

Karty K, Q a J mají hodnotu deset (10).

Všechny ostatní karty mají takovou hodnotu, jaká je na nich uvedena.

6. HRA

Všechny sázky se musí vložit do sázcích boxů.

Hraje-li se s žetony více než jedné hodnoty, musí být žeton s nejvyšší hodnotou umístěn vespod a s nejnižší nahoře.

Maximální počet oddělených sázek bude omezen na tři na jeden box. Ani v tomto případě součet těchto sázek nesmí převyšovat maximum stanovené u stolu.

Když Krupiér uzná, že jsou všechny sázky umístěny, oznámí „Konec sázení, děkuji vám.“ A rozdá první kartu do boxu obsahujícího sázku. Od této chvíle nelze na stůl žádné sázky přidávat ani je z něho brát. Poté Krupiér rozdá po jedné kartě do všech boxů obsahující sázku a jednu kartu rozdá sobě. Následně rozdá ještě jednu kartu do každého boxu, který je ve hře, ale v této fázi hry už žádnou kartu nerozdá sobě.

Všechny karty na stole musí být položeny lícem vzhůru (viditelně). Hráč může po obdržení druhé karty stát, tzn., že nedostane další karty. Může ale požádat Krupiéra o další kartu, aby se součet jeho karet co nejvíce blížil k číslu 21. O karty může žádat, dokud jejich součet nebude dávat 21, nebo 21 nepřesáhne.

Hráč nemůže žádat kartu, dosáhne-li součet jeho karet 21, nebo má-li Black Jack (součet 21 ze dvou karet, tj. A + karta v hodnotě 10). Při kombinaci např. 6+4+A nemůže Hráč použít A (eso) za 1 a nemůže tak žádat kartu.

Krupiér si musí rozdat další kartu při součtu šestnáct (16) a menším, naopak musí stát, pokud má součet karet sedmnáct (17) a větší.

Jakákoli karta chybně použitá během rozdávání, vytažená, či chybně přidělená komukoli, musí být použita jako nejbližší karta z „boty“.

Pokud by byla karta rozdána do boxu bez sázky, všechny karty se za inspektorova dohledu uvedou do původního stavu (zrekonstruují).

Po každém promíchání karet Krupiér „spálí“ (odloží) pět karet lícem dolů tak, aby je Hráčům neodkryl.

Jestliže dojde ke změně Krupiéra v době, kdy jsou v „botě“ ještě karty, potom Krupiér „spálí“ (odloží) jednu kartu lícem dolů, tak aby jí Hráčům neodkryl.

7. VÝHERNÍ KOMBINACE KARET

Jestliže karty Krupiéra převyšují součet dvacet jedna (21), všichni ostatní Hráči zůstávající ve hře vyhrávají.

Všichni Hráči, kteří mají součet menší než Krupiér, prohrávají, pokud součet Krupiérových karet nepřekročil 21.

Má-li Hráč stejný součet karet jako Krupiér, jedná se o remízu. Hráčova sázka zůstává na Hracím plátně a může s ní volně disponovat.

Všechny vyhrávající sázky se vyplácí v poměru jedna ku jedné (1:1).

Pokud Hráč měl prvními dvěma kartami dosažený Black Jack (součet 21 ze dvou karet), vyplatí mu Krupiér výhru v poměru tři ku dvěma (3:2). Výplata proběhne hned, pokud Krupiér nemá první kartu s hodnotou deset (10). Pokud má Krupiér první kartu eso, nabídne Hráči možnost okamžité výplaty v poměru jedna ku jedné (1:1).

Všechny vyhrané pojistné sázky (viz. níže) se vyplatí v poměru dvě ku jedné (2:1).

Zdvojnásobení Sázky (Double)

Hráči mohou svoji původní sázku zdvojnásobit poté, co obdrželi první dvě karty.

Hráčům je dovoleno zdvojnásobit jakoukoliv sestavu karet s výjimkou Black Jacku (součet 21 ze dvou karet).

Při zdvojnásobení se musí vsadit další Sázka rovnající se sázce původní, a Hráči bude rozdána jen jedna karta navíc.

Dělení (Split)

Všechny dvojice (páry karet stejné bodové hodnoty) lze rozdělit (splitovat) na dvě separátní hry, a to celkem až třikrát, což má za následek čtyři rozdělené sestavy karet.

Hráč může karty rozdělit tím, že vsadí další sázku rovnající se sázce původní. Zdvojnásobení na rozdělenou (splitovanou) kombinaci karet je možné.

Při rozdělení dvojic se každá kombinace karet hraje odděleně, pokaždé jedna, zleva doprava.

Splitovat lze celkem až třikrát s výjimkou es, což má za následek čtyři rozdělené kombinace karet. Esa je možné dělit pouze jednou. K rozděleným esům dostane Hráč vždy pouze jednu další kartu.

Při rozdělení je eso v kombinaci s další kartou hodnoty 10 počítáno jen za 21 nikoliv jako Black Jack a je vyplacena v poměru 1:1.

Pojištění (Insurance)

Vytáhne-li si krupiéř eso jako první kartu, každý hráč má právo pojištění tzv. „Insurance“. Pojistit se lze jen do doby, než bude hrát první Hráč v pořadí. Na místo na stole k tomu určené umístí Hráč Sázku maximálně v polovině hodnoty své původní Sázky. Má-li Krupiéř Black Jack, inkasuje Sázku a vyplatí „insurance“ v poměru 2:1. V obráceném případě inkasuje „insurance“ a vyplácí Hráče, kteří dosáhli vyšších bodů než on. Black Jack Hráče proti esu Krupiéře nelze pojistit.

Surrender

Hráč má možnost se po základním rozdání karet (krupiéř jedna karta, hráč dvě karty) vzdát poloviny své sázky. Krupiéř mu odebere karty a hra pro Hráče končí. Má-li krupiéř eso, Surrender nelze uplatnit.

Even money

Pokud Hráč obdrží kombinaci Black Jack a Krupiéř eso, má Hráč možnost si box s kombinací Blackjack nechat vyplatit v poměru 1:1 (tento postup se nazývá „even money“). Po „even money“ nebude moci Hráč dále v této hře pokračovat.

8. OVLÁDÁNÍ BOXU

Hráč se musí jasně, slovně nebo ručními posunky vyjádřit, zda vyžaduje kartu nebo zda si přeje zůstat stát (jasným mávnutím ruky nebo pohybem ukazováčku naznačujícím, že chce kartu).

První Hráč u stolu má přednost před stojícími Hráči a hrajícími na jeho boxu, a proto žádá karty on, ať je výše jeho sázky jakákoliv. Tento Hráč je znám jako „majitel boxu“.

Rozhodne-li se majitel boxu karty rozdělit (splitovat), ale stojící Hráči to odmítnou, pokračují ve hře na první sestavě z rozdělených karet.

Rozhodne-li se majitel boxu, že zdvojnásobí sázky, a stojící Hráči to odmítnou, potom bude do boxu rozdána pouze jedna další karta.

Rozhodne-li se majitel boxu, že nerozdělí ani nezdvójnásobí, nemohou rozdělit ani zdvojnásobit karty ani stojící Hráči.

Má-li Krupiér eso, všichni Hráči sdílející box se mohou individuálně rozhodnout, zda nabídnuté pojištění přijmou.

Rozhodne-li se majitel boxu pro Surrender, musí tak učinit všichni Hráči na boxu a hra na boxu končí. Jeden Hráč může disponovat tolika boxy, kolika si přeje, pokud tím jiným Hráčům nebrání ve hře u stolu. Na jednom boxu mohou hrát tři Hráči, pokud každý Hráč vsadí minimální sázku stolu a pokud součet za box nepřevyšuje maximum boxu. Maximum stolu je rozuměno maximem boxu (kromě dalšího rozdělení či zdvojnásobení).

Jestliže součet vsazený na jeden box převyšuje maximum stolu, má majitel boxu přednost a ostatní Hráči musí své sázky snížit.

9. PARAMETRY HRY

HRA	Min. sázka KČ	Max. sázka KČ	Max. výhra z jedné sázky	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné sázky
Black Jack	50 KČ	250 000 KČ	625 000 KČ	1 €	10 000 €	25 000 €

10. PERFECT PAIRS – VEDLEJŠÍ (DOPLŇKOVÉ) SÁZKY

DEFINICE POJMŮ

- Smíšený pár (Mixed pair) – kombinace dvou (2) karet stejné hodnoty (např. 7 a 7), ale rozdílných barev (červená, černá) a rozdílných symbolů (srdce, listy, žaludy, kule)
- Barevný pár (Coloured pair) – kombinace dvou (2) karet stejné hodnoty (např. 7 a 7) a stejné barvy (červená a červená nebo černá a černá), ale rozdílných symbolů (srdce, listy, žaludy, kule)
- Dokonalý pár (Perfect pair) – kombinace dvou (2) karet stejné hodnoty (např. 7 a 7), stejné barvy (červená a červená nebo černá a černá) a stejných symbolů (např. srdce a srdce)

MAX. VEDLEJŠÍ (DOPLŇKOVÁ) SÁZKA

1000,- KČ/40 €

PRŮBĚH HRY

Před rozdáním první karty v každém kole hry mají hráči možnost vsadit vedlejší (doplňkovou) sázku umístěním žetonu (žetonů) na příslušnou oblast na hracím plátně. Na každou z vedlejších (doplňkových) sázek může být umístěno maximálně pět (5) sázek. Vedlejší (doplňkové) sázky mohou vsadit pouze hráči, kteří již mají vsazenou platnou základní sázku. Vsazením platné, základní sázky je podmíněné zahájení hry. Není možné vsadit pouze sázky na vedlejší (doplňkové) hry. Vedlejší sázku může hráč vsadit také na box, na kterém nemá vsazenou platnou základní sázku. Sázky vsazené na doplňkovou hru vyhrávají pouze pokud první dvě (2) karty vyložené před hráčem na herním plátně tvoří pár dle bodu 10. Definice pojmů. Sázky vsazené na doplňkovou hru prohrávají v případě, že první dvě (2) karty vyložené před hráčem na herní ploše netvoří pár dle bodu 10. Definice pojmů.

VÝPLATNÍ POMĚRY VÝHERNÍCH SÁZEK NA VEDLEJŠÍCH HRÁCH

Dokonalý pár	25:1
Barevný pár	10:1
Smíšený pár	5:1

Všechny sázky vsazené na vedlejší hru budou vypořádány v průběhu hry, tzn. po rozdání prvních dvou karet k boxům s řádně vsazenými základními sázkami.

10.21 ULTIMATE TEXAS HOLD'EM

1. ÚVOD

Jedná se o karetní hru pokerového typu proti rozdávajícímu kasinu. Cílem Hráče hazardní hry je sestavit silnější karetní kombinaci, než má Krupiér.

Hraje se s jedním balíčkem o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty. Pro hru se používají Hodnotové žetony.

Hra se hraje u standardního Pokerového stolu ve tvaru oblouku s místy pro pět Hráčů -. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Krupiéra je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy sázek „Play“ „Ante“ „Blind“ „Trips“ a poměrů výše výher pro jednotlivé kombinace karet. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Krupiéra.

2. SEDADLA USTOLU

Všechna sedadla u stolů pro hru Ultimate Texas hold'em jsou vyhrazena pouze Hráčům.

3. SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit.

Před začátkem každého kola umístí Hráč svou sázku do boxu v komínku (Hodnotové žetony položeny na sobě). Sáží-li žetony různých hodnot, položí žetony nejvyšší hodnoty do komínku dolů a menší hodnoty do horní části komínku. Jakmile jsou karty rozdány, není dovoleno dotýkat se sázky v boxu.

4. HRA

Promíchání karet

Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají (způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe ("Riffle Shuffle"). Vedení kasina má kdykoli právo nařídít opětovné promíchání karet.

U stolu je možnost použití elektronického, nebo podávacího zařízení.

Zahájení hry, Sázky a vedlejší Sázka TRIPS

Hra začne, jakmile každý z Hráčů umístil před sebe svou sázku do boxů „Blind“ a „Ante“ (tyto sázky musejí být stejně vysoké) nebo volitelnou výši sázky do boxu „Trips“. „Trips“ je vedlejší Sázka („bonusová“ Sázka), která není součástí hlavní sázky. Musí být vsazena před rozdáním karet na políčko „Trips“. Hráč sázkou „Trips“ hraje na šanci mít z 5 karet Trojici (Three of a Kind) a vyšší. Po rozmístění sázek rozdává Krupiér každému Hráči, ze svého pohledu v pořadí zleva doprava, jednu kartu hodnotou k plátnu. Následně si rozdává Krupiér do svého prvního boxu pro kartu jednu kartu. Tento postup se zopakuje ještě jednou s druhou kartou pro Hráče a pro Krupiéra. Do karet rozdaných Hráčům nahlíží pouze jen daný Hráč, kterému byly karty rozdány. Je zakázána jakákoli komunikace či domluva mezi Hráči.

Další průběh hry a možnost sázek na PLAY

Po rozdání dvou karet Hráčům a Krupiérovi mohou Hráči umístit svoji Sázku dle svého uvážení, na hru „Play“. V tomto momentě má Hráč možnost vsadit 3 nebo 4násobek své Sázky „Ante“ na hru „Play“, nebo čekat (Check). Poté Krupiér spálí jednu kartu odložením z balíčku a rozdává odkryté první tři společné karty hodnotou navrch. Pokud Hráč při první možnosti nevsadil, může nyní opět čekat nebo může vsadit 2násobek své sázky „Ante“ na hru „Play“. Krupiér pak po spálení další karty odložením z balíčku odkryje rozdáním poslední dvě společné karty. Pokud Hráč do této chvíle nevsadil, může nyní vsadit jednonásobek své sázky „Ante“ na hru „Play“, nebo hru ukončit složením karet (fold). V případě ukončení hry (fold) prohrává hráč sázky „Ante“, „Blind“ i „Trips“.

Ukončení hry a výplaty sázek

Krupiér odkryje obě své karty a vytvoří ze svých a ze společných karet nejlepší pětikaretní kombinaci.

- Pokud má Hráč lepší karetní kombinaci než Krupiér (viz. odst. 5 Výherní kombinace) Krupiér mu vyplatí výhry ze sázek „Play“ a „Ante“ v poměru 1:1.
- Pokud vyhrává karetní kombinace Krupiéra, Hráč své sázky „Ante“, „Play“ a „Blind“ prohrává.
- Pokud jsou kombinace karet Krupiéra a Hráče shodné, jedná se o remízu. Hráči sázky „Ante“, „Play“ a „Blind“ zůstávají na Hracím plátně a může s nimi volně disponovat
- Sázka „Blind“ se vyplácí, pokud Hráč vyhraje a jeho karetní kombinace je alespoň Straight nebo vyšší.
- Pokud Hráč vyhraje s menší karetní kombinací, než je Straight, zůstane Sázka „Blind“ stát a vyplatí se pouze Sázka „Ante“ a „Play“ v poměru 1:1.

Kvalifikace Krupiéra

Krupiér potřebuje získat minimálně pár, aby se kvalifikoval. Pokud se Krupiér nekvalifikuje, zůstává Hráči jeho sázka na Hracím plátně. Sázka „Ante“ stojí (nevyplácí se ani neprohrává). Sázky „Play“, „Blind“ a „Trips“ (pokud je vsazen) zůstávají ve hře a vyplácí se dle stanovených pravidel výherních poměrů.

4. VÝHERNÍ KOMBINACE

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

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

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou (např. A-K-Q-J-10).

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

Postupka v barvě zakončená vyšší kartou vyhrává (např. J-10-9-8-7 srdce).

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává (např. AAAA-7). U čtveřice je možné, že jí mohou mít Hráč i Krupiér ze stejných karet, může vzniknout situace, kdy rozhoduje kicker. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty objeví mezi společnými kartami na stole. Pokud je i kicker stejný, Sázky "Ante", "Play" a "Blind" zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti rozhoduje dvojice (např. 10-10-10-9-9), je-li i ta stejná, Sázky "Ante", "Play" a "Blind" zůstávají na Hracím plátně. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Flush (pět karet ve stejné barvě bez postupného pořadí)**

Flush s vyšší kartou vyhrává (např. K-J-10-8-7 srdce). Pokud má Hráč i Krupiér stejnou nejvyšší kartu (karta leží na stole a je tedy společná pro Hráče i Krupiéra), pak se poměřuje druhá nejvyšší. Je-li i ta stejná, poměřuje se další karta v řadě atd. Vyhrává kombinace s vyšší kartou v barvě. Pokud je na stole všech pět karet v barvě a Hráč nebo Krupiér nemá kartu v barvě, Sázky "Ante", "Play" a "Blind" zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Postupka (straight) - pět karet v postupném pořadí různých barev**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává (např. 8-9-10-J-Q). Pokud má Hráč /-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky "Ante", "Play" a "Blind" zůstávají na Hracím plátně. 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 (Three of Kind, Trips) – tři karty stejné hodnoty**

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává (např. Q-Q-Q-7-8). Má-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 plátně.

- **Dva páry (Two Pairs) – 2 x dvě karty se stejnou hodnotou**

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává (např. 10-10-8-8-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupiér stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Mají-li oba páry stejnou hodnotu, rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky "Ante", "Play" a "Blind" zůstávají na Hracím plátně, Hráč s nimi může volně disponovat.

- **Pár (One Pair – dvě karty stejné hodnoty)**

Hráč /-i nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává (např. J-J-10-9-7). Má-li Hráč /-i nebo Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker.

- **High card (vysoká karta)**

Nemá-li Hráč /-i nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karet, která není vázána v pokerové kombinaci (např. A-Q-10-9-7 různé druhy).

5. VÝHERNÍ POMĚRY – STRUKTURA VYPLÁCENÍ:

- Vedlejší Sázka Trips

Royal Flush	50 : 1
Straight Flush	40 : 1
Quads (4 of a Kind)	30 : 1
Full house	8 : 1
Flush	6 : 1
Straight	5 : 1
Trips (3 of a Kind)	3 : 1

- Blind

Royal Flush	100 : 1
Straight Flush	50 : 1
Quads (4 of a Kind)	10 : 1
Full House	3 : 1
Flush	3 : 2
Straight	1 : 1

Možnosti navýšení („raise“) sázky „Play“

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

Sestavování výherních kombinací

Výherní kombinace se sestavují z pěti karet, které se vybírají ze dvou karet, jež má Krupiér a Hráč v ruce, a z pěti společných karet („Community card“) na stole. Postupuje se následovně. Nejprve se vyberou karty, které tvoří pokerovou kombinaci (pár, trojice atd.), které se doplní nejvyššími kartami z ruky i na stole. Hráč tedy může sestavit výherní kombinaci z:

- Obou karet v ruce a tři karet na stole
- Jedné karty v ruce a čtyř karet nastole
- Žádné karty v ruce a pěti karet na stole

Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže má Hráč/-i a Krupier 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 kind“), 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 („straight flush“) a „full house“ se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

6. PARAMETRY HRY

Hra	Min. sázka Kč	Max. sázka Kč	Max. výhra z jedné hry	Min. sázka €	Max. sázka €	Max. výhra z jedné hry
Ultimate Texas hold'em	100 Kč	100 000 Kč	16 200 000 Kč	1 €	5 000 €	810 000 €