

# შპს „WIN GROUP“-ის მიერ ორგანიზებული სამორინეს მოწყობის პირობები (რეგლამენტი) ნებართვა №19-04/18

## 1. სამორინეს მოწყობის პირობები

სამორინეს აწყობს შპს „WIN GROUP“, მისამართზე: ქ. წყალტუბო, აკ. წერეთლის ქ. #4, მესამე სართული, ფართი #1. სამორინე იმუშავებს ყოველდღე: - 12:00 საათიდან 24:00 საათამდე. შპს-ს იურიდიული მისამართი: ქ. თბილისი, ვაჟა-ფშაველას გამზ. #45. 21 წლამდე ასაკის მოქალაქეები სამორინეში არ დაიშვებიან. მოგებები გაიცემა და პრეტენზიები განიხილება თამაშობის დასრულებიდან 30 კალენდარული დღის განმავლობაში, ყოველდღე 12:00-დან 24:00 საათამდე.

### სამორინეს შიდა განლაგება

სამორინე შედგება კლიენტთა მომსახურების ზონისა და სამსახურებრივი სათავსოების ზონისაგან, თითოეულისათვის ცალ-ცალკე შესასვლელით.

### 2.1 კლიენტთა მომსახურების ზონაში განლაგებულია:

2.1.1. სათამაშო დარბაზი. სათამაშო დარბაზი სამორინეს ის ნაწილია, სადაც ადმინისტრაციის მიერ განსაზღვრული წესით განლაგებულია სათამაშო მოწყობილობა - სამორინეს კლიენტებისათვის და სამუშაო ადგილები - სამორინეს თანამშრომელთათვის. სათამაშო დარბაზი უშუალოდ განკუთვნილია თამაშობების ჩასატარებლად. სამორინეს სათამაშო დარბაზი არ ჩანს შენობის გარეთა მხრიდან.

2.1.2. კლიენტებთან ფულადი ანგარიშსწორების წარმოების სალარო. იგი წარმოადგენს სპეციალურ იზოლირებულ ოთახს, რომელიც მოწყობილია სამორინეს დარბაზში, აღჭურვილია ჯავშნიანი ფანჯრით, საგანგაშო სიგნალით დაკავშირებულია შესაბამის დაცვის სამსახურთან და აკმაყოფილებს საქართველოს კანონმდებლობით დადგენილ მოთხოვნებს.

2.1.3. სამორინეს სტუმართა კვებისა და დასვენებისათვის განკუთვნილი მცირე დარბაზი;

2.1.4. მისაღები ჰოლი.

### 2.2. სამსახურებრივი სათავსოების ზონაში განლაგებულია:

2.2.1. კრუპიეთა დასასვენებელი 1 ოთახი;

2.2.2. იზოლირებული ოთახი უსაფრთხოების სამსახურის თანამშრომელთათვის, რომლებიც ვიდეოსისტემის მეშვეობით თვალყურს ადევნებენ სამორინეში მიმდინარე პროცესებს და აღნიშნულ ოთახში აწარმოებენ ვიდეოჩანაწერების დადგენილი წესით შენახვას;

2.2.3. სეიფი. ეს არის სპეციალურად მოწყობილი ოთახი, სადაც განთავსებულია სპეციალური სეიფი, რომელშიც ინახება სამორინეს სარეზერვო თანხა, რომელიც თითოეულ მაგიდაზე შეადგენს 10 000 ლარს. აღნიშნულ ოთახში ასევე ინახება სამორინეს შიდა დოკუმენტაცია, სამორინეს სათამაშო ინვენტარი, რომელიც არ არის სტაციონალურად დამონტაჟებული: რულეტკის

ბურთულები, ბანქოს დასტები, სათამაშო ჟეტონები, კამათლები, ბანქოს დასარიგებლად განკუთვნილი სინები და კარაბინები.

### 2.3. სამორინეს მუშაობის წესები და მოქცევის წესები

სამორინეს ადმინისტრაცია შეეცდება შეინარჩუნოს სასიამოვნო და მყუდრო გარემო ყველა მომხმარებლისა თუ მუშაკისათვის, მაგრამ არ არის პასუხისმგებელი რომელიმე მოთამაშის საქციელზე.

სამორინეში დაუშვებელია შემდეგი ქმედებები: ფარული გარიგება სხვა მოთამაშესთან; სიტყვიერი ან ფიზიკური მუქარა ხელმძღვანელ ან მომუშავე პერსონალზე. კამათით, ყვირილით ან ხმაურით გამოწვეული უწესრიგობა. კარტის გასროლა, დახევა, გაღუნვა ან დაჭმუჭნა. ქონების განადგურება ან გაფუჭება. არალეგალური ნივთიერებების გამოყენება. იარღის ტარება.

აკრძალულია შემდეგი ქმედებები: რიგგარეშე განზრახ ქმედება თამაშის დროს. ფიშკების განზრახ არევა ბანკში. სხვა მოთამაშის კარტის ნახვა შოუ-დაუნში სანამ ის მაგიდაზე დარიგდებოდა გადმობრუნებული სახით. ლაივ-ჰენდის (პარტია რომელსაც ჯერ კიდევ შეუძლია ბანკის მოგება) შინაარის გამოვლენა მრავალ წევრიან ბანკში ფსონის დადების პროცედურის დასრულებამდე. თამაშის მცდარი მიმართულებით წაყვანა. მოთამაშის შეხება ჩამოსულ ან იმ კარტებზე რომლებიც არ იღებენ მონაწილეობას თამაშში. კარტი უნდა იყოს რულეტის ხაზზე ქვემოთკენ განლაგებული, ზომიერი დაშორებით (არა დილერის ხელებში ან ფიშკის ბადეში). ფიშკების სტეკის ფორმით ისე დაწყობა რომ შეუძლებელი გახდეს კარტის დარიგება ან ნახვა. ისეთი განცხადებების გაკეთება ან ისე მოქცევა რაც ზემოქმედებას მოახდენს თამაშის პროცესზე მიუხედავად იმისა წესრიგის დამრღვევი მონაწილეობს თუ არა ბანკში. მაგიდასთან ტელეფონით სარგებლობა.

სამორინეს ხელმძღვანელობა იტოვებს უფლებას მიიღოს სამართლიანი გადაწყვეტილებები რომელიც შეესაბამება საქართველოს კანონმდებლობას.

რომელიმე წესის არასწორი ინტერპრეტაციის ან მოთამაშის მიერ რაიმე სახის არასწორი გადაწყვეტილების შემთხვევაში, დაწესებულება არანაირ პასუხისმგებლობას არ იღებს საკუთარ თავზე.

საჭიროების შემთხვევაში გადაწყვეტილების მიღება შესაძლებელია ბანკის დროსაც სანამ ხელახლა დარიგდება კარტი (ან სანამ თამაში დასრულდება ან გადაინაცვლებს სხვა მაგიდასთან). სხვა შემთხვევაში პარტიის შედეგი უნდა ჩაითვალოს კანონიერად. კარტის პირველი არევა ხელის დაწყების ნიშანია.

თუკი ბანკი უსამართლოდ გადაეცემა რომელიმე მოთამაშეს და არეული იქნება ფიშკებში, რომლებიც არ შედიოდა ბანკის შემადგენლობაში, აგრეთვე თუ წინა წესში მოცემული დროის ლიმიტი გადაწყვეტილების მიღების თაობაზე გათვალისწინებულია, ხელმძღვანელობას შეუძლია განსაზღვროს ბანკის შესაძლო ოდენობა ფსონის განახლებით და შემდეგ გადასცეს ის დამსახურებულ მოთამაშეს.

### მოქმედების წესი

1. პარტია მხოლოდ ერთმა მოთამაშემ უნდა ითამაშოს.
2. არავის აქვს უფლება ითამაშოს სხვა მოთამაშის ფიშკებით.

3. ხელმძღვანელობა უფლებამოსილია გადაწყვიტოს როდის დაიწყოს ან დაასრულოს ნებისმიერი თამაში.
4. როცა მოთამაშე სათამაშოდ დარბაზიდან გადის და ტოვებს მაგიდას, ფული და ფიშკები შესაძლოა თან წაიღოს უსაფრთხოების მიზნით. იმ შემთხვევაში თუ მოთამაშეები მათი არ ყოფნის განმავლობაში მაგიდაზე ფულს ან ფიშკებს დატოვებენ, დაწესებულება არ იღებს პასუხისმგებლობას რაიმე დანაკლისზე ან ფიშკების გადადგილებაზე, თუმცა ამ შემთხვევაშიც კი ჩვენ შეძლებისდაგვარად შევეცდებით დავიცვათ ყველა მოთამაშე. აღებული ფული თამაშის დაწყებისთანავე ხელახლა უნდა შემოვიდეს თამაშში.
5. თუკი თქვენ უბრუნდებით იმავე თამაშს ერთსაათიანი ქეშ აუთის (cashing out - თამაშის დატოვება და ფიშკების გადაცვლა ნაღდ ფულში) შემდეგ, თქვენი ბაი-ინ (buy-in - მინიმალური ფული თამაშში მონაწილეობის მისაღებად) უნდა იყოს თამაშიდან გასვლისას არსებული თანხის თანაბარი.
6. ზურგსუკან თამაში (როცა გაქვთ ფიშკები მაგრამ არ შეგიძლიათ მათი გამოყენება ფიშკების ყიდვამდე) დაშვებულია იმ შემთხვევაში, როცა ელოდებით ნაყიდი ფიშკების მიღებას. თამაშში მონაწილე ფიშკების რაოდენობა ან „ბაი ინ“ (მინიმალური ფული რომელიც მონაწილეობას იღებს თამაშში) უნდა გამოცხადდეს მაგიდასთან.
7. თანაბარი ღირებულების 100 ჟეტონით ბოლომდე თამაში არ არის დაშვებული.
8. სანამ მოთამაშე სათამაშოდ დაჯდება მანამ უნდა ითხოვოთ ნებართვა.
9. ანტეს (პირველადი ფსონი) სხვისთვის გადაცემა აკრძალულია.
10. დაუშვებელია სადაზღვევო შემოთავაზებები. ბიგ ბეთ პოკერში (პოკერის სახეობა სადაც დიდი ფსონის დადება ხდება) ვა-ბანკის დროს ორჯერ ან (სამჯერ) დარიგება არ არის დაშვებული.
11. თუკი ორი ან ორზე მეტი მოთამაშე წინააღმდეგია, ფსონის დადების ლიმიტი არ შეიცვლება. ფსონის გაზრდის მოთხოვნა ხელმძღვანელობის მიერ უნდა იყოს დადასტურებული.
12. მოთამაშეებს კარტები ყველასთვის დასანახად უნდა ეჭიროთ, ამაში ის იგულისხმება რომ მაგიდის გასწვრივ უნდა ჩანდეს მათი კარტები და არა მის საზღვრებს მიღმა. მოთამაშემ კარტები მთლად არ უნდა ჩამალოს ხელებში.
13. ნებისმიერ მოთამაშეს უფლება აქვს ინფორმირებული იყოს ოპონენტის ფიშკების ოდენობის თაობაზე. მაღალი ღირებულების ფიშკები რაც შეიძლება კარგად უნდა ჩანდეს მაგიდასთან.
14. თუკი მოთამაშე მაგიდასთან არ იქნება 30 წუთის განმავლობაში შესაძლოა თავისი ფიშკები ალაგებული დახვდეს. მოთამაშეს შესაძლოა მეტი დრო მიეცეს დასვენებისთვის თუკი წინასწარ აცნობებს სუპერვაიზორს ამის შესახებ. ხშირმა ან უწყვეტმა მაგიდის დატოვებამ შესაძლოა გამოიწვიოს მისი ფიშკების ალაგება მაგიდიდან.
15. დაკავებული ადგილი განთავისუფლდება 5 წუთის შემდეგ თუკი ვინმეს სურს თამაში და ელოდება თავის რიგს. თუკი ვინმე ელოდება თამაშის დაწყებას 10 წუთში აუცილებლად უნდა ალაგდეს არმყოფი მოთამაშის ნივთები მაგიდიდან.
16. მთლიანი რაუნდის მანძილზე ახალი ბანქოს დასტა უნდა იქნას გამოყენებული და ახალი სახის წყობა გამოყენებულ უნდა იქნას მინიმუმ ერთი საათის მანძილზე, თუ ბანქოს დასტა არ არის დეფექტური, დაზიანებული ან დაბინძურებული.
17. ჩამოსასვლელი კარტის ნახვა ან ბანქოს დასტის ნაწილის ნახვა არ არის დაშვებული.

18. პარტიის დასრულების შემდეგ დილერებს თხოვენ არ გაამხილონ რა კარტი დარიგდა.
19. მოთამაშემ თვალყური უნდა ადევნოს თამაშის მსვლელობას და შეეცადოს ბანკის მოგებას. მაგიდასთან თამაშის დროს აკრძალულია განხილვა (კამათი) და რაიმე პრობლემის წარმოშობისთანავე მოთამაშეს აუცილებლად მოთხოვენ შეწყვიტოს მსგავსი ქმედებები.
20. პიროვნება რომელიც არ მონაწილეობს თამაშში აუცილებელი არ არის მაგიდასთან იჯდეს.
21. უცხო ენაზე საუბარი კარტის დარიგების დროს აკრძალულია.

## **2. უსაფრთხოების სისტემა**

სამორინეში, მისი ადმინისტრაციისა და დაცვის სამსახურის მიერ, უზრუნველყოფილია მოთამაშეთა და სამორინეს თანამშრომელთა უსაფრთხოება და დაცულია საზოგადოებრივი წესრიგი. სამორინე აკმაყოფილებს სანიტარულ, ჰიგიენურ და ხანძარსაწინააღმდეგო ნორმებს. პიროვნება, რომელიც სამორინეში, ნებისმიერი ფორმით დაარღვევს საზოგადოებრივ წესრიგს ან/და საფრთხეს შეუქმნის მოქალაქეთა უსაფრთხოებას, დაუყოვნებლივ გაძევებულ იქნება სამორინედან, სადაც იგი აღარ დაიშვება. ხოლო ქმედების კანონსაწინააღმდეგო ხასიათის შემთხვევაში, განხორციელდება შესაბამისი რეაგირება, საქართველოს მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად.

სამორინეს შემოსასვლელში მოწყობილია სპეციალური ადგილი - მისაღები ჰოლი, სადაც სამორინეში შესვლის მსურველი პირი დაცვის სამსახურის თანამშრომლებს წარუდგენს პირადობის დამადასტურებელ მოწმობას ან მოქალაქის პასპორტს. წარდგენილი დოკუმენტის მონაცემები და პიროვნების ფოტოსურათი, რომლის გადაღება მოხდება ადგილზე, შეიტანება სამორინეს ინფორმაციულ ბაზაში. იმ შემთხვევაში, თუ პიროვნება შემჩნეული არ ყოფილა სამორინეში არაკეთილისინდისიერ ქმედებაში, იგი დაშვებულ იქნება სამორინეში.

სამორინეს დარბაზში, სალაროსთან, შემოსასვლელში და გარე პერიმეტრზე დამონტაჟებულია ვიდეომეთვალყურეობის სისტემა. სამორინეს შენობაში, როგორც გარე, ისე შიდა პერიმეტრზე, ვიდეოჩაწერა მიმდინარეობს მუდმივად. ვიდეომეთვალყურეობის სისტემის მეშვეობით წარმოებს არამარტო ვიზუალური კადრების, არამედ ხმოვანი მონაცემების ჩაწერა. ვიდეომეთვალყურეობის სისტემით გადმოცემულ მონაცემებს მთელი პერიოდის მანძილზე თვალყურს ადევნებენ, აკონტროლებენ და ჩანაწერების შენახვას აწარმოებენ სამორინეს უსაფრთხოების სამსახურის თანამშრომლები. ვიდეოჩაწერის შედეგად მიღებული ჩანაწერები ინახება იზოლირებულ ოთახში, 30 დღის მანძილზე. ყოველივე აღნიშნულისათვის სამორინეში გამოყოფილია სპეციალური იზოლირებული ოთახი და დაცვის სამსახურის სპეციალური თანამშრომლები.

სამორინეს ენერგოსისტემა უზრუნველყოფილია მუდმივი დენის წყაროთი.

## **3. სამორინეს ფუნქციონირების წესები**

სამორინეს ფუნქციონირების შეწყვეტის ან დროებითი შეჩერების, ასევე შემდგომში მისი განახლების შესახებ, სამორინეს ადმინისტრაციის მიერ, საქართველოს კანონმდებლობით დადგენილი წესით წერილობით ეცნობება შესაბამის სამსახურს.

სამორინეს ფუნქციონირების ორგანიზებასა და კანონმდებლობით დადგენილ ვალდებულებათა შესრულებას ახორციელებს მისი ხელმძღვანელობა.

სამორინეში მიმდინარე თამაშის წესები განთავსებულია დარბაზში და პირველივე მოთხოვნისთანავე წარედგინება მოთამაშეს.

სამორინეს ადმინისტრაციის მიერ მოთამაშეთათვის, ფსონების დასადებად სესხის გაცემა არ დაიშვება.

მოთამაშეებთან ფულადი ანგარიშსწორება წარმოებს სალაროში. თანხა გაიცემა მოთამაშეზე, რომელიც წარმოადგენს სათამაშო ჟეტონს, მისი (ჟეტონის) თანხობრივი ოდენობის მნიშვნელობის შესაბამისად. მოთამაშეთა მხრიდან სათამაშო ჟეტონის წარდგენისათვის არ არის დადგენილი განსაზღვრული ვადა და ანგარიშსწორება იწარმოებს სამორინეს მიერ გაცემულ ყოველ სათამაშო ჟეტონზე. ყველა შესაძლო შემთხვევაში მოგებული თანხის გაცემას უზრუნველყოფს სამორინეს ადმინისტრაცია და ვინაიდან, თითოეულ მაგიდაზე, შესაძლო მოგება არ აღემატება 10 000 ლარს, მოგების გაცემა უზრუნველყოფილია სამორინეს სარეზერვო თანხის საფუძველზე.

#### 4. სამორინეში მიმდინარე თამაშობათა წესები

სამორინეში იფუნქციონირებს 7 სათამაშო მაგიდა, მათ შორის: 1 `რულეტი“-ს მაგიდა, 6 ცალი ბლექ-ჯეკის მაგიდა. სათამაშო მაგიდეებზე ტარდება რომელიმე ერთი კონკრეტული თამაშობა, მოთამაშესა (მოთამაშეებს) და სამორინეს წარმომადგენელს (კრუპიეს) შორის, სათამაშო ჟეტონების, სათამაშო ბორბლის, ბანქოს დასტისა და სხვა საშუალებებით, თამაშობის წესების შესაბამისად. სათამაშო მაგიდეებზე თამაშის მიმდინარეობისას, ფულადი აღმნიშვნელის სახით გამოიყენება სათამაშო ჟეტონები (ფსონების მიღება და მოგების გაცემა). სამორინეში, თამაშობებისათვის გამოიყენება 6 ტიპის სათამაშო ჟეტონი. რომლებზეც გამოსახულია რიცხვითი აღმნიშვნელი და თითოეული მათგანის თანხობრივი ღირებულება შემდეგნაირად ყალიბდება:

- ა) ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „1“ - ღირებულება შეადგენს 1 ლარს;
- ბ) ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „2.5“ - ღირებულება შეადგენს 2.5 ლარს;
- გ) ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „5“ - ღირებულება შეადგენს 5 ლარს;
- დ) ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „25“ - ღირებულება შეადგენს 25 ლარს;
- ე) ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „100“ - ღირებულება შეადგენს 100 ლარს;
- ვ) ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „500“ - ღირებულება შეადგენს 500 ლარს.

#### 5. სათამაშო მაგიდების ჩამონათვალი

სათამაშო მაგიდის სახელწოდება	თამაშის სახეობა	საქარხნო ნომერი	დამზადების წელი	დამამზადებელი ქვეყანა	მინიმალური ფსონი; მაქსიმალური ფსონი
რულეტკის მაგიდა	„ამერიკული რულეტი“	VVT-5714	1997 წელი	დიდი ბრიტანეთი	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.
ბლექ ჯეკის	„ბლექ ჯეკი“	A101213	2006 წელი	ისრაელი	მინ. ფსონი 1ლ.

მაგიდა					მაქს. ფსონი 500ლ.
ბლექ ჯეკის მაგიდა	„ბლექ ჯეკი“	A101235	2006 წელი	ისრაელი	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.
ბლექ ჯეკის მაგიდა	„ბლექ ჯეკი“	A312422	2006 წელი	ისრაელი	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.
ბლექ ჯეკის მაგიდა	„ბლექ ჯეკი“	A411540	2006 წელი	ისრაელი	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.
ბლექ ჯეკის მაგიდა	„ბლექ ჯეკი“	A101224	2006 წელი	ისრაელი	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.
ბლექ ჯეკის მაგიდა	„ბლექ ჯეკი“	A412145	2006 წელი	ისრაელი	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.

## 6. სამორინეში მიმდინარე თამაშობის წესები

### 6.1 თამაშობა „ამერიკული რულეტი“

სათამაშო მაგიდის ზედა მხარე დაფარულია შინდისფერი სპეციალური მატერიით, რომელზეც გამოსახულია სათამაშო მინდორი და დამონტაჟებულია სათამაშო ბორბალი. სათამაშო მინდორი შედგება კვადრატული ფორმის ნახაზისაგან, რომელიც დაყოფილია უჯრებად, უჯრებში კი თანმიმდევრულად აღნიშნულია თითო რიცხვი 0-დან 36-ის ჩათვლით და დამატებითი უჯრებისაგან, სპეციალური მნიშვნელობის მქონე აღნიშვნებით. მოთამაშეთა რაოდენობა არ არის შეზღუდული, ხოლო თამაშის მიმდინარეობას წარმართავს სამორინეს 3 თანამშრომელი. ფსონები იდება დადგენილ დროში – რიცხვებზე, მათ შორის არსებულ ხაზებზე და დამატებით უჯრებში. დადგენილი დროის გასვლის შემდეგ ფსონების მიღება შეწყდება, სათამაშო ბორბალში დატრიალდება სათამაშო ბურთულა და გამოვლინდება მოგებახვედრილი რიცხვი.

ფსონთა სახეობები და შესაბამისი მოგება:

- „რიცხვი“ (სთრეით) - ფსონი იდება კონკრეტულად ერთ რიცხვზე (ზეროს (0) ჩათვლით), ჟეტონზე გაიცემა 35-მაგი მოგება (1 X 35.);
- „სპლიტი“ - ფსონი იდება ხაზზე ორ ნებისმიერ რიცხვს შორის, ჟეტონზე გაიცემა 17-მაგი მოგება (1 X 17.);
- „სტრიტი“ - ფსონი იდება ციფრთა ხაზის ბოლოში, მოცემული ფსონი ფარავს 3 რიცხვს, ჟეტონზე გაიცემა 11-მაგი მოგება (1 X 11.);
- „კარე“ - ფსონი იდება რვა რიცხვზე გამავალი, საერთო ვერტიკალური ხაზის მინდორზე, ფსონი ფარავს 8 რიცხვს, ჟეტონზე გაიცემა 8-მაგი მოგება (1 X 8.).
- ასევე, ფსონები იდება რიცხვთა ორი რიგის გადაკვეთის ხაზზე და ფარავს 6 რიცხვს და უჯრებში, აღნიშვნებით: „1<sup>st</sup> 12“, „2<sup>nd</sup> 12“ და „3<sup>rd</sup> 12“, თითოეულ მათგანზე განისაზღვრება შესაბამისი მოგების ოდენობა.

რულეტკის მაგიდა	„ამერიკული რულეტკი“	VVT-5714	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.
-----------------	---------------------	----------	----------------------------------

## 7.2 ბანქოს თამაშობა „ბლექ-ჯეკი“

### ბლექ ჯეკი

ბლექ ჯეკი წარმოადგენს ერთ-ერთ პოპულარულ ბანქოს სახეობას.

ბლექ ჯეკის მიზანია ბანქოს სრული მოცულობის მოპოვება, რომელიც 21-თან მაქსიმალურად იქნება ახლოს ყოველგვარი გადასვლის გარეშე. თითოეული მოთამაშე თამაშობს დილერის წინააღმდეგ და იყენებს ე.წ. ჩიპებს, რომლებიც შეესაბამება გარკვეულ თანხას. მოთამაშე ათავსებს ფსონებს სპეციალურად მარკირებულ ნიშნულებზე, რომელთაც „ყუთები“ (boxes) ეწოდებათ. ფსონი უნდა შეესაბამებოდეს კონკრეტული მაგიდის საჭირო მინიმუმს ან მაქსიმუმს.

- თუ მოთამაშის ქულები 21-ზე მეტია, მაშინ ფსონი წაგებულია. (მოთამაშის სასარგებლოდ).
- თუ დილერის ქულები 21-ზე მეტია, მაშინ ფსონი წაგებულია. (დილერის სასარგებლოდ).
- იგებს ნებისმიერი მოთამაშე თუ მისი ქულები 21-თან უფრო ახლოსაა, ვიდრე დილერისა. ამ შემთხვევაში ფსონის გადახდა ხდება 1:1;
- მოთამაშეები აგებენ თუ მათი ჯამური ქულა დილერის ქულებზე ნაკლებია.
- თუ მოთამაშეს აქვს იგივე კარტი, რაც დილერს, ამ პროცესს push game ქვია.
- დილერი ღებულობს თავის ბანქოს ყველა მოთამაშის შემდეგ და ანაწილებს 16-ზე ან ნაკლებზე და დგება 17-ზე.
- ტუზები ითვლება, როგორც 1 ან 11 ქულა, მაღალი კარტები როგორც - 10, ხოლო სხვა დანარჩენი კი - კარტების შესაბამისად.
- ბლექ ჯეკი არის კომბინაცია პირველი 2 კარტისა, რომელიც უდრის 21 (ე.ი. ტუზი და ათიანი ან ტუზი და სხვა ნებისმიერი კარტი). ბლექ ჯეკი იხდის 3 :2.
- ბლექ ჯეკი ამარცხებს 21.

### „ჩაბარება“

მას შემდეგ რაც კარტები დანაწილდება ყუთებზე, მოთამაშეებს შეუძლიათ უარი თქვან თამაშის გაგრძელებაზე ნებისმიერ ყუთზე და ისინი აგებენ ფსონის 1/2. ეს შესაძლებელია მანამ, სანამ დარიგდება მესამე კარტი. ეს შეუძლებელია თუ დილერის კარტი არის ტუზი. დილერმა არ უნდა შესთავაზოს მოთამაშეებს „ჩაბარება“.

### „დუბლი“

როცა მოთამაშე მიიღებს პირველ ორ კარტს, მაშინ შესაძლებელია ფსონის გაორმაგება. მიუხედავად ამისა, მას შეუძლია აიღოს კიდევ ერთი კარტი. გაორმაგება შესაძლებელია კარტის გაჭრის შემდეგაც. დილერმა არ უნდა შეთავაზოს მოთამაშეებს გაორმაგება.

### „გაყოფა“

თუ პირველი ორი მოთამაშის კარტი ერთმანეთს ემთხვევა, მაშინ მათ შეუძლიათ დადონ იგივე მოცულობის მეორე ფსონი. თამაში გრძელდება ორ პარტიად. მოთამაშეს შეუძლია ერთ რაუნდზე სამჯერ გაყოს (splitting) კარტი. თუ მოთამაშე წყვილ ტუზს გაყოფს, მას შეუძლია მიიღოს ერთი დამატებითი კარტი თითოეულ ტუზზე. თუ მოთამაშე გაყოფს ტუზებს და აიღებს 21 ქულას, ეს არ ჩაითვლება არა ბლექ ჯეკად, არამედ უბრალოდ 21 ქულად.

### „დაზღვევა“

თუ დილერის პირველი კარტი არის ტუზი, მოთამაშეს შეუძლია დააზღვიოს თავისი ფსონი დილერის ბლექ ჯეკით. ამისათვის, მოთამაშე, მიიღებს რა პირველ ორ კარტს, დებს ფსონს, რომელიც არ აღემატება სრული თანხის ნახევარს. მინიმუმი სადაზღვევო ფსონისა უდრის კაზინოს ჩიპების მინიმუმს.

თუ დილერს არ აქვს ბლექ ჯეკი, დაზღვევა იხდის  $\frac{1}{2}$ .

თუ დილერს არ აქვს ბლექ ჯეკი, მოთამაშე აგებს თავის დაზღვევას.

თუ მოთამაშეს აქვს ბლექ ჯეკი და დილერს პირველ კარტად აქვს ტუზი, ამ შემთხვევაში დილერმა უნდა შესთვალოს „გადახდილი ვალის“ შესახებ. ეს ნიშნავს გადაზღვას 1:1.

„777“ სხვადასხვა ფერისა 3:1.

„777“ ერთნაირი ფერისა 1 5:1.

„678“ ერთნაირი ფერისა 5:1

თუ დილერი მიიღებს ბლექ ჯეკს, ხსენებული პარტიები წაგებულია.

### „ყუთი“ (box)

ერთ ყუთზე შესაძლებელია დაიდოს სხვადასხვა მოთამაშის სამზე მეტი ფსონი. სრული ფსონი ამ ყუთზე არ უნდა აღემატებოდეს კონკრეტული მაგიდის მაქსიმუმს. სხვა მონაწილეებმა, რომლებიც მონაწილეობენ „ყუთში“, არ უნდა მოახდინონ ზეგავლენა „მფლობელის“ გადაწყვეტილებებზე „ყუთში“ გაწევრიანების დროს. აკრძალულია თამაშის დროს კარტზე შეხება და ასევე ფსონის შეცვლა კარტის დარიგების შემდეგ.

ფსონები ნაღდ ფულზე და კრედიტზე დაუშვებელია.

ნებისმიერი დავას არეგულირებს მენეჯერი.

ბლექ ჯეკის მაგიდა	„ბლექ ჯეკი“	A101213	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.
ბლექ ჯეკის მაგიდა	„ბლექ ჯეკი“	A101235	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.
ბლექ ჯეკის მაგიდა	„ბლექ ჯეკი“	A312422	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.
ბლექ ჯეკის მაგიდა	„ბლექ ჯეკი“	A411540	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.
ბლექ ჯეკის მაგიდა	„ბლექ ჯეკი“	A101224	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.
ბლექ ჯეკის მაგიდა	„ბლექ ჯეკი“	A412145	მინ. ფსონი 1ლ. მაქს. ფსონი 500ლ.

## სისტემურ-ელექტრონული ფორმის თამაშობა (ინტერნეტ-სამორინე)

ქ. წყალტუბო, აკ. წერეთლის ქ. #4, მესამე სართული, ფართი #1-ში მოწყობილი სამორინეს საფუძველზე სისტემურ-ელექტრონული ფორმით – ინტერნეტის მეშვეობით მოეწყობა და იფუნქციონირებს ვებ-გვერდი მისამართით: [www.jokerbros.com](http://www.jokerbros.com) რომელზეც განთავსებულია თამაშობები და რეალურ სამორინეში ფუნქციონირებადი დანადგარების თამაშობათა წესების შესაბამისად მიმდინარეობს თამაშობა. ვებ-გვერდი იფუნქციონირებს 24 საათის განმავლობაში.

ინტერნეტ-სამორინე წარმოადგენს სერვერულ პროგრამას, რომლის მეშვეობით მის მომხმარებლებს საშუალება ეძლევათ, სამორინეს დაწესებულებაში მიუსვლელად, ინტერნეტის მეშვეობით, თამაშობის მსვლელობისას, კომპიუტერის მონიტორზე რეალურად გამოსახულ, სამორინეს დაწესებულებიდან ჩართულ წარმომადგენელს, ან ამავე საიტის მომხმარებელს ეთამაშონ და ამით მონაწილეობა მიიღონ აზარტულ თამაშობებში, დადონ ფსონები და თამაშობის მიმდინარეობის შედეგების შესაბამისად, მიიღონ მოგება.

სისტემურ-ელექტრონული ფორმის თამაშობების სპეციალური პროგრამული კომპლექსი (სერვერი) განთავსდება მისამართზე: ქ. თბილისი, პოლიტკოვსკაიას ქ.#5, როგორც აღინიშნა სისტემურ-ელექტრონული ფორმის თამაშობები ხორციელდება სპეციალური პროგრამული კომპლექსის – სერვერის მეშვეობით. სისტემურ-ელექტრონული ფორმის თამაშობების პროგრამული კომპლექსი – სერვერი უზრუნველყოფილია მუდმივი დენის წყაროთი.

### სარეგისტრაციო წესები:

რეგისტრაციისა და თამაშის დაწყების წინ მოთამაშეები ვალდებული არიან გაეცნონ ინტერნეტ-სამორინეს წესებს, რომელიც მოთამაშეთა უფლებების დაცვის მიზნით, განთავსებულია აღნიშნული სამორინეს ვებ-გვერდზე, წინააღმდეგ შემთხვევაში საკითხებზე, რომელიც გამოქვეყნებულია სამორინეს ვებ-გვერდზე და შესაბამისად, უზრუნველყოფილია მათი საჯაროობა, პრეტენზიები არ მიიღება.

სავალდებულო პირობაა, რომ ინტერნეტ-სამორინეს ვებ-გვერდზე რეგისტრაციის გავლისა და შესაბამისად თამაშობებში მონაწილეობის მიღების უფლება აქვთ 21 წელს გადაცილებულ მოქალაქეებს.

ინტერნეტ-სამორინეს ვებ-გვერდზე რეგისტრაციისთვის მოთამაშე თავდაპირველად შედის ვებ-გვერდზე და შემოთავაზებულ სარეგისტრაციო ფანჯარაში ავსებს რეგისტრაციის ველებს: მომხმარებლის სახელს, მობილურს ან ელ.ფოსტას და პაროლს. ასევე, მომხმარებელს შეუძლია გაიაროს რეგისტრაცია და შემდგომ უკვე ავტორიზაცია ამ ველების შეუვსებლად სოციალური ქსელის საშუალებით (ასეთ დროს მომხმარებელი ვერ ახორციელებს ფსონებს, იგი მხოლოდ გართობის მიზნით რეგისტრირდება ინტერნეტ-სამორინეს ვებ-გვერდზე).

იმისათვის, რომ მოთამაშემ შეძლოს ვებ-გვერდზე თამაშებში ფსონების განხორციელება, აუცილებელია შეავსოს პირადი ინფორმაცია: პირადი ნომერი (პირადობის დამადასტურებელი დოკუმენტის შესაბამისად), სახელი, გვარი, დაბადების თარიღი, სქესი.

მოთამაშეს რომელსაც პირადი ინფორმაცია შევსებული არ აქვს ვერ შეძლებს ფსონების განხორციელებას.

რეგისტრაციისა შემდეგ მომხმარებელს მიენიჭება პირადი საიდენტიფიკაციო ნომერი, რომელიც ინდივიდუალურია თითოეული მოთამაშისათვის და ინტერნეტ-სამორინეს ორგანიზატორთათვის მისი იდენტიფიცირების საშუალებას იძლევა.

ინტერნეტ-სამორინეს ორგანიზატორთა მხრიდან მოთამაშის სარეგისტრაციო პაროლის საიდუმლოობა დაცულია, ხოლო მეორეს მხრივ, მის საიდუმლოობაზე მოთამაშე თავად აგებს პასუხს. შესაბამისად, მოთამაშის ბრალეულობით პაროლის დაკარგვის, მესამე პირზე (პირებზე) გადაცემის ან/და სხვა მსგავს შემთხვევებში, პასუხისმგებლობა ეკისრება მხოლოდ მოთამაშეს.

მოთამაშის მხრიდან თაღლითობის გამოვლენის შემთხვევაში ან საიტზე ან თამაშში არსებული ტექნიკური ხარვეზის შემთხვევაში, რის შედეგადაც ინტერნეტ-სამორინეს მიადგება ფინანსური ან/და ნებისმიერი სხვა სახის ზიანი, ადმინისტრაცია უფლებამოსილია აღნიშნულ პიროვნებას დაუბლოკოს ვებ-გვერდზე შემოსვლის, თამაშობებში მონაწილეობის მიღებისა და შესაბამისად ფსონების დადების საშუალება. ასევე, ადმინისტრაცია უფლებამოსილია არ გასცეს თაღლითური ქმედებით ან ტექნიკური ხარვეზის გამოყენებით მიღებული მოგება, ასევე მოითხოვოს ამ გზით მითვისებული მოგების უკან ანგარიშებზე დაბრუნება. თაღლითური ქმედების კანონსაწინააღმდეგო ხასიათის გამოვლენის დროს, სამორინეს ადმინისტრაცია, საქართველოს მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად, რეაგირებისათვის დაუყოვნებლივ მიმართავს კომპეტენტურ ორგანოებს.

ინტერნეტ-სამორინეს ადმინისტრაცია უფლებამოსილია, საქართველოში მოქმედი კანონმდებლობის ფარგლებში, შეხედულებებისამებრ უარი განუცხადოს ამა თუ იმ მოქალაქეს, ვებ-გვერდზე რეგისტრაციასა და შემდგომში თამაშობებში მონაწილეობის მიღებაზე.

### **ვებ-გვერდის აღწერილობა:**

ვებ-გვერდის მომხმარებლებს [www.jokerbros.com](http://www.jokerbros.com)-ზე რეგისტრაციის შედეგად საშუალება ეძლევათ მიიღონ თამაშობებში მონაწილეობა. სარეგისტრაციო სახელისა და პაროლის დადასტურების შემდეგ ინტერნეტ-სამორინეს ვებ-გვერდზე მოეწყობა თამაშობები თამაშობის წესების შესაბამისად. თამაშის მიმდინარეობისას ფულადი აღმნიშვნელის სახით გამოიყენება სათამაშო ჟეტონები (ფსონების მიღება და მოგების გაცემა). თამაშობებისათვის გამოიყენება შემდეგი ტიპის სათამაშო ჟეტონები:

- ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „0.1“ - ღირებულება შეადგენს 0.10 ლარს;
- ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „0.2“ - ღირებულება შეადგენს 0.20 ლარს;
- ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „0.3“ - ღირებულება შეადგენს 0.30 ლარს;
- ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „0.5“ - ღირებულება შეადგენს 0.50 ლარს;
- ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „0.5“ - ღირებულება შეადგენს 0.50 ლარს;
- ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „1.00“ - ღირებულება შეადგენს 1 ლარს;
- ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „1“ - ღირებულება შეადგენს 1 ლარს;
- ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „2“ - ღირებულება შეადგენს 2 ლარს;
- ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „5“ - ღირებულება შეადგენს 5 ლარს;
- ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „10“ - ღირებულება შეადგენს 10 ლარს;
- ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „20“ - ღირებულება შეადგენს 20 ლარს;
- ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „50“ - ღირებულება შეადგენს 50 ლარს;

ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „100“ - ღირებულება შეადგენს 100 ლარს.

ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „200“ - ღირებულება შეადგენს 200 ლარს.

ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „500“ - ღირებულება შეადგენს 500 ლარს.

ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „1k“ - ღირებულება შეადგენს 1000 ლარს.

ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „2k“ - ღირებულება შეადგენს 2000 ლარს.

ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „1c“ - ღირებულება შეადგენს 0.01 ლარს.

ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „5c“ - ღირებულება შეადგენს 0.05 ლარს.

ჟეტონის, რიცხვითი აღმნიშვნელით „10c“ - ღირებულება შეადგენს 0.10 ლარს.

ჟეტონის, აღმნიშვნელით „JB“ - ღირებულება წინასწარ განსაზღვრული არ არის და განისაზღვრება მოთამაშის სურვილისამებრ თამაშის დროს ფსონის გაკეთების პროცესში.

ასევე მოთამაშეს საშუალება აქვს გააკეთოს ფსონი ჟეტონის გარეშე სურვილისამებრ (ელექტრონულად ჩამოეჭრას ანგარიშიდან) მაგალითად 0.53 თეთრი.

მოცემული სათამაშო ჟეტონები გამოიყენება ვებ-გვერდზე თამაშობისას.

ყოველი ჟეტონის ჩასვლის დროს შესაბამისი თანხა ავტომატურად ჩამოიჭრება მისი ანგარიშიდან.

### სამორინეს კენო

სათამაშო მინდორზე გამოსახულია 80 რიცხვი, საიდანაც მოთამაშე სურვილისამებრ ახდენს გარკვეული რაოდენობის რიცხვების შერჩევას, დასაშვებია მინიმუმ 2 და მაქსიმუმ 10 რიცხვის შერჩევა. შერჩევა ხდება მინდორზე არსებული უჯრების მონიშვნით. მოთამაშის მიერ რიცხვების შერჩევა ხდება გარკვეული დროის განმავლობაში, შერჩევის შემდეგ მოთამაშე დებს მისთვის სასურველ ფსონს (მონიტორზე განთავსებული ღილაკის მეშვეობით). შერჩეული რიცხვების შესაბამისად დამთხვეული რიცხვების მიხედვით შესაძლო მოგების ცხრილი გამოსახულია ეკრანზე. რიცხვების შესარჩევად გამოყოფილი დროის გასვლის შემდეგ მოთამაშეს რიცხვების არჩევის და ფსონის დადების უფლება არ აქვს.

მოთამაშე ფსონის დადებას ახორციელებს არსებული ბალანსიდან. ბალანსიდან დადებული ფსონის შესაბამისი თანხის ჩამოჭრა ხდება რიცხვების შერჩევისათვის გამოყოფილი დროის დასრულებისას.

მოთამაშეებისთვის რიცხვების შესარჩევად გამოყოფილი დროის გასვლის შემდეგ, სისტემა შემთხვევითად არჩევს 20 რიცხვს, რომლებიც ინთება სათამაშო მინდორზე.

ფსონების სახეობები და მათი შესაბამისი მოგებები:

1. ფსონი იდება ნებისმიერ 2 სხვადასხვა რიცხვზე.

1 რიცხვის დამთხვევის შემთხვევაში 1 ქულაზე მიიღება 1 ქულა 1ქ X 1ქ

2 რიცხვის დამთხვევის შემთხვევაში 1 ქულაზე მიიღება 9 ქულა 1ქ X 9ქ

2. ფსონი იდება ნებისმიერ 3 სხვადასხვა რიცხვზე.

2 რიცხვის დამთხვევის შემთხვევაში 1 ქულაზე მიიღება 2 ქულა 1ქ X 2ქ

3 რიცხვის დამთხვევის შემთხვევაში 1 ქულაზე მიიღება 47 ქულა 1ქ X 47ქ



9. ფსონი იდება ნებისმიერ 10 სხვადასხვა რიცხვზე.

5 რიცხვის დამთხვევის შემთხვევაში 1 ქულაზე მიიღება 5 ქულა 1ქ X 5ქ

6 რიცხვის დამთხვევის შემთხვევაში 1 ქულაზე მიიღება 24 ქულა 1ქ X 24ქ

7 რიცხვის დამთხვევის შემთხვევაში 1 ქულაზე მიიღება 142 ქულა 1ქ X 142ქ

8 რიცხვის დამთხვევის შემთხვევაში 1 ქულაზე მიიღება 1000 ქულა 1ქ X 1000ქ

9 რიცხვის დამთხვევის შემთხვევაში 1 ქულაზე მიიღება 4500 ქულა 1ქ X 4500ქ

10 რიცხვის დამთხვევის შემთხვევაში 1 ქულაზე მიიღება 10000 ქულა 1ქ X 10000ქ

მოთამაშეს მოგებული თანხა შემდეგი თამაშის დაწყებამდე აესახება ბალანსზე

ტექნიკური ხარვეზის შემთხვევაში შესაძლებელია მოხდეს მიმდინარე თამაშის შეწყვეტა, რომლის დროსაც მოთამაშეებს დადებული ფსონი ავტომატურად დაუბრუნდება ბალანსზე.

მოთამაშეს აქვს ნებისმიერ დროს შეწყვეტოს თამაში. ფსონების დადების პროცესში თამაშის შეწყვეტის შემთხვევაში, თუ ამ დროს ფსონი აქვს უკვე დადებული, ეს თანხა ავტომატურად დაუბრუნდება ბალანსზე. რიცხვების შერჩევისას თამაშის შეწყვეტის შემთხვევაში დადებული ფსონის უკან დაბრუნება არ ხდება, მაგრამ მოგების შემთხვევაში მოგებული თანხა მოთამაშეს მაინც აესახება ბალანსზე.

სამორინეს კენო არ გახლავთ ჯგუფური თამაშობა. აღნიშნულ თამაშობას ყოველი მოთამაშე თამაშობს ინდივიდუალურად და როგორც ზემოთ აღინიშნა მისი მოგება დამოკიდებულია ფსონის სიდიდესა და შერჩეული რიცხვებიდან დამთხვეული რიცხვების რაოდენობაზე (შესაძლოა მოგების ცხრილი წინასწარაა გამოსახულია ეკრანზე, თუ წინასწარ არჩეული რიცხვიდან რამდენი დაემთხვევა ამოსულ რიცხვებს) მაგალითად: მინიმალური ფსონით 0.25ლარით ამორჩეული 10 რიცხვიდან 10 რიცხვის დამთხვევის შემთხვევაში ეკრანზე გამოსახული სიის მიხედვით მოგება განისაზღვრება  $0.25ლ \times 10000 = 2500$ ლარით

თამაშობაში მინიმალური ფსონი განისაზღვრება 25 თეთრით, ხოლო მაქსიმალური ფსონი განისაზღვრება 100.00 ლარით.

### თამაშობა „დომინო“

მოთამაშეების ანგარიში (ქულების რაოდენობა) მიუთითებს რომ დომინოს ღია ბოლოები ტოლია 5-ის ჯერადის. პირველი მოთამაშე რომელიც მიაღწევს ან გადაჭარბებს მიზნობრივი ქულების რაოდენობას იგებს თამაშს.

თამაშის ეს ვარიანტი ამერიკაში შეიქმნა და ბევრი მას დომინოს საუკეთესო თამაშად მიიჩნევს. ის ითამაშება როგორც «დრო დომინო», ოღონდ თამაშის მიზანი არ არის მხოლოდ «ჩიპ აუტი» (ანუ დაალაგო მთელი შენი დომინოს ქვები შენი მოწინააღმდეგის წინ), არამედ აგრეთვე ისე გააკეთო, რომ ქვების გახსნილი ბოლოების ჯამი იყოს ხუთის ჯერადი.

სულ არის 28 ქვა და აქედან 7-7 ურიგდება თითოეულ მოთამაშეს, ხოლო დანარჩენი ქვები რჩება მაგიდაზე პირქვე, რომელიც ცნობილია როგორც «ბოუნარდი» («ბაზარი».)

თამაშს იწყებს ის მოთამაშე, რომელსაც მაღალი დუბლი ყავს (6-6, 5-5 და ქვემოთ). თუ მოთამაშეებს დუბლი არ ყავთ, იწყებს თამაშს ის ვისაც მაღალი ქვა ყავს. (ქვაზე არსებული ჯამი მაქსიმალურია)

ახალ რაუნდს იწყებს, მიმდინარე რაუნდის მომგები მოთამაშე.

მას შემდეგ რაც პირველი ქვა დაიდება, მეორე მოთამაშის რიგი დგება, რომელსაც შეუძლია დადოს თავისი ქვა, რომლის ერთი ბოლო დუბლს შეესაბამება.

მას შემდეგ რაც დუბლს ორივე მხარეს მიედება ქვები ჰორიზონტალურად, მაშინ მისი გამოყენება შეიძლება ვერტიკალური მიმართულებითაც, ანუ დომინოს ქვები შეიძლება დაიდოს ოთხივე მხარეს. ეს შეეხება მხოლოდ პირველ დუბლს, შემდგომში გამოყენებული დუბლი აღარ ითამაშება ისე როგორც პირველი დუბლი.

დომინოს ყველა ღია ბოლოთი გამოითვლება მთლიანი ქულა (აუცილებლად უნდა იყოს ხუთის ჯერადი).

მას შემდეგ რაც მოთამაშე დებს ქვას, დომინოს ღია ბოლოების რიცხვები ჯამდება. თუ ეს ჯამი არის ხუთის ჯერადი (5, 10, 15, 20 და ა.შ), მაშინ მოთამაშეს მაშინვე ეწერება ეს ქულა. თუ დამაბოლოვებელი ქვა არის დუბლი, მაშინ ქვის ორივე მხარე ჯამდება. მაგალითად ქვა 5-5 ათ ქულას უდრის კოლონის ბოლოში დადებისას.

თუ ცენტრალურ დუბლს (სპინერს) მარცხნივ და მარჯვნივ მიედო ქვები, დამატებითი ვერტიკალური დომინოები შეიძლება იქნას დამატებული, რომელთაგანაც გამოჰყავთ საერთო ჯამი.

ნებისმიერ ეტაპზე თუ თქვენ არ შეგიძლიათ ითამაშოთ თქვენი ქვა, თქვენ შეგიძლიათ აიღოთ ქვა (ბაზრიდან) მანამდე სანამ შეგეძლებათ ქვის გამოყენება. თუ აღარ რჩება მეტი ქვა ბაზარში (მინიმუმ ორი) და თქვენ არ შეგიძლიათ ლეგალური თამაში, მაშინ თქვენი მოწინააღმდეგის თამაშის დრო დგება. თამაში გრძელდება მანამდე, სანამ მოთამაშეებს შეეძლებათ ქვების დადება. თუ ერთ-ერთი მათგანი ყველა ქვას ჩავიდა, მიმდინარე რაუნდი სრულდება, ან იმ შემთხვევაში თუ ორივე მოთამაშეს ქვები ყავთ, მაგრამ სვლების გაკეთება არ შეუძლიათ რაუნდი იკეტება (რიბა) და ხდება ქულების დათვლა.

თუ მოთამაშე გამოიყენებს დომინოს ყველა ქვას, რომელიც ხელში ჰქონდა და ამთავრებს პარტიას («ჩიპს აუთ») მას ენიჭება ქულები (უახლოეს 5-მდე) მისი მოწინააღმდეგის ხელში დარჩენილი თითოეული ქვის ქულის მიხედვით. ეს არის პარტიის დასასრული და დომინოს ქვები ახლიდან რიგდება შემდეგი პარტიისთვის. ასე გრძელდება მანამ, სანამ რომელიმე მოთამაშე არ მოაგროვებს მიზნობრივ ქულას ან მასზე მეტს.

### **თამაშის დრო**

სვლების განსახორციელებლად მოთამაშეს ეძლევა 20 წამი. მთლიანი თამაშის განმავლობაში ასევე მოთამაშეს აქვს დამატებით საერთო 2 წუთი. თუ მოთამაშე ამ დროის განმავლობაში არ გააკეთებს სვლას, ავტომატურად თამაში ჩაეთვლება წაგებულად.

### **თამაშის ტიპები**

თამაში შესაძლებელია იყოს: 75, 175, 255, ან 355 ქულამდე.

მოთამაშეს შეუძლია ითამაშოს დახურული თამაში. თამაშისთვის გამოიყენოს საიდუმლო სიტყვა. ოპონენტი ამ მაგიდაზე მოხვდება, მხოლოდ შესაბამისი საიდუმლო სიტყვის მითითების შემთხვევაში. დახურულ მაგიდაზეც თამაშობის პრინციპი ზემოთ აღწერილის ანალოგიურია.

### **ფსონი**

დომინოს თამაშობაში მინიმალური ფსონი განისაზღვრება 50 თეთრით, ხოლო მაქსიმალური ფსონი განისაზღვრება 100.00 ლარით.

მაგიდებზე ფიქსირებული რეიკი ფსონის 5%-ია.

რეიკის გადახდა ხდება მოგებული მხარის და წაგებული მხარის მიერ ჯამური ქულების მიხედვით. რეიქი თამაშის ბოლოს მცირდება ბანკიდან და მოგებული მხარე ინაწილებს ბანკის ოდენობას მინუს გადახდილი რეიქის ოდენობა.

### **დომინოს ტურნირი**

დომინოს ტურნირი იწყება წინასწარ განსაზღვრულ დროს და მიმდინარეობს გარკვეული პერიოდის განმავლობაში. ტურნირის დაწყების დრო, ხანგრძლივობა, მონაწილეთა მაქსიმალური რაოდენობა, გამარჯვებულთა რაოდენობა და საპრიზო ფონდის განაწილება მოცემულია უშუალოდ ტურნირში.

ტურნირში მონაწილეების მისაღებად აუცილებელია მოთამაშემ დილაკზე „რეგისტრაცია“ დაჭერით გაიაროს ტურნირზე რეგისტრაცია. რეგისტრაცია ტურნირზე იწყება წინასწარ განსაზღვრული დროით ადრე. მაგ: 15 წუთით ადრე. რეგისტრაციის დაწყების დრო შესაძლებელია იყო სხვადასხვა.

ტურნირზე მონაწილეთა რაოდენობა შეზღუდულია, შესაბამისად ყველა ადგილის შევსების შემთხვევაში სხვა მოთამაშეები ამ ტურნირზე მონაწილეობას ვერ შეძლებენ.

ტურნირის დაწყების შემდეგ ყველა მოთამაშეს ერიცხება ერთი და იგივე რაოდენობის სათამაშო ქულები. მოთამაშეების მაგიდებთან განაწილება ხდება შემთხვევითად, ისე რომ მოთამაშემ წინასწარ არ იცის ვისთან მოუხდება თამაში. ყოველი ხელის მოგების შემდეგ მოთამაშეს ქულების რაოდენობა ემატება.

ტურნირის დასრულებისას, როდესაც ყველა მაგიდაზე დასრულდება თამაში, საპრიზო ფონდის განაწილება ხდება ყველაზე მაღალქულიან მოთამაშეებს შორის. საპრიზო ადგილები წინასწარ განსაზღვრულია, მაგ: თუ საპრიზო ადგილების რაოდენობა 50, მაშინ 51 ადგილზე გასული მოთამაშე ტურნირის საპრიზო ფონდს ვერ მოიგებს.

იმისათვის, რომ მოთამაშის განხილვა მოხდეს საპრიზო ფონდის განაწილების პროცესში აუცილებელია ტურნირში ნათამაშეები ჰქონდეს სათამაშო ხელების მინიმალური რაოდენობა, რომელიც ასევე წინასწარ არის მოცემული ტურნირის ინფორმაციაში.

ტურნირი შეიძლება არ შედგეს, თუ ტურნირის მონაწილეთა მაქსიმალური რაოდენობის 70%-ზე ნაკლები მოთამაშე შეგროვდა, ან ტექნიკური ხარვეზის გამო.

ტურნირზე მოთამაშის დაბლოკვა შესაძლებელია მოხდეს, თუ მოთამაშეები შეთანხმებულად თამაშობდნენ და ამ გზით ცდილობდნენ საპრიზო ფონდის მოგებას, ან ერთსა და იმავე აიპი მისამართიდან ცდილობდნენ ტურნირზე რეგისტრაციას.

### **თამაშობა „ბურა“**

ბურას ძალიან ბევრი სახეობა არსებობს, მაგრამ ჩვენ გთავაზობთ საქართველოში ყველაზე უფრო გავრცელებულ ე.წ „სამ კარტა ბურას“ გადარჩეული ბანქოს დასტით, რომელშიც შედის 20 კარტი. ასევე „ხუთ კარტა ბურას“, რომელშიც შედის 36 კარტი.

### **„სამ კარტა ბურა“**

ბურის თამაში შედგება 10+ კარტებისგან ტუზის ჩათვლით, ყველა (ოთხივე) მასტი. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, და 9 ამოღებულია თამაშიდან. თითოეულ მოთამაშეს ურიგდება 3-3 კარტი, კარტის დარიგების

შემდეგ ბურას თითოეულ რაუნდში განისაზღვრება „კოზირი“, რომელიც ალბათობის მიხედვით ამოდის ბოლო კარტად დასტაზე.

თამაშში მაღალი კარტი განისაზღვრება შემდეგი ქრონოლოგიური წყობით: ტუზი, ათიანი, კაროლი, დამა და ვალეტი.

კარტის შესაბამისი ქულები

ტუზი - 11 ქულა

ათიანი - 10 ქულა

კაროლი - 4 ქულა

დამა - 3 ქულა

ვალეტი - 2 ქულა

### **თამაშის მსვლელობა**

მაგიდის გამხსნელი ითვლება კარტის დამრიგებლად და შესაბამისად კარტის დარიგების და კოზირის გახსნის შემდეგ პირველ სვლასაც კარტის დამრიგებელი აკეთებს. თუ თამაში 1 ქულამდეა, მაშინ სისტემა შემთხვევითად ირჩევს დამრიგებელს.

სვლა კეთდება ერთი კარტით, ერთი მასტის ორი კარტით ან ერთი მასტის სამი კარტით (შესაბამისად პარტნიორმაც უნდა გაჭრას ან გაატანოს იმ რაოდენობის კარტი რამდენსაც ოპონენტი ჩამოვა). როდესაც ოპონენტი ჩამოდის ორ ან სამ კარტს, პარტნიორმა უნდა გაჭრას ის, თუ ერთ კარტს მაინც ვერ ჭრის პარტნიორი, კარტები მიჰყავს ჩამომსვლელს და პარტნიორი მას ატანს შესაბამისი რაოდენობის კარტს (კარტის გაჭრის შემთხვევაში პარტნიორს მიჰყავს კარტები).

რომელი მოთამაშეც პირველი დააგროვებს 31 (ან მეტ) ქულას და გამოიყენებს ღილაკს „ვარ“-ის იქნება გამარჯვებული. მოთამაშეს „ვარ“ ღილაკის გამოყენების საშუალება აქვს მხოლოდ მაშინ როდესაც არის მისი სვლა. „ვარ“ ღილაკის გამოყენების შემდეგ თუ მოთამაშეს არ აქვს 31 ქულა ან მეტი, მაშინ ის ითვლება წაგებულად.

ერთი მასტის კარტების კომბინაციას ეწოდება მალიუდკა, ხოლო სამი კოზირის კომბინაციას - ბურა. როდესაც მოთამაშე შეაგროვებს ბურას ის იგებს პარტიას იმის მიუხედავად დააგროვა 31 ქულა თუ არა. მალიუდკის შემთხვევაში მოთამაშემ უნდა შეაგროვოს 31 ქულა ან მეტი და შემდეგ უნდა გამოიყენოს ღილაკი „ვარ“ რათა გაიმარჯვოს.

როდესაც მოთამაშე შეაგროვებს ბურას იგი ჩადის მას იმის მიუხედავად არის თუ არა მისი ტარება. მალიუდკის შემთხვევაში, თუ მალიუდკა არის რიგით მოთამაშე ვერ ჩავა მალიუდკას თუ მისი სვლა არ არის. თუ ორივე მოთამაშეს აღმოაჩნდა მალიუდკა, მალიუდკას ჩავა ის ვისი სვლის დროც იყო. თუ მალიუდკა არის ურიგოდ, მაშინ იგი ჩადის მას იმის მიუხედავად არის თუ არა მისი ტარება.

თამაშში ქულების მომატება: დავი - 2 ქულა, სე - 3 ქულა, ჩარი - 4 ქულა, ფანჯი - 5 ქულა, შაში 6 - ქულა. ყოველი მიმდინარე ხელი საწყის ეტაპზე ითვლება 1 ქულად. მოთამაშეს, რომლის სვლაც არის იმ მომენტში შეუძლია მოითხოვოს ქულის აწევა, რომელსაც სთავაზობს ოპონენტს. ოპონენტი თუ არ არის თანახმა, მაშინ მას მიმდინარე ხელი ეთვლება წაგებულად, თუ თანახმაა მაშინ თამაში გრძელდება შემოთავაზებული ქულის შესაბამისად, ან ოპონენტს შეუძლია თვითონვე გადაზარდოს ქულა. თამაშის ქულების გაზრდა ხდება რიგ-რიგობით.

### **ხუთკარტა ბურა**

თამაში მიმდინარეობს „სამ კარტა ბურას“ წესების შესაბამისად შემდეგი განსხვავებებით:

თამაში ხორციელდება 36 კარტით.

თითოეულ მოთამაშეს ურიგდება 5 კარტი.

თამაშის პროცესში კარტების ნომინალები განისაზღვრება „სამკარტა ბურას მსგავსად“.

იმისათვის რომ მოთამაშემ გაიმარჯვოს აუცილებელია მას ჰყავდეს 61 ქულა ან მეტი წაყვანილი. თუ 61 ქულის დაგროვებამდე დააჭირა „ვარ“ ღილაკს, მოთამაშე წააგებს. თუ თამაში დასრულდა ისე, რომ მოთამაშეებს ჰყავთ 60-60 თანაბარი ქულა, მაშინ ითვლება რომ მოხდა ფრე, ქულა არცერთ მოთამაშეს არ ერიცხება და დაიწყება ამ ხელის ხელმეორედ გადათამაშება.

### **თამაშის ხანგრძლივობა**

ხანგრძლივობის მიხედვით თამაში იქნება 3 სახის: 1 ქულამდე, 3 ქულამდე, 5 ქულამდე, 7 ქულამდე, 9 ქულამდე და 11 ქულამდე.

მაგიდის გამხსნელი მოთამაშე ირჩევს, მალიუდკა რიგით იყოს თუ ურიგოდ.

მოთამაშეს შეუძლია ითამაშოს დახურული თამაში. თამაშისთვის გამოიყენოს საიდუმლო სიტყვა. ოპონენტი ამ მაგიდაზე მოხვდება, მხოლოდ შესაბამისი საიდუმლო სიტყვის მითითების შემთხვევაში. დახურულ მაგიდაზეც თამაშობის პრინციპი ზემოთ აღწერილის ანალოგიურია.

### **თამაშის დრო**

სვლების განსახორციელებლად მოთამაშეს ეძლევა 20 წამი. მთლიანი თამაშის განმავლობაში ასევე მოთამაშეს აქვს დამატებით საერთო 2 წუთი. თუ მოთამაშე ამ დროის განმავლობაში არ გააკეთებს სვლას, ავტომატურად თამაში ჩაეთვლება წაგებულად.

რეიკის გადახდა „სამკარტა ბურაში“ და „ხუთკარტა ბურაში“ ხდება მოგებული მხარის და წაგებული მხარის მიერ ჯამური ქულების მიხედვით. რეიქი თამაშის ბოლოს მცირდება ბანკიდან და მოგებული მხარე ინაწილებს ბანკის ოდენობას მინუს გადახდილი რეიქის ოდენობა.

მაგიდებზე ფიქსირებული რეიკი ფსონის 5%-ია.

ბურას თამაშობაში მინიმალური ფსონი განისაზღვრება 50 თეთრით, ხოლო მაქსიმალური ფსონი განისაზღვრება 100.00 ლარით.

### **ბურას ტურნირი**

ბურას ტურნირი იწყება წინასწარ განსაზღვრულ დროს და მიმდინარეობს გარკვეული პერიოდის განმავლობაში. ტურნირის დაწყების დრო, ხანგრძლივობა, მონაწილეთა მაქსიმალური რაოდენობა, გამარჯვებულთა რაოდენობა და საპრიზო ფონდის განაწილება მოცემულია უშუალოდ ტურნირში.

ტურნირში მონაწილების მისაღებად აუცილებელია მოთამაშემ ღილაკზე „რეგისტრაცია“ დაჭერით გაიაროს ტურნირზე რეგისტრაცია. რეგისტრაცია ტურნირზე იწყება წინასწარ განსაზღვრული დროით ადრე. მაგ: 15 წუთით ადრე. რეგისტრაციის დაწყების დრო შესაძლებელია იყო სხვადასხვა.

ტურნირზე მონაწილეთა რაოდენობა შეზღუდულია, შესაბამისად ყველა ადგილის შევსების შემთხვევაში სხვა მოთამაშეები ამ ტურნირზე მონაწილეობას ვერ შეძლებენ.

ტურნირის დაწყების შემდეგ ყველა მოთამაშეს ერიცხება ერთი და იგივე რაოდენობის სათამაშო ქულები. მოთამაშეების მაგიდებთან განაწილება ხდება შემთხვევითად, ისე რომ

მოთამაშემ წინასწარ არ იცის ვისთან მოუხდება თამაში. ყოველი ხელის მოგების შემდეგ მოთამაშეს ქულების რაოდენობა ემატება.

ტურნირის დასრულებისას, როდესაც ყველა მაგიდაზე დასრულდება თამაში, საპრიზო ფონდის განაწილება ხდება ყველაზე მაღალქულიან მოთამაშეებს შორის. საპრიზო ადგილები წინასწარ განსაზღვრულია, მაგ: თუ საპრიზო ადგილების რაოდენობა 50, მაშინ 51 ადგილზე გასული მოთამაშე ტურნირის საპრიზო ფონდს ვერ მოიგებს.

იმისათვის, რომ მოთამაშის განხილვა მოხდეს საპრიზო ფონდის განაწილების პროცესში აუცილებელია ტურნირში ნათამაშები ჰქონდეს სათამაშო ხელების მინიმალური რაოდენობა, რომელიც ასევე წინასწარ არის მოცემული ტურნირის ინფორმაციაში.

ტურნირი შეიძლება არ შედგეს, თუ ტურნირის მონაწილეთა მაქსიმალური რაოდენობის 70%-ზე ნაკლები მოთამაშე შეგროვდა, ან ტექნიკური ხარვეზის გამო.

ტურნირზე მოთამაშის დაბლოკვა შესაძლებელია მოხდეს, თუ მოთამაშეები შეთანხმებულად თამაშობდნენ და ამ გზით ცდილობდნენ საპრიზო ფონდის მოგებას, ან ერთსა და იმავე აიპი მისამართიდან ცდილობდნენ ტურნირზე რეგისტრაციას.

## **თამაშობა „ჯოკერი“**

### **ჯოკერი სტანდარტული**

ჯოკერის თამაში შედგება 6+ კარტებისგან ტუზის ჩათვლით, ყველა (ოთხივე) მასტი. 2, 3, 4 და 5 ამოღებულია თამაშიდან. დასტაში 6 ყვავს და 6 ჯვარს აქვს ჯოკერის წონა, ან დასტიდან მათი ამოღების შემთხვევაში მათი ჩანაცვლება უშუალოდ ორი „ჯოკერის“ კარტით ხდება. ჯოკერის თითოეულ რაუნდში განისაზღვრება „კოზირი“, რომელიც ალბათობის მიხედვით ამოდის ბოლო კარტად დასტაზე. იმ შემთხვევაში, თუ კარტის დასტაზე გაიხსნა „ჯოკერი“, თამაში მიმდინარეობს უკოზიროდ. ამ თამაშში გადამწყვეტ მნიშვნელობას იღებს ნებისმიერი მასტის მაღალი რანგის კარტი. კარტის დასტაზე „ჯოკერის“ ამოსვლის შემთხვევაში, მოთამაშეს რომელიც პირველი აცხადებს, ეძლევა შესაძლებლობა გააორმაგოს თამაშის მიმდინარეობა, ანუ მოთამაშე აწვება ღილაკს „გაორმაგება“. თამაშში მოთამაშეებს თავიდან დაურიგდებათ კარტი და ნებისმიერი დაწერილი ქულა გაუორმაგდებათ.

### **ცხადება**

მოთამაშეები საათის ისრის მიმართულებით რიგ-რიგობით აცხადებენ წასაღები კარტის რაოდენობას, რაც თამაშის ძირითადი პრინციპია. მოთამაშეს რაც უფრო მაღალი რანგის კარტი უჭირავს, მით უფრო დიდია ალბათობა იმისა, რომ მიმდინარე ხელში მაღალი ქულა დაიწერონ. მოთამაშეების მიერ ჯამურად ნაცხადები რაოდენობა არ შეიძლება იყოს დარიგებული კარტის რაოდენობის ტოლი. მაგალითად: თუ დარიგებულია 7 კარტი, არ შეიძლება ჯამურად მოთამაშეების ნაცხადები რაოდენობა იყოს 7, ან უნდა იყოს მეტი ან ნაკლები.

თამაშში მაღალი კარტი განისაზღვრება შემდეგი ქრონოლოგიური წყობით: ჯოკერი, ტუზი, კაროლი, დამა, ვალეტი, ათიანი, ცხრიანი, რვიანი, შვიდიანი და ექვსიანი.

იმ შემთხვევაში თუ თამაშში არ არის განსაზღვრული „კოზირი“, უპირატესობა ენიჭება მაღალი რანგის კარტს ტუზიდან ექვსიანამდე. ჯოკერის მფლობელს აქვს უფლება როგორც წაიღოს ჯოკერით, ასევე გაატანოს კარტი, ანუ „შეაცუროს ქვემოდან“

### თამაშის მსვლელობა

ჯოკერში თითოეულ მოთამაშეს რაუნდების მიხედვით ურიგდება 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 და 9 კარტი. პირველ რაუნდში მოთამაშეს ურიგდება ერთი კარტი. რითიც მან უნდა გადაწყვიტოს არსებული კარტით მოუგებს, თუ არა სხვა მოთამაშეებს (ამ შემთხვევაში ძირითადად უპირატესობა ენიჭება „ჯოკერს“ ან მაღალ „კოზირს“. შემდგომი დარიგებები იზრდება 9 კარტამდე. ამის შემდეგ ხდება მოთამაშეების ქულების დაჯამება და თამაშის პირველი ეტაპის დასრულება.

შემდეგი ეტაპი განისაზღვრება მხოლოდ 9 კარტით. ყოველი დარიგების წინ, დილერის შემდეგ მჯდომი მოთამაშე პირველი სამი კარტის ნახვისას აცხადებს „კოზირს“, ამ შემთხვევაში მას შეუძლია არ აცხადოს კოზირი და თამაშში კოზირის სტატუსი განისაზღვრება „უკოზიროდ“, სადაც, როგორც უკვე აღვნიშნეთ, უპირატესობა ენიჭება მაღალი რანგის კარტს. მეორე ეტაპი შედგება მხოლოდ ოთხი დარიგებისაგან, ეტაპის დამთავრების შემდგომ ხდება ქულების დაჯამება და პირველ ეტაპში დაგროვილ ქულებთან შერწყმა.

თამაშის მესამე ეტაპზე თამაშის პრინციპი პირველი ეტაპის ანალოგიურია. მხოლოდ კარტის დარიგება ხდება კლებადობით 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

მეოთხე ეტაპი ანალოგიურია მეორე ეტაპისა.

მოთამაშეები ქულებს აგროვებენ შემდეგი ცხრილის მიხედვით.

დარიგებისას წაყვანილი ხელის რაოდენობა	ქულა
1	100
2	150
3	200
4	250
5	300
6	350
7	400
8	450
9	900

თუ თამაშში დარიგებულია 4 კარტი და მოთამაშე აცხადებს 4-ს, ოთხის წაყვანის შემთხვევაში, მას ეწერება 400. იმ შემთხვევაში, თუ დარიგებულია სამი კარტი, და მოთამაშე აცხადებს სამს, სამივე კარტის წაყვანის შემთხვევაში მას ეწერება 300 და ა.შ. გამოდის, რომ მოთამაშე თუ აცხადებს იმდენს, რამდენი კარტიც არის დარიგებული, ნაცხადების წარმატებულად აღების შემთხვევაში, კარტის რაოდენობას ეწერება ორი ნული და შესაბამისი (ნაცხადების ასმაგი ოდენობა) ქულა ეწერება ცხრილში.

დარიგებული კარტის რაოდენობა	„ნაცხადები“ რაოდენობა	ქულა
2	2	200

3	3	300
4	4	400
5	5	500
6	6	600
7	7	700
8	8	800

მოთამაშე, რომელიც აცხადებს ციფრს და ვერ აიღებს ნაცხადები კარტის ოდენობას, მას დაეწერება იმდენი ქულა რამდენი ხელიც აქვს აღებული, მაგალითისათვის:

ნაცხადები რაოდენობა	წაყვანილი რაოდენობა	ქულა
1	0	----- (-200)
2	1	10
3	2	20
4	3	30
5	4	40
6	5	50
7	6	60
8	7	70
9	8	80

მოთამაშეს ეძლევა საშუალება აცხადოს „პასი“. „პასი“ - ნიშნავს, რომ ცუდი კარტი გიჭირავთ და რთულია გარისკვა. პასის ცხადებისას, ყურადღება უნდა მიაქციოთ თქვენს კარტს, რომ არ წაიღოთ ზედმეტი, „შეგეტენოთ“. „პასი“ = 50 ქულას.

დარიგებული კარტის რაოდენობა	ნაცხადები რაოდენობა	აღებული რაოდენობა	ქულა
1	-	1	10
2	-	2	20
3	-	0	50
4	-	3	30
5	4	5	50
6	6	5	50
7	2	0	-200*

\* ჯოკრის თამაშისას, თქვენ წააწყდებით ნიშანს „----“. იმ შემთხვევაში თუ თქვენ აცხადებთ ასაღები კარტის გარკვეული რაოდენობა და მოხდა ისე, რომ ვერაფერი ვერ აიღეთ, თქვენ გეწერებათ ნიშანი „----“ რაც მინუს -200 ქულას ნიშნავს

### **პრემია**

თუ მოთამაშე კონკრეტული ეტაპის განმავლობაში, ყველა დარიგებულ ხელზე წაიყვანს იმდენ კარტს, რამდენიც აქვს ნაცხადები, ნიშნავს რომ ის გავიდა „პრემიაზე“. პრემიაზე გასვლის შემთხვევაში, მოთამაშეს ეტაპის ბოლო დარიგების გარდა მიმდინარე ეტაპის სხვა დარიგებაზე აღებული მაქსიმალური ქულა უორმაგდება და ემატება მის ქულათა ჯამს. იმ მოთამაშეებს, რომლებიც პრემიაზე ვერ გავიდნენ, ჯამური ქულიდან აკლდებათ მიმდინარე ეტაპზე ბოლო დარიგების გარდა სხვა დარიგებებზე აღებული ქულებიდან მაქსიმალური.

### **თამაშის დრო**

თითოეული სვლის განსახორციელებლად მოთამაშეს ეძლევა 20 წამი. თუ მოთამაშე ამ დროში სვლას არ განახორციელებს, მაშინ ავტომატურად სისტემა მოახდენს მის მაგივრად შესაბამის ქმედებას.

### **ჯოკერი ცხრიანები**

ჯოკერის თამაში შედგება 6+ კარტებისგან ტუზის ჩათვლით, ყველა (ოთხივე) მასტი. 2, 3, 4 და 5 ამოღებულია თამაშიდან. დასტაში 6 ყვავს და 6 ჯვარს აქვს ჯოკრის წონა, ან დასტიდან მათი ამოღების შემთხვევაში მათი ჩანაცვლება უშუალოდ ორი „ჯოკერის“ კარტით ხდება. ჯოკრის თითოეულ რაუნდში განისაზღვრება „კოზირი“, რომელიც ალბათობის მიხედვით ამოდის ბოლო კარტად დასტაზე. იმ შემთხვევაში, თუ კარტის დასტაზე გაიხსნა „ჯოკერი“, თამაში მიმდინარეობს უკოზიროდ. ამ თამაშში გადამწყვეტ მნიშვნელობას იღებს ნებისმიერი მასტის მაღალი რანგის კარტი. კარტის დასტაზე „ჯოკერის“ ამოსვლის შემთხვევაში, მოთამაშეს რომელიც პირველი აცხადებს, ეძლევა შესაძლებლობა გააორმაგოს თამაშის მიმდინარეობა, ანუ მოთამაშე აწვება ღილაკს „გაორმაგება“. თამაშში მოთამაშეებს თავიდან დაურიგდებათ კარტი და ნებისმიერი დაწერილი ქულა გაუორმაგდებათ.

### **ცხადება**

მოთამაშეები საათის ისრის მიმართულებით რიგ-რიგობით აცხადებენ წასაღები კარტის რაოდენობას, რაც თამაშის ძირითადი პრინციპია. მოთამაშეს რაც უფრო მაღალი რანგის კარტი უჭირავს, მით უფრო დიდია ალბათობა იმისა, რომ მიმდინარე ხელში მაღალი ქულა დაიწერონ. მოთამაშეების მიერ ჯამურად ნაცხადები რაოდენობა არ შეიძლება იყოს დარიგებული კარტის რაოდენობის ტოლი. მაგალითად: თუ დარიგებულია 9 კარტი, არ შეიძლება ჯამურად მოთამაშეების ნაცხადები რაოდენობა იყოს 9, ან უნდა იყოს მეტი ან ნაკლები.

თამაშში მაღალი კარტი განისაზღვრება შემდეგი ქრონოლოგიური წყობით: ჯოკერი, ტუზი, კაროლი, დამა, ვალეტი, ათიანი, ცხრიანი, რვიანი, შვიდიანი და ექვსიანი.

იმ შემთხვევაში თუ თამაშში არ არის განსაზღვრული „კოზირი“, უპირატესობა ენიჭება მაღალი რანგის კარტს ტუზიდან ექვსიანამდე. ჯოკერის მფლობელს აქვს უფლება როგორც წაიღოს ჯოკერით, ასევე გაატანოს კარტი, ანუ „შეაცუროს ქვემოდან“.

### **თამაშის მსვლელობა**

ჯოკერში თითოეულ მოთამაშეს რაუნდების მიხედვით ურიგდება მხოლოდ 9 კარტი. ყოველი დარიგების წინ, დილერის შემდეგ მჯდომი მოთამაშე პირველი სამი კარტის ნახვისას აცხადებს „კოზირს“, ამ შემთხვევაში მას შეუძლია არ აცხადოს კოზირი და თამაშში კოზირის სტატუსი განისაზღვრება „უკოზიროდ“, სადაც, როგორც უკვე აღვნიშნეთ, უპირატესობა ენიჭება მაღალი რანგის კარტს. თითოეული ეტაპი შედგება მხოლოდ ოთხი დარიგებისაგან, ეტაპის დამთავრების შემდგომ ხდება ქულების დაჯამება და პირველ ეტაპში დაგროვილ ქულებთან შერწყმა.

თამაშის მეორე, მესამე და მეოთხე ეტაპი ანალოგიურია, მსგავსად პირველი ეტაპისა.

მოთამაშეები ქულებს აგროვებენ შემდეგი ცხრილის მიხედვით.

დარიგებისას წაყვანილი ხელის რაოდენობა	ქულა
1	100
2	150
3	200
4	250
5	300
6	350
7	400
8	450
9	900

მოთამაშე, რომელიც აცხადებს ციფრს და ვერ აიღებს ნაცხადები კარტის ოდენობას, მას დაეწერება იმდენი ქულა რამდენი ხელიც აქვს აღებული, მაგალითისათვის:

ნაცხადები რაოდენობა	წაყვანილი რაოდენობა	ქულა
1	0	----- (-200)
2	1	10
3	2	20
4	3	30
5	4	40
6	5	50
7	6	60
8	7	70
9	8	80

მოთამაშეს ეძლევა საშუალება აცხადოს „პასი“. „პასი“ - ნიშნავს, რომ ცუდი კარტი გიჭირავთ და რთულია გარისკვა. პასის ცხადებისას, ყურადღება უნდა მიაქციოთ თქვენს კარტს, რომ არ წაიღოთ ზედმეტი, „შეგეტენოთ“. „პასი“ = 50 ქულას.

დარიგებული კარტის რაოდენობა	ნაცხადები რაოდენობა	აღებული რაოდენობა	ქულა
9	-(პასი)	1	10
9	-	2	20
9	-	0	50
9	-	3	30
9	4	5	50
9	6	5	50
9	2	0	-200*

\* ჯოკრის თამაშისას, თქვენ წააწყდებით ნიშანს „----“. იმ შემთხვევაში თუ თქვენ აცხადებთ ასაღები კარტის გარკვეული რაოდენობა და მოხდა ისე, რომ ვერაფერი ვერ აიღეთ, თქვენ გეწერებათ ნიშანი „----“ რაც მინუს -200 ქულას ნიშნავს.

### **პრემია**

თუ მოთამაშე კონკრეტული ეტაპის განმავლობაში, ყველა დარიგებულ ხელზე წაიყვანს იმდენ კარტს, რამდენიც აქვს ნაცხადები, ნიშნავს რომ ის გავიდა „პრემიაზე“. პრემიაზე გასვლის შემთხვევაში, მოთამაშეს ეტაპის ბოლო დარიგების გარდა მიმდინარე ეტაპის სხვა დარიგებაზე აღებული მაქსიმალური ქულა უორმაგდება და ემატება მის ქულათა ჯამს. იმ მოთამაშეებს, რომლებიც პრემიაზე ვერ გავიდნენ, ჯამური ქულიდან აკლდებათ მიმდინარე ეტაპზე ბოლო დარიგების გარდა სხვა დარიგებებზე აღებული ქულებიდან მაქსიმალური.

### **თამაშის დრო**

თითოეული სვლის განსახორციელებლად მოთამაშეს ეძლევა 20 წამი. თუ მოთამაშე ამ დროში სვლას არ განახორციელებს, მაშინ ავტომატურად სისტემა მოახდენს მის მაგივრად შესაბამის ქმედებას.

### **ჯოკერი ერთი პულკა ცხრიანები**

თამაშში არის მხოლოდ 1 ეტაპი. დანარჩენი თამაშის პრინციპი აბსოლუტურად ანალოგიურია „ჯოკერი ცხრიანები“-ს.

რეიკის გადახდა ხდება მოგებული მხარის და წაგებული მხარის მიერ ჯამური ქულების მიხედვით.

სტანდარტულ თამაშში, სადაც ოთხი ეტაპის განმავლობაში მიმდინარეობს თამაში პირველ და მეორე ადგილას მყოფი მოთამაშეები განისაზღვრება მოგებულ მხარედ.

„ჯოკერი ერთი პულკა ცხრიანები“ მოგებულ მხარედ განისაზღვრება მხოლოდ პირველ ადგილას მყოფი მოთამაშე.

რეიქი თამაშის ბოლოს მცირდება ბანკიდან და მოგებული მხარეები ინაწილებენ ბანკის ოდენობას მინუს გადახდილი რეიქის ოდენობა.

სტანდარტულ თამაშში მაგიდებზე ფიქსირებული რეიკი ფსონის 15%-ია.

„ჯოკერი ერთი პულკა ცხრიანები“-ში მაგიდებზე ფიქსირებული რეიკი ფსონის 5%-ია.

ჯოკერის თამაშობაში მინიმალური ფსონი განისაზღვრება 1 ლარი, ხოლო მაქსიმალური ფსონი განისაზღვრება 5.00 ლარით.

### **ჯოკერის ტურნირი**

ჯოკერის ტურნირი იწყება წინასწარ განსაზღვრულ დროს და მიმდინარეობს გარკვეული პერიოდის განმავლობაში. ტურნირის დაწყების დრო, ხანგრძლივობა, მონაწილეთა მაქსიმალური რაოდენობა, გამარჯვებულთა რაოდენობა და საპრიზო ფონდის განაწილება მოცემულია უშუალოდ ტურნირში.

ტურნირში მონაწილეების მისაღებად აუცილებელია მოთამაშემ ღილაკზე „რეგისტრაცია“ დაჭერით გაიაროს ტურნირზე რეგისტრაცია. რეგისტრაცია ტურნირზე იწყება წინასწარ განსაზღვრული დროით ადრე. მაგ: 15 წუთით ადრე. რეგისტრაციის დაწყების დრო შესაძლებელია იყო სხვადასხვა.

ტურნირზე მონაწილეთა რაოდენობა შეზღუდულია, შესაბამისად ყველა ადგილის შევსების შემთხვევაში სხვა მოთამაშეები ამ ტურნირზე მონაწილეობას ვერ შეძლებენ.

ტურნირის დაწყების შემდეგ ყველა მოთამაშეს ერიცხება ერთი და იგივე რაოდენობის სათამაშო ქულები. მოთამაშეების მაგიდებთან განაწილება ხდება შემთხვევითად, ისე რომ მოთამაშემ წინასწარ არ იცის ვისთან მოუხდება თამაში. ყოველი ხელის მოგების შემდეგ მოთამაშეს ქულების რაოდენობა ემატება. ჯოკერის ტურნირი ითამაშება „ცხრიანების“ წესებით.

თუ მოთამაშემ თავისი ნებით დატოვა ტურნირი დასრულებამდე, ის ვეღარ დაბრუნდება მიმდინარე ტურნირში და საპრიზო ფონდის განაწილებაშიც მონაწილეობას ვერ მიიღებს.

ტურნირის დასრულებისას, როდესაც ყველა მაგიდაზე დასრულდება თამაში, საპრიზო ფონდის განაწილება ხდება ყველაზე მაღალქულიან მოთამაშეებს შორის. საპრიზო ადგილები წინასწარ განსაზღვრულია, მაგ: თუ საპრიზო ადგილების რაოდენობა 50, მაშინ 51 ადგილზე გასული მოთამაშე ტურნირის საპრიზო ფონდს ვერ მოიგებს.

იმისათვის, რომ მოთამაშის განხილვა მოხდეს საპრიზო ფონდის განაწილების პროცესში აუცილებელია ტურნირში ნათამაშეები ჰქონდეს სათამაშო ხელების მინიმალური რაოდენობა, რომელიც ასევე წინასწარ არის მოცემული ტურნირის ინფორმაციაში.

ტურნირი შეიძლება არ შედგეს, თუ ტურნირის მონაწილეთა მაქსიმალური რაოდენობის 70%-ზე ნაკლები მოთამაშე შეგროვდა, ან ტექნიკური ხარვეზის გამო.

ტურნირზე მოთამაშის დაბლოკვა შესაძლებელია მოხდეს, თუ მოთამაშეები შეთანხმებულად თამაშობდნენ და ამ გზით ცდილობდნენ საპრიზო ფონდის მოგებას, ან ერთსა და იმავე აიპი მისამართიდან ცდილობდნენ ტურნირზე რეგისტრაციას.

### **თამაშობა სეკა**

„სეკას“ - თამაშში გამოიყენება 21 კარტი.

ბანქოს შეკვრაში არის ჯოკერი - ანუ 9 ჯვარი. ბანქოს შეკვრას ამატებენ 9 ჯვარს და ის გამოიყენება ნებისმიერ კომბინაციაში, ნებისმიერ კარტად.

მოთამაშეების რაოდენობა: 2-დან 6 ჩათვლით; კარტების რაოდენობა შეკვრაში: 20 +ჯოკერი კარტების აღმატებულობა რანგების მიხედვით: ათიანი, ვალეტი, დამა, კაროლი, ტუზი

თამაშის მიზანი: დააგროვო რაც შეიძლება ბევრი ქულა

დამრიგებელს ირჩევენ ავტომატურად. შემდგომ დამრიგებელი იცვლება თანმიმდევრობის მიხედვით საათის ისრის მიმართულებით.

თამაშის დაწყებამდე ყველა მოთამაშე ჩამოდის საწყის ფსონს. თითოეულ მოთამაშეს ურიგდება სამი-სამი კარტი, დარჩენილი კარტები თამაშში არ მონაწილეებენ.

პირველ ფსონს აკეთებს დამრიგებლის მარცხენა მხარეს მჯდომი მოთამაშე. მას შეუძლია გააკეთოს ნებიმიერი „ფსონი“ ან თქვას „დავწევი“. თუმცა, „დავწევის“ შემთხვევაში მან უნდა დაყაროს თავის კარტი, რაც ნიშნავს, რომ იგი იმ რაუნდში მონაწილეობას აღარ ღებულობს

შემდგომ მიმდინარეობს ვაჭრობა მოთამაშეთა შორის. პირველი სვლა ეკუთვნის მოთამაშეს, რომელიც დამრიგებლისაგან ხელმარცხნივ ზის. მას შეუძლია როგორც ფსონის ჩამოსვლა, ასევე სვლის გატარება. აგრეთვე მას შეუძლია კარტის დაყრა და თამაშიდან გამოსვლა. თამაშში შეიძლება იყოს დათქმული ზღვარი, რის ზემოთაც ფსონის აწევა არ შეიძლება. თუ მოთამაშემ დადო ფსონი, შემდეგი მოთამაშე ვალდებულია დადოს იმდენივე ან იმაზე მეტი, ან დაყაროს კარტი.

დაფარული თამაში „წიომნი“ ნებადართულია - მოთამაშეებს შეუძლიათ დაფარულად ითამაშონ, მაგრამ ფსონები იდება ორჯერ მეტი, ვიდრე ჩვეულებრივი თამაშის დროს.

მაგალითად: თუ თქვენ თქვით „წიომნი“ ეს ნიშნავს, რომ მიმდინარე კონი გააორმაგეთ, რაც ვრცელდება სხვა მოთამაშეებზეც, რომელბიც რიგში თქვენს შემდეგ იმყოფებიან. მათ შეუძლიათ „პერეწიომნი“-ის დამახება, თქვენი გაორმაგებული კონის კიდევ გაორმაგება, ან „უარის თქმა“. ამ შემთხვევაში თამაში მოხდება თქვენს გაორმაგებულ კონზე.

კარტის გახსნის შემდეგ (თუ რომელიმე მოთამაშე თქვენს წინ გახსნის კარტს) თქვენ რიგზე შეგიძლიათ განაგრძოთ ვაჭრობა სხვა მოთამაშეებთან. მიმდინარე თამაშის წესების თანხამად, თქვენ არ ხართ ვალდებული გახსნათ კარტი თუ წრეზე თქვენ შემდგომ კიდევ არის დარჩენილი მოთამაშეები, რომელთაც ასევე არ აქვთ გახსნილი კარტები. თქვენ შეგიძლიათ მათთან ვაჭრობის გაგრძელება.

იმ შემთხვევაში თუ თამაშის პროცესში, რომელიმე მოთამაშეს ბალანსზე არ აქვს მიმდინარე ფსონის განსახორციელებლად საკმარისი თანხა, ასეთ დროს არსებული თანხით, მას შეუძლია თამაშის გაგძელებაში მონაწილეობა მიიღოს, მაგრამ თუ ეს მოთამაშე მოიგებს, მას დაერიცხება ჯამურ ფსონში მის მიერ განხორციელებული ფსონების პროპორციული მოგება, დარჩენილი ზედმეტი თანხა უბრუნდება იმ მოთამაშეებს, რომელთაც ზედმეტი ფსონი გააკეთეს.

ქულები თამაშის პროცესში ფორმირდება კომბინაციების მიხედვით, რომლებიც არსებობს ორი ტიპის:

- კომბინაცია მასტის მიხედვით - შედგება ერთი მასტის კარტებისაგან;
- კომბინაცია თანრიგის მიხედვით - შედგება ერთნაირი თანრიგის კარტებისაგან
- უმაღლესი რანგის კომბინაციად ითვლება სამი ტუზი;

თუ თამაშში ნებადართულია ჯოკერი, მაშინ ის შეიძლება დაემატოს ნებისმიერ კომბინაციას, ნებისმიერი კარტის რანგში. (+11 კომბინაციის შეჯამებისას).

ყველა, ხელში მყოფ შესაძლო ვარიანტიდან აირჩევა ის ვარიანტი, რომელიც ჯამში იძლევა ყველაზე მაღალ ქულას.

მაგალითად: A♥K♥K♦=21, A♥K♦Joker=22, A♥K♦Q♣=11 იმისდა მიხედვით რა ვარიანტია შერჩეული თამაშისათვის. ერთნაირ ქულებიანი კომბინაციები განსხვავდებიან - თამაშში შერჩეული ვარიანტიდან გამომდინარე, „მასტი უფრო მნიშვნელოვანია“, ვიდრე კარტების კომბინაცია. მაგ. 10♥K♥Q♣ უფრო აღმატებულია, ვიდრე კომბინაცია 10♦J♥J♣.

თამაშში მიმდინარეობს იქამდე სანამ არ დარჩება ორი მოთამაშე, რომელთაც შეუძლიათ გახსნან კარტები და გამოავლინონ მოგებული მათ შორის.

თუ კარტების გახსნისას მოთამაშეებს აქვთ ერთნაირი ქულების რაოდენობა, სიტუაციას ეწოდება „სეკა“ და მოთამაშეები გაითამაშებენ მიმდინარე ბანკს შემდეგ თამაშში. სხვა მოთამაშეებსაც შეუძლიათ შეუერთდნენ სეკის თამაშს ფსონის ჩამოსვლის შემდგომ.

თითოეული სვლის განსახორციელებლად მოთამაშეს აქვს 6 წამი. დროის გასვლის, შემდეგ სისტემა ავტომატურად განახორციელებს შესაბამის სვლას. თუ „წიომნი“-ს ან „პერეწიომნი“-ს ან სეკის ეტაპია ავტომატურად იტყვის უარს, თუ კარტი უჭირავს ხელში, მაშინ ავტომატურ „ფოლდს“ გააკეთებს.

**მაგიდებზე ფიქსირებული რეიკი ბანკის 5%-ია.**  
**თამაშობაზე მინიმალური ფსონი 10 თეთრი, მაქსიმალური 100 ლარი**  
**სეკას ტურნირი**

სეკას ტურნირი იწყება წინასწარ განსაზღვრულ დროს და მიმდინარეობს გარკვეული პერიოდის განმავლობაში. ტურნირის დაწყების დრო, ხანგრძლივობა, მონაწილეთა მაქსიმალური რაოდენობა, გამარჯვებულთა რაოდენობა და საპრიზო ფონდის განაწილება მოცემულია უშუალოდ ტურნირში.

ტურნირში მონაწილეების მისაღებად აუცილებელია მოთამაშემ ღილაკზე „რეგისტრაცია“ დაჭერით გაიაროს ტურნირზე რეგისტრაცია. რეგისტრაცია ტურნირზე იწყება წინასწარ განსაზღვრული დროით ადრე. მაგ: 15 წუთით ადრე. რეგისტრაციის დაწყების დრო შესაძლებელია იყო სხვადასხვა.

ტურნირზე მონაწილეთა რაოდენობა შეზღუდულია, შესაბამისად ყველა ადგილის შევსების შემთხვევაში სხვა მოთამაშეები ამ ტურნირზე მონაწილეობას ვერ შეძლებენ.

ტურნირის დაწყების შემდეგ ყველა მოთამაშეს ერიცხება ერთი და იგივე რაოდენობის სათამაშო ქულები. მოთამაშეების მაგიდებთან განაწილება ხდება შემთხვევითად, ისე რომ მოთამაშემ წინასწარ არ იცის ვისთან მოუხდება თამაში.

გარკვეული დროის შემდეგ მინიმალური ფსონის რაოდენობა იმატებს მაგიდაზე. მინიმალური ფსონის ოდენობა და მისი ცვლილების დროს მოცემულია ტურნირში, ასევე მოთამაშეც თამაშის მიმდინარეობისას ინფორმირებულია მინიმალური ფსონის ყოველი ცვლილების შემდგომ. თუ მოთამაშეს მინიმალურ ფსონზე ნაკლები ქულა აქვს დარჩენილი, ის ეთიშება ტურნირს და ვარდება შესაბამის სიაში.

ტურნირის დასრულებისას, როდესაც ყველა მაგიდაზე დასრულდება თამაში, საპრიზო ფონდის განაწილება ხდება იმის მიხედვით ყველას გვიან ვინ გამოეთიშა ტურნირს, ანუ ყველაზე. საპრიზო ადგილები წინასწარ განსაზღვრულია, მაგ: თუ საპრიზო ადგილების რაოდენობა 50, მაშინ 51 ადგილზე გასული მოთამაშე ტურნირის საპრიზო ფონდს ვერ მოიგებს.

იმისათვის, რომ მოთამაშის განხილვა მოხდეს საპრიზო ფონდის განაწილების პროცესში აუცილებელია ტურნირში ნათამაშები ჰქონდეს სათამაშო ხელების მინიმალური რაოდენობა, რომელიც ასევე წინასწარ არის მოცემული ტურნირის ინფორმაციაში.

ტურნირი შეიძლება არ შედგეს, თუ ტურნირის მონაწილეთა მაქსიმალური რაოდენობის 70%-ზე ნაკლები მოთამაშე შეგროვდა, ან ტექნიკური ხარვეზის გამო.

ტურნირზე მოთამაშის დაბლოკვა შესაძლებელია მოხდეს, თუ მოთამაშეები შეთანხმებულად თამაშობდნენ და ამ გზით ცდილობდნენ საპრიზო ფონდის მოგებას, ან ერთსა და იმავე აიპი მისამართიდან ცდილობდნენ ტურნირზე რეგისტრაციას.

### **იგროსოფტის სლოტ თამაშობები**

იგროსოფტის სლოტ თამაშობები განეკუთვნებიან ვიდეო სლოტ თამაშთა კლასიფიკაციას. თამაში გამოსახება მოთამაშის მონიტორზე და წარმართება მოთამაშის მიერ. თამაშობის წარმართვისათვის მოთამაშეს შეუძლია გამოიყენოს როგორც კლავიატურა, ისე ე.წ. „მაუსი“.

ქვემოთ ჩამოთვლილ თამაშობათა სათამაშო პრინციპი ურთიერთანალოგიურია და განსხვავება მხოლოდ სიმბოლოებს (სურათებს) შორის მდგომარეობს. თამაშობების ჩამონათვალია:

- CRAZYMONKEY - მაიმუნი
- CRAZYMONKEY2 - მაიმუნი 2
- FRUITCOCKTAIL - ხილის კოქტეილი
- GARAGE - ფარები
- GNOME - გნომი
- ISLAND - კუნძული
- KEKS - კექსი
- LUCKYHAUNTER - ილბლიანი მონადირე
- RESIDENT - რეზიდენტი
- ROCKCLIMBER - მთამსვლელი
- SWEETLIFE - ტკბილი ცხოვრება
- SWEETLIFE2 - ტკბილი ცხოვრება 2

ნებისმიერი ტიპის თამაშობის დასაწყებად საჭიროა, რომ მოთამაშის ანგარიში არ უდრიდეს 0-ს. იმ შემთხვევაში, თუ მოთამაშეს ანგარიშზე გააჩნია თანხა, მას საშუალება აქვს აირჩიოს ნებისმიერი ერთ-ერთი ტიპის ზემოაღნიშნული თამაშობა, მიუთითოს სასურველი ფსონი თამაშობის ფსონის ოდენობის ფარგლებში და დააჭიროს „სტარტ“ ღილაკს..

მოთამაშე ირჩევს აქტიურ სათამაშო ხაზების რაოდენობას და აკეთებს ფსონს შესაბამისი (BET) ღილაკით. აქვე მოთამაშეს შეუძლია მაქსიმალური ფსონის არჩევაც ისე, რომ არ იცვლება არჩეული ხაზების რაოდენობა. თამაში იწყება „START“ ღილაკის დაჭერით. მას შემდეგ რაც დოლურები გაჩერდება, მოთამაშეს შესაძლებლობა აქვს იხილოს მოგების ოდენობა. მოგების ფაქტი ფიქსირდება სიმბოლოების კომბინაციების სრული ან ნაწილობრივი დამთხვევით. მოგება განისაზღვრება სათამაშოდ არჩეული ფსონისა და სიმბოლოების დამთხვეული კომბინაციის სიდიდით. რადგან თამაში შეიცავს 9 ხაზს, ამიტომ შესაძლებელია ერთდროულად მოიგოს თითოეულმა ხაზმა - ასეთ

შემთხვევაში მომგებიანი კომბინაციები ჯამდება. მოგებულად ითვლება ის ხაზი, რომელშიც არანაკლებ სამი ერთნაირი სიმბოლოა გამოსახული. რაც უფრო მეტ იდენტურ სიმბოლოებს შეიცავს ხაზი, მით მეტია მოგების კოეფიციენტი, რომელიც მრავლდება შესაბამის ფსონზე.

თამაშობებს “გადავების” თამაშობა იდენტური აქვთ, ხოლო ბონუსი განსხვავებული:

მას შემდეგ, რაც ეკრანზე დაფიქსირდება მოგება, მოთამაშეს ეძლევა ორი შესაძლებლობა: პირველი - დაკმაყოფილდეს მოგებული თანხით ან აირჩიოს ე.წ. „გადავების” (გაორმაგების) კომბინაცია. გადავება იწყება (DOUBLE UP) დილაკზე ხელის დაჭერით.

“გადავების” (გაორმაგების) არსი მდგომარეობს შემდეგში: მოთამაშემ სწორად უნდა გამოიცნოს ეკრანზე მოცემული 4 დახურული ბანქოს კარტიდან, რომელია გახსნილი დილერის კარტზე მაღალი. სწორად ამოცნობით მოგებული თანხა ორმაგდება, ვერ ამოცნობის შემთხვევაში თანხა ნულდება, ხოლო თანაბარი კარტების შემთხვევაში გეძლევათ ახალი ცდის შესაძლებლობა. მოთამაშე სურვილისამებრ აგრძელებს კარტების ამოცნობას. თითოეულ ამოცნობაზე თანხა უორმაგდება, ვერ ამოცნობის შემთხვევაში “გადავების” თამაშობაში მოგებული მთლიანი თანხა იკარგება, ხოლო თუ მოგებულ მდგომარეობაში შეწყვეტს “გადავების” თამაშობას, მიღებული მოგება გადავა და დაემატება მოთამაშის კრედიტს.

### **ბონუს თამაშობები:**

#### **CRAZYMONKEY - მაიმუნი**

სამი ან მეტი ბანანის სიმბოლოს მოსვლისას იწყება ბონუს თამაში. ეკრანზე გამოისახება 5 ცალი ჩამოკიდებული თოკი. მოთამაშე ირჩევს და ქაჩავს თოკებს, რის შედეგადაც, ბანანის ჩამოვარდნის შემთხვევაში, არსებული ფსონი მრავლდება 1-დან 50-მდე ქულაზე და ასე ყოველი სწორად ამოცნობის დროს. ბანანის ნაცვლად აგურის ჩამოვარდნის შემთხვევაში კი ბონუს თამაში სრულდება, ქულები უნარჩუნდება და გადადის მოთამაშის კრედიტში. ყველა თოკიდან ბანანის ჩამოვარდნის შემთხვევაში იწყება სუპერ ბონუს თამაშში: ეკრანზე გამოისახება 2 ჩარჩო, მოთამაშემ უნდა ამოიცნოს, თუ რომელ მათგანია 50-დან 500-მდე მომგებიანი ქულა. ვერ ამოიცნობით სუპერ ბონუს თამაშობა სრულდება თუმცა უკვე მიღებული ბონუს ქულები არ იკარგება.

#### **FRUITCOCKTAIL - ხილის კოქტეილი**

სამი ან მეტი მარწყვის სიმბოლოს მოსვლის შემთხვევაში იწყება ბონუს თამაში. ეკრანის ცენტრში მოთავსებულია 3 ინდივიდუალური მომგებიანი ღირებულების მქონე სიმბოლო, ხოლო მის გარშემო, მთელს პერიმეტრზე, თანმიმდევრულად, კვადრატული ფორმის სახით განთავსებულია სხვადასხვა სახის სიმბოლო. ბონუს თამაშის დაწყების შედეგად, მათზე მაღალი სიჩქარით მოძრაობას იწყებს ნათება (რომელიც, თანმიმდევრულად გადადის სიმბოლოებზე). გარკვეული დროის შემდეგ იგი ჩერდება რომელიმე სიმბოლოზე. თუ ნათება გაჩერდება სიმბოლოზე, რომლის სურათი ემთხვევა მონიტორის შუაში განთავსებული 3 სიმბოლოდან ერთ-ერთს, მაშინ მიიღება მოგება, რომელიც შეადგენს შუა სიმბოლოს ღირებულება გამრავლებული დადებული ფსონის ოდენობაზე. თუ ის გაჩერდება სიმბოლოზე, რომელიც არ ემთხვევა შუა 3 სიმბოლოდან არცერთს, მაშინ მოგება არ მიიღება. იმ შემთხვევაში, თუ ნათება გაჩერდება „EXIT“-ის

გამოსახულებაზე, მაშინ ბონუს-თამაშის ცდა ერთით ნაკლები ხდება, თუ ერთი ცდის საშუალება იყო მიღებული (ანუ დოლურების დატრიალებისას მოთამაშეს მიღებული ქონდა მხოლოდ 3 მარწყვის სიმბოლო), ბონუს თამაში სრულდება, ხოლო მეტი ცდის შემთხვევაში ბონუს თამაში გრძელდება მანამ, სანამ არ ამოიწურება ყველა ცდა.

#### **GARAGE - ფარეხი:**

თამაშობისას ბონუს – თამაში - თუ ბარაბანზე დაჯდება სამი ან მეტი მსგავსი მაიმუნის სიმბოლო, გამოჩნდება 5 ცალი ყუთი. მოგებისათვის მოთამაშემ სწორად უნდა ამოიცნოს და გახსნას მომგებიანი ყუთი, რომელშიც მოთავსებულია მომგებიანი ქულები - 1-დან 50-მდე. მიღებული ქულები მრავლდება არსებულ ფსონზე და ემატება მოთამაშის კრედიტს. ყუთში ინსპექტორის აღმოჩენის შემთხვევაში თამაში მთავრდება, მოგება კი რჩება. თუ ბარაბანზე, თამაშობისას დაფიქსირდება 3 ან 5 გასაღების სიმბოლო, მაშინ გაიხსნება სხვა ბონუსი, რომელშიც თანმიმდევრობით უნდა გაიხსნას 5 გარაჟის გასაღები, გახსნის შემთხვევაში გამოდის გარკვეული ბონუს ქულა, 1-დან 50-მდე, რომელიც მრავლდება არსებულ ფსონზე და ემატება მოთამაშის კრედიტს, ვერ ამოცნობის შემთხვევაში კი ბონუს თამაში სრულდება.

#### **LUCKYHAUNTER - იღბლიანი მონადირე:**

თამაშობისას, სამი ან მეტი საცობის სიმბოლოს მოსვლისას იწყება ბონუს თამაში. თამაშის მიზანია, რაც შეიძლება მეტი გამოსახული საცობი გახსნას მოთამაშემ. მომგებიანი საცობის გახსნისას, მოთამაშე ღებულობს 1-დან 50-მდე ქულას, რომელიც მრავლდება არსებულ ფსონზე. არამომგებიანი საცობის გახსნის შემთხვევაში, ბონუს თამაში სრულდება, ხოლო მიღებული მოგება გადადის მოთამაშის კრედიტში. ყველა საცობის გახსნის შემთხვევაში იწყება სუპერ ბონუს თამაშობა – გამოისახება 2 ცალი სარქველიანი კერძი და თუ მოთამაშე სწორად ამოიცნობს, თუ რომელშია მოთავსებული შემწვარი ქათამი, მისი არსებული ფსონი გაიზრდება 50-დან 500-მდე ქულით. ვერ ამოცნობით სუპერ ბონუს თამაშობა სრულდება, თუმცა უკვე მიღებული ბონუს ქულები არ იკარგება. ამით ბონუს თამაში სრულდება.

#### **KEKS - კექსი:**

თამაშობისას თუ ბარაბანზე დაჯდება სამი ან მეტი მსგავსი სიმბოლო - “საცხობი ღუმელი” გამოჩნდება 5 სარკმელი. მოთამაშე ირჩევს ხსნის სარკმელებს, მომგებიან სარკმელებში მოთავსებულია ქულები 1-დან 50-მდე, რომელიც მრავლდება არსებულ ფსონზე, არამომგებიანი სარკმლიდან გამოდის ბოლი და ბონუს თამაშობა სრულდება, მიღებული ქულები კი გადადის კრედიტში. ხუთივე სარკმლის გახსნის შემთხვევაში იწყება სუპერ ბონუს თამაშობა: გამოსახულია 2 ბუჩქი, ერთი მომგებიანი ქულებია 50-დან 500-მდე, ხოლო მეორეში მგელია, რომელიც მოგებას არ იძლევა და ამით სუპერ ბონუს თამაშობა სრულდება.

#### **ISLAND - კუნძული**

თამაშობისას სამი ან მეტი “ზღვის ტალღის” სიმბოლოს მოსვლისას იწყება ბონუს თამაში. მონიტორზე გამოსახება 5 ცალი ზღვის ტალღა, რომელთაგან მოთამაშე ირჩევს და ხსნის

თანმიმდევრულად მისთვის სასურველს. თუ არჩეული ზღვის ტალღა მიიყვანს მას კუნძულამდე ისე, რომ გზაზე არ შეხვდება ზვიგენი და შეხვდება დელფინი, თითოეული ასეთი ამოცნობილი მომგებიანი ტალღიდან იგი იგებს 1-დან 50-მდე ქულას, მრავლდება არსებულ ფსონზე და ასე ყოველ სწორად გამოცნობილ ჯერზე. ზვიგენის სიმბოლოს შეხვედრის შემთხვევაში ბონუს თამაში სრულდება, ქულები უნარჩუნდება და გადადის მოთამაშის კრედიტში. ყველა ამორჩეული ზღვის ტალღიდან კუნძულზე მიღწევის შემთხვევაში იწყება სუპერ ბონუს თამაში: გამოსახულია 2 ხე, მოთამაშემ უნდა ამოიცნოს თუ რომელ მათგანზეა მიმაგრებული მომგებიანი ქულა, რომელიც შეადგენს 50-დან 500-მდე ქულას. ვერ ამოცნობით სუპერ ბონუს თამაშობა სრულდება, თუმცა უკვე მიღებული ბონუს ქულები არ იკარგება.

### **RESIDENT - რეზიდენტი**

თამაშობისას 3 ან მეტი სიმბოლო – სეიფის მოსვლის შემთხვევაში იწყება ბონუს თამაშობა: ეკრანზე გამოსახება 4 სეიფი. მომგებიან სეიფში დამალულია რაიმე ნივთი, თითოეული შეფასებულია განსაზღვრული ქულებით 1-დან 50-მდე, მისი ამოცნობის შემთხვევაში მიღებული ქულა მრავლდება არსებულ ფსონზე და ემატება კრედიტს. ასევე, ზოგიერთ სეიფში მოთავსებულია “დინამიტი”, რომელიც გულისხმობს ბონუს თამაშის დასასრულს, თუ ასევე ბონუს თამაშობისას გამოსახულ რეზიდენტს არ აქვს ცეცხლჩამქრობი. თუმცა, “დინამიტის” აღმოჩენის შემთხვევაში, თამაშის დროს მოპოვებული მოგება არ იკარგება და ემატება მოთამაშის კრედიტს. მოთამაშე სეიფებს ხსნის ნებისმიერი თანმიმდევრობით. იმ შემთხვევაში, თუ ყველა სეიფი გაიხსნა აფეთქების გარეშე, დაიწყება ახალი სუპერ ბონუს თამაში, რომლის მიზანია მოთამაშემ გახსნას 2-დან ის კარი, რომლის უკანაც დგას გოგონა. ამოცნობის შემთხვევაში მოგება შეადგებს 50-დან 500-მდე ქულას. ვერ ამოცნობით მოგება არ მიიღება, თუმცა უკვე მიღებულს არ კარგავს.

### **ROCKCLIMBER - მთამსვლელი**

თამაშობისას ბონუს თამაშის დროს ნებისმიერი თანმიმდევრობით მოთამაშეს შეუძლია აირჩიოს „ბაგირი“, რომლის მეშვეობითაც მოთამაშეს სურვილი აქვს ავიდეს მთაზე. თუ ბაგირი არ არის დამაგრებული გამოქვაბულზე, ამ შემთხვევაში მოთამაშე ღებულობს მოგებას, 1-დან 50-მდე ქულების სახით, რომელიც მრავლდება არსებულ ფსონზე და ემატება მოთამაშის კრედიტს. წინააღმდეგ შემთხვევაში ბონუს-თამაში წყდება. იმ შემთხვევაში, თუ მთამსვლელი მიაღწევს მწვერვალს, ის ღებულობს სუპერ პრიზს 50-დან 500-მდე ქულას.

### **GNOME - გნომი**

თამაშობისას სამი ან მეტი “მადაროს ურიკის” სიმბოლოს მოსვლის შემთხვევაში იწყება ბონუს თამაში. მონიტორზე გამოსახება 5 ცალი „მადაროს ურიკა“, რომელთაგან მოთამაშე ირჩევს და ნებისმიერი თანმიმდევრობით ხსნის მათ. თუ, არჩეული ურიკიდან ჩამოვარდა ბრილიანტის სიმბოლო, არსებული ფსონი იზრდება 1-დან 50-მდე კოეფიციენტით და ასე ყოველ სწორად გამოცნობილ ჯერზე. ბრილიანტის სიმბოლოს ნაცვლად ლაფის თავზე დასხმის შემთხვევაში, ბონუს თამაში სრულდება - ქულები უნარჩუნდება და გადადის მოთამაშის კრედიტში. ყველა მადაროს ურიკიდან ბრილიანტის სიმბოლოს ჩამოვარდნის შემთხვევაში, დაიწყება სუპერ ბონუს თამაში:

ეკრანზე გამოსახება 2 სკვირი, მოთამაშემ უნდა ამოიცნოს თუ რომელ მათგანშია მომგებიანი 50-დან 500-მდე ქულა. ვერ ამოცნობით სუპერ ბონუს თამაშობა სრულდება, თუმცა უკვე მიღებული ბონუს ქულები არ იკარგება.

### **SWEETLIFE - ტკბილი ცხოვრება**

თუ ბარაბანზე დაჯდება სამი ან მეტი მსგავსი სიმბოლო - „სკა“ გამოჩნდება 5 ხე. მოთამაშე ირჩევს ხეს, რომელზეც დათვი იწყებს ასვლას, თუ ხეზე აღმოჩნდება თაფლიანი სკა, მასში მოთავსებული იქნება ქულები 1-დან 50-მდე, რომელიც მრავლდება არსებულ ფსონზე, არამომგებიანი ხიდან ფრინდება ფუტკარი და ბონუს თამაშობა სრულდება, მიღებული ქულები კი გადადის კრედიტში. ხუთივე ხეზე სკის აღმოჩენის შემთხვევაში იწყება სუპერ ბონუს თამაშობა: გამოსახულია 2 სკა, ერთში მომგებიანი ქულებია 50-დან 500-მდე, ხოლო მეორეში ფუტკრები, რომელიც მოგებას არ იძლევა და ამით სუპერ ბონუს თამაშობა სრულდება.

### **ISLAND - კუნძული**

სამი ან მეტი ზღვის ტალღის სიმბოლოს მოსვლისას იწყება ბონუს თამაში. მონიტორზე გამოსახება 5 ცალი ზღვის ტალღა, რომელთაგან მოთამაშე ირჩევს და ხსნის თანმიმდევრულად მისთვის სასურველს. თუ არჩეული ზღვის ტალღა მიიყვანს მას კუნძულამდე ისე, რომ გზაზე არ შეხვდება ზვიგენი და შეხვდება დელფინი, თითოეული ასეთი ამოცნობილი მომგებიანი ტალღიდან იგი იგებს 1-დან 50-მდე ქულას, მრავლდება არსებულ ფსონზე და ასე ყოველ სწორად გამოცნობილ ჯერზე. ზვიგენის სიმბოლოს შეხვედრის შემთხვევაში ბონუს თამაში სრულდება, ქულები უნარჩუნდება და გადადის მოთამაშის კრედიტში. ყველა ამორჩეული ზღვის ტალღიდან კუნძულზე მიღწევის შემთხვევაში იწყება სუპერ ბონუს თამაში: გამოსახულია 2 ხე, მოთამაშემ უნდა ამოიცნოს თუ რომელ მათგანზეა მიმაგრებული მომგებიანი ქულა, რომელიც შეადგენს 50-დან 500-მდე ქულას. ვერ ამოცნობით სუპერ ბონუს თამაშობა სრულდება, თუმცა უკვე მიღებული ბონუს ქულები არ იკარგება.

### **SWEETLIFE 2 - ტკბილი ცხოვრება 2**

დოლურების ნებისმიერ პოზიციაზე სამი ან მეტი თამაშობისათვის დამახასიათებელი სიმბოლოს მოსვლისას იწყება ბონუს თამაში. მოსული ურთიერთმსგავსი სიმბოლოს რაოდენობა განსაზღვრავს ბონუს თამაში ცდების რაოდენობას. ამგვარად, 3 მსგავსი სიმბოლო 10-დან 45-მდე უფასო დატრიალების (ცდის) საშუალებას იძლევა. უფასო ნიშნავს, რომ ბოლოს დაფიქსირებული ფსონის ოდენობით მოთამაშე ატრიალებს დოლურებს, მაგრამ მის არსებულ კრედიტს თანხა არ აკლდება, ხოლო მოგების შემთხვევაში იგი რეალურად უფასოდ ღებულობს მოგებას. ცდების რაოდენობა განისაზღვრება ადმირალის თამაშობის ტიპის მიხედვით, რომელიც ფიქსირებულია. ამასთან, ცდების მიღების შემდეგ, ადმირალის თამაშობის ტიპის მიხედვით ბონუს თამაშობაში არსებობს ორი ტიპი: 1. უფასოდ ატრიალებს და მოგება დამოკიდებულია ფსონისა და მიღებული მომგებიანი კომბინაციის სიდიდეზე და 2. როდესაც, დატრიალების შემდეგ მომგებიანი კომბინაციის მიღების შემთხვევაში, მოგების ოდენობა დამოკიდებულია ფსონის, თამაშობის ტიპის

მიხედვით ეკრანზე გამოსახულ კოეფიციენტზე, რომელიც შეიძლება იყოს 2; 3 და 5 და მომგებიან კომბინაციაზე (კომბინაციის მნიშვნელობა X ფსონი X კოეფიციენტი = ბონუს მოგება).

აღნიშნულ თამაშობათა მინიმალური ფსონია 1 თეთრი, მაქსიმალური ფსონი შეადგენს 75 თეთრს.

### **„GAMINATOR“-ის სლოტ თამაშობები**

„GAMINATOR“-ის სლოტ თამაშობები განეკუთვნებიან ვიდეო სლოტ თამაშთა კლასიფიკაციას. თამაში გამოსახება მოთამაშის მონიტორზე და წარიმართება მოთამაშის მიერ. თამაშობის წარმართვისათვის მოთამაშეს შეუძლია გამოიყენოს როგორც კლავიატურა, ისე ე.წ. „მაუსი“. ქვემოთ ჩამოთვლილ თამაშობათა სათამაშო პრინციპი ურთიერთანალოგიურია და განსხვავება მხოლოდ სიმბოლოებს (სურათებს) შორის მდგომარეობს. თამაშობები დაყოფილია პროვაიდერების მიხედვით:

პროვაიდერი NOVOMATIC

1. Always Hot
2. Banana Splash
3. Bananas go Bahamas
4. Beetle Mania
5. Book of Ra
6. Columbus
7. Dolphins
8. The Ming Dynasty
9. First Class Traveller
10. Golden Planet
11. Gryphons Gold
12. Hot Target
13. Jewels4All
14. Just Jewels
15. King of Cards
16. Lucky Lady's Charm
17. Marco Polo
18. Oliver's Bar
19. Pharaoh's Gold II
20. Pharaoh's Gold III
21. Silver FOX
22. Queen of Hearts
23. Riches of India
24. Royal Treasures
25. Secret Forest
26. Sharky

27. Sizzling Hot
28. The Money Game
29. Threee
30. Ultra Hot
31. Lincorn Magic
32. The Magic Flute
33. Angry Birds
34. Angry Birds Christmas
35. Beetle Mania deluxe
36. Book of Ra deluxe
37. Columbus deluxe
38. Costa del Cash
39. Dolphins Pearl deluxe
40. Fruit Sensation
41. Fruits in Royals
42. Hot Chance
43. Just Jewels deluxe
44. Katana
45. Lord of Ocean
46. Lucky Lady's Charm
47. Mystic Secrets
48. Rex
49. Roaring Forties
50. Secret Elixir
51. Sharky deluxe
52. Sizzling Hot deluxe
53. Ultra Hot deluxe
54. Xtra Hot

პროვიადგერი ARISTOCRAT

1. 50 Dragons
2. 50 Lions
3. 5 Dragons
4. Big Ben
5. Big Red
6. Buffalo
7. Choy Sun Doa
8. Dolphin Treasure
9. Geisha

10. Luvky 88
11. Lucky Count
12. Miss Kitty
13. Pelican Pete
14. Queen of the Nile
15. Queen of the Nile 2
16. Red Baron
17. Sun and Moon
18. Tiki Torch

პროვზაიდერი PLAYTECH

1. Geisha Story
2. PANTHER MOON
3. SAFARI Heat
4. Thai Paradise
5. True Love
6. A Night out
7. Arctic Treasure
8. Azteca
9. Beach Life
10. Blade
11. Captain's Treasure pro
12. DAREDEVIL
13. Desert Treasure
14. Diamond Valley pro
15. Dolphin Reef
16. Dr. Lovemore
17. Elektra
18. Fantastic four
19. Farmers market
20. gladiator
21. Global traveler
22. Golden Games
23. Happy bugs
24. Loggo Madness
25. Millionaires lane
26. Penguins
27. Pharaon's Secrets
28. Rome and glory

29. santa surprise
30. skazka
31. wild spirit
32. alien hunter
33. bonus bears
34. The discoveri
35. football rules
36. Forest of wonders
37. Frankie dettori's
38. From Russia with love
39. Gladiator
40. Great blue
41. Greatest odyssey
42. incredible hulk
43. iron man
44. iron man 2
45. la chatte rouge
46. rocky
47. wanted
48. x-men
49. cherry love
50. irish luck
51. Sparta
52. what's cooking
53. pink panter
54. Cinerama
55. Diamont Valley
56. Fruit mania
57. Golden Tour
58. Wall street Fever
59. Chinese kitchen
60. Gold rally
61. Ultimate fighters
62. vacation station
63. Captains treasure
64. highway kings
65. queen of pyramids
66. silent samurai
67. silver bullets

68. thrill seekers
69. alchemis
70. safe cracker
71. Jacks or better
72. Mega Jacks
73. Aces and faces
74. 2 ways Royal
75. Jack or Better 50-line
76. Premium Roulette
77. European Roulette
78. Premium Roulette Pro
79. Baccarat
80. BlackJack

პროვაიდერი NETENT

1. BIG BANG
2. Demolition Squad
3. Egyptian Heroes
4. Lights
5. Fruit Shop
6. Lost Island
7. Lucky Angler
8. Magic Portals
9. Go Bananas
10. Wonky Wabbits
11. Reel Rush
12. Space Wars
13. Startburs
14. Subtopia
15. Thief
16. Thunderfist
17. Victorious
18. Wild Rockets
19. Wild Turkey

ვიდეო სლოტ თამაშობები თითოეული თამაშობისას, იგი იწყება "სტარტი"-ს ღილაკზე ხელის დაჭერით, იმ შემთხვევაში თუ კრედიტი ნულის ტოლი არ იქნება. მოთამაშე აყენებს აქტიური სათამაშო ხაზების რაოდენობას შემდეგი ღილაკების დაჭერით: LINE "-" ან "+", აკეთებს ფსონს BET -ის "-" ან "+" ღილაკის დაჭერით. ასევე, შესაძლებელია მაქსიმალური ფსონის გაკეთება MAX BET -ის ღილაკის მეშვეობით, ამასთან არ იცვლება სათამაშო აქტიური ხაზების რაოდენობა. ღილაკის

დაჭერით თამაში იწყება ავტომატურად. თუ მაქსიმალური ფსონი კრედიტზე დიდია, მაშინ დაყენდება მაქსიმალურად შესაძლებელი ფსონი. `დახმარები"-ს ღილაკის მეშვეობით შესაძლებელია ცნობარის ნახვა, რომელიც შეიცავს მოგების ცხრილებსა და თამაშის წესებს. დოლურის დატრიალებისას, მისი გაჩერების შემდეგ მოთამაშე იხილავს მოგებას (თუ მოგება დაფიქსირდა). თუ ერთსა და იმავე ხაზზე მოვა ორი განსხვავებული მოგება, მაშინ ეს სიმბოლო იმ მნიშვნელობას მიიღებს, რომელიც მეტი მოგების კომბინაციას შექმნის.

თამაშები განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან გრაფიკით და სათამაშო ხაზების რაოდენობით.თამაშში გამოსახულია 3 ან 5 დოლური, შესაბამისად თამაში მინიმუმ 1 მაქსიმუმ 50 ხაზზეა შესაძლებელი / ფსონი 1 ხაზზე: მინიმუმ 0.01 თეთრი / მაქსიმუმ 75 თეთრს (სხვადასხვა დასახელების თამაშში-სხვადასხვა ხაზების რაოდენობა)და ამიტომ თეორიულად თითოეულ მათგანს შეუძლია ერთდროულად მოიგოს. მომგებიანი კომბინაციები ჯამდება. თუ ეკრანზე მოგებული ხაზები დაფიქსირდა, მაშინ ისინი თანმიმდევრობით აინთებიან და მათი ნომრები იწყებენ ციმციმს.ამასთან ყველა მოგებული ხაზი ეკრანზეა მოქცეული. მოგებულად ითვლება ხაზი, რომელშიც მოთავსებულია არანაკლებ სამი მსგავსი სიმბოლო ერთად, ამასთან ისინი უნდა ეხებოდნენ მარჯვენა ან მარცხენა კუთხეს. რაც უფრო მეტ იდენტურ სიმბოლოებს შეიცავს ხაზი, მით უფრო მაღალია მოგების კოეფიციენტი, რომელზეც გამრავლდება ფსონის ხაზზე.

თამაშობისას, მას შემდეგ, რაც ეკრანზე დაფიქსირდება მოგება, მოთამაშეს ეძლევა ორი შესაძლებლობა : პირველი - დაკმაყოფილდეს მოგებული თანხით ან აირჩიოს ე.წ. „გადავება“ (გაორმაგების) კომბინაციის ალტერნატივა. გადავება იწყება მოგებული ხაზების შემთხვევაში (GAMBLE) ღილაკზე დაჭერით.

„გადავების,, (გაორმაგების) არსი მდგომარეობს შემდეგში: მოთამაშემ სწორად უნდა გამოიცნოს ეკრანზე მოცემული დახურული ბანქოს კარტებიდან წითელი ფერის იქნება თუ შავი. სწორად ამოცნობის შემთხვევაში მოგებული თანხა ორმაგდება, ხოლო ვერ ამოცნობის შემთხვევაში თანხა ნულდება.

**აღნიშნულ თამაშობათა მინიმალური ფსონია 1 თეთრი, მაქსიმალური ფსონი შეადგენს 75 თეთრს.**

### **„IGROMAT“-ის სლოტ თამაშობები**

„IGROMAT“-ის სლოტ თამაშობები განეკუთვნებიან ვიდეო სლოტ თამაშთა კლასიფიკაციას. თამაში გამოსახება მოთამაშის მონიტორზე და წარიმართება მოთამაშის მიერ. თამაშობის წარმართვისათვის მოთამაშეს შეუძლია გამოიყენოს როგორც კლავიატურა, ისე ე.წ. „მაუსი“. ქვემოთ ჩამოთვლილ თამაშობათა სათამაშო პრინციპი ურთიერთანალოგიურია და განსხვავება მხოლოდ სიმბოლოებს (სურათებს) შორის მდგომარეობს. თამაშობები დაყოფილია პროვაიდერების მიხედვით:

#### **პროვაიდერი NOVOMATIC:**

- 1.African Simba**
- 2.Always hot deluxe**
- 3.Armadillo Artie**

4. Atilla2
5. Bella Donna
6. Bloody Love
7. Book of ra 6 deluxe
8. Book of Stars
9. Book of Maya
10. Caribbean holidays deluxe
11. Cashfarm deluxe
12. Cirque du cheval
13. Cleopatra
14. Cupids Arrow
15. Diamond trio
16. Dr. enlarge
17. Dragons Deep
18. Elven Princess
19. Fairy queen deluxe
20. Faust
21. Five line mystery
22. Flamedancer deluxe
23. Fruits and sevens deluxe
24. Golden ark deluxe
25. Golden Sevens deluxe
26. Haul of hades
27. Hold it casino
28. Jackpot crown deluxe
29. Lord of ocean deluxe
30. Luckyrose deluxe
31. Magic princess
32. Mermaids pearl
33. Moor huhn
34. Mystic Secrets Deluxe
35. Partygameslotto Deluxe
36. Pharaos rings deluxe
37. Ramses 2
38. Reel Attraction
39. Roller Coaster
40. Safari Heat
41. Secrets sand deluxe
42. Sizzling hot quarto
43. Slick Riches
44. Spinning Fruits
45. The magic flute

- 46. Venetian Carnival
- 47. Win Wizards
- 48. Winners car wash

ვიდეო სლოტ თამაშობები თითოეული თამაშობისას, იგი იწყება "სტარტი"-ს ღილაკზე ხელის დაჭერით, იმ შემთხვევაში თუ კრედიტი ნულის ტოლი არ იქნება. მოთამაშე აყენებს აქტიური სათამაშო ხაზების რაოდენობას შემდეგი ღილაკების დაჭერით: LINE "-" ან "+", აკეთებს ფსონს BET -ის "-" ან "+" ღილაკის დაჭერით. ასევე, შესაძლებელია მაქსიმალური ფსონის გაკეთება MAX BET -ის ღილაკის მეშვეობით, ამასთან არ იცვლება სათამაშო აქტიური ხაზების რაოდენობა. ღილაკის დაჭერით თამაში იწყება ავტომატურად. თუ მაქსიმალური ფსონი კრედიტზე დიდია, მაშინ დაყენდება მაქსიმალურად შესაძლებელი ფსონი. "დახმარები"-ს ღილაკის მეშვეობით შესაძლებელია ცნობარის ნახვა, რომელიც შეიცავს მოგების ცხრილებსა და თამაშის წესებს. დოლურის დატრიალებისას, მისი გაჩერების შემდეგ მოთამაშე იხილავს მოგებას (თუ მოგება დაფიქსირდა). თუ ერთსა და იმავე ხაზზე მოვა ორი განსხვავებული მოგება, მაშინ ეს სიმბოლო იმ მნიშვნელობას მიიღებს, რომელიც მეტი მოგების კომბინაციას შექმნის.

თამაშები განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან გრაფიკით და სათამაშო ხაზების რაოდენობით. მომგებიანი კომბინაციები ჯამდება. თუ ეკრანზე მოგებული ხაზები დაფიქსირდა, მაშინ ისინი თანმიმდევრობით აინთებიან და მათი ნომრები იწყებენ ციმციმს. ამასთან ყველა მოგებული ხაზი ეკრანზეა მოქცეული. მოგებულად ითვლება ხაზი, რომელშიც მოთავსებულია არანაკლებ სამი მსგავსი სიმბოლო ერთად, ამასთან ისინი უნდა ეხებოდნენ მარჯვენა ან მარცხენა კუთხეს. რაც უფრო მეტ იდენტურ სიმბოლოებს შეიცავს ხაზი, მით უფრო მაღალია მოგების კოეფიციენტი, რომელზეც გამრავლდება ფსონის ხაზზე.

თამაშობისას, მას შემდეგ, რაც ეკრანზე დაფიქსირდება მოგება, მოთამაშეს ეძლევა ორი შესაძლებლობა : პირველი - დაკმაყოფილდეს მოგებული თანხით ან აირჩიოს ე.წ. „გადავება“ (გაორმაგების) კომბინაციის ალტერნატივა. გადავება იწყება მოგებული ხაზების შემთხვევაში (GAMBLE) ღილაკზე დაჭერით.

„გადავების,, (გაორმაგების) არსი მდგომარეობს შემდეგში: მოთამაშემ სწორად უნდა გამოიცნოს ეკრანზე მოცემული დახურული ბანქოს კარტებიდან წითელი ფერის იქნება თუ შავი. სწორად ამოცნობის შემთხვევაში მოგებული თანხა ორმაგდება, ხოლო ვერ ამოცნობის შემთხვევაში თანხა ნულდება.

### „ENDORPHINA“-ის სლოტ თამაშობები

„ENDORPHINA“-ის სლოტ თამაშობები განეკუთვნებიან ვიდეო სლოტ თამაშთა კლასიფიკაციას. თამაში გამოისახება მოთამაშის მონიტორზე და წარიმართება მოთამაშის მიერ. თამაშობის წარმართვისათვის მოთამაშეს შეუძლია გამოიყენოს როგორც კლავიატურა, ისე ე.წ. „მაუსი“. ქვემოთ ჩამოთვლილ თამაშობათა სათამაშო პრინციპი ურთიერთანალოგიურია და განსხვავება მხოლოდ სიმბოლოებს (სურათებს) შორის მდგომარეობს. თამაშობების ჩამონათვალია:

1. 4 of a King
2. Blast Boom Bang
3. Chimney Sweep
4. Emirate
5. Fairy Tale
6. Football
7. Fresh Fruits
8. Geisha
9. Gems&Stones
10. Gladiators
11. Ice Pirates
12. Macaroons
13. Minotaur
14. Mongol Treasures
15. More Fresh Fruits
16. Origami
17. Pachamama
18. Retromania
19. Safari
20. Shaman
21. Sparkling Fresh
22. Stone Age
23. Sushi
24. Temple Cats
25. The King
26. The Vampires
27. Ultra Fresh
28. Undine's Deep
29. Urartu
30. Wild Fruits
31. Jetsetter
32. Satoshi's Secret
33. Ninja
34. Vikings
35. Twerk

ვიდეო სლოტ თამაშობები თითოეული თამაშობისას იწყება "სტარტი"-ს ღილაკზე ხელის დაჭერით, იმ შემთხვევაში თუ კრედიტი ნულის ტოლი არ იქნება. მოთამაშე აყენებს აქტიური სათამაშო ხაზების რაოდენობას მარცხნივ და მარჯვნივ მოცემული ციფრების ჩამონათვალის მიხედვით. აკეთებს ფსონს BET -ის ღილაკის დაჭერით. ასევე, შესაძლებელია მაქიმალური ფსონის

გაკეთება, ამასთან არ იცვლება სათამაშო აქტიური ხაზების რაოდენობა. AUTO ღილაკის დაჭერით თამაში იწყება ავტომატურად. თუ მაქსიმალური ფსონი კრედიტზე დიდია, მაშინ დაყენდება მაქსიმალურად შესაძლებელი ფსონი. 'MENU'-ს ღილაკის მეშვეობით შესაძლებელია ცნობარის ნახვა, რომელიც შეიცავს მოგების ცხრილებსა და თამაშის წესებს. დოლურის დატრიალებისას, მისი გაჩერების შემდეგ მოთამაშე იხილავს მოგებას (თუ მოგება დაფიქსირდა). თუ ერთსა და იმავე ხაზზე მოვა ორი განსხვავებული მოგება, მაშინ ეს სიმბოლო იმ მნიშვნელობას მიიღებს, რომელიც მეტი მოგების კომბინაციას შექმნის.

თამაშები განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან გრაფიკით და სათამაშო ხაზების რაოდენობით. თამაშში გამოსახულია 3 ან 5 დოლური, შესაბამისად თამაშში მინიმუმ 1 მაქსიმუმ 50 ხაზზეა შესაძლებელი / ფსონი 1 ხაზზე: მინიმუმ 0.01 თეთრი / მაქსიმუმ 4 ლარი (სხვადასხვა დასახელების თამაშში-სხვადასხვა ხაზების რაოდენობა) და ამიტომ თეორიულად თითოეულ მათგანს შეუძლია ერთდროულად მოიგოს. მომგებიანი კომბინაციები ჯამდება. თუ ეკრანზე მოგებული ხაზები დაფიქსირდა, მაშინ ისინი თანმიმდევრობით აინთებიან და მათი ნომრები იწყებენ ციმციმს. ამასთან ყველა მოგებული ხაზი ეკრანზეა მოქცეული. მოგებულად ითვლება ხაზი, რომელშიც მოთავსებულია არანაკლებ სამი მსგავსი სიმბოლო ერთად, ამასთან ისინი უნდა ეხებოდნენ მარჯვენა ან მარცხენა კუთხეს. რაც უფრო მეტ იდენტურ სიმბოლოებს შეიცავს ხაზი, მით უფრო მაღალია მოგების კოეფიციენტი, რომელზეც გამრავლდება ფსონის ხაზზე.

თამაშობისას, მას შემდეგ, რაც ეკრანზე დაფიქსირდება მოგება, მოთამაშეს ეძლევა ორი შესაძლებლობა : პირველი - დაკმაყოფილდეს მოგებული თანხით ან აირჩიოს ე.წ. „გადავება“ (გაორმაგების) კომბინაციის ალტერნატივა.

„გადავების“ (გაორმაგების) არსი მდგომარეობს შემდეგში: მოთამაშემ სწორად უნდა გამოიცნოს ეკრანზე მოცემული 4 დახურული ბანქოს კარტიდან, რომელია გახსნილი დილერის კარტზე მაღალი. სწორად ამოცნობით მოგებული თანხა ორმაგდება, ვერ ამოცნობის შემთხვევაში თანხა ნულდება, ხოლო თანაბარი კარტების შემთხვევაში გეძლევათ ახალი ცდის შესაძლებლობა. მოთამაშე სურვილისამებრ აგრძელებს კარტების ამოცნობას. თითოეულ ამოცნობაზე თანხა უორმაგდება, ვერ ამოცნობის შემთხვევაში „გადავების“ თამაშობაში მოგებული მთლიანი თანხა იკარგება, ხოლო თუ მოგებულ მდგომარეობაში შეწყვეტს „გადავების“ თამაშობას, მიღებული მოგება გადავა და დაემატება მოთამაშის კრედიტს.

**აღნიშნულ თამაშობათა მინიმალური ფსონია 1 თეთრი, მაქსიმალური ფსონი შეადგენს 4 ლარს.**

### **„TOMHORN“-ის სლოტ თამაშობები**

„TOMHORN“-ის სლოტ თამაშობები განეკუთვნებიან ვიდეო სლოტ თამაშთა კლასიფიკაციას. თამაში გამოსახება მოთამაშის მონიტორზე და წარმართება მოთამაშის მიერ. თამაშობის წარმართვისათვის მოთამაშეს შეუძლია გამოიყენოს როგორც კლავიატურა, ისე ე.წ. „მაუსი“. ქვემოთ ჩამოთვლილ თამაშობათა სათამაშო პრინციპი ურთიერთანალოგიურია და განსხვავება მხოლოდ სიმბოლოებს (სურათებს) შორის მდგომარეობს. თამაშობების ჩამონათვალია:

1. THE CUP
2. GANGLAND
3. Blackbeard's Quest

4. DRUNKEN VIKINGS
5. GARDENER
6. WALL STREET
7. 7 FIRE'N'HOT
8. CASINO ROYALE
9. Black Mummy
10. 7 Mirrors
11. HOT BLIZZARD
12. LUNAPARK
13. Sizable Win
14. Disco feuer
15. TRIPLE JOKER
16. RED SEVEN
17. PAEGAS
18. MIDDLE EARTH
19. Book Of Spells
20. DRAGON EGG
21. WILD PEARL
22. GOLF CHAMPIONSHIP
23. Chicago
24. HAMMER OF THOR
25. LOCHNESS MONSTER
26. NITRO MADNESS
27. FRUIT VIDEOSLOT
28. JUNGLE ADVENTURE
29. Wheel Of Luck
30. TREASURE ISLAND
31. WONDERS OF THE ANCIENT WORLD
32. KING ARTHUR
33. CLEOPATRA'S SECRET
34. Mystery Four
35. Golden Four
36. ICEAGE
37. Double Flash
38. FLAMING FRUIT
39. ROYAL DOUBLE
40. TREASURE HUNT
41. WILD BELLS
42. Jingle Bells

43. Golden Joker
44. DRAGON TALES
45. Hot Date
46. Golden Bells
47. Midnight Knights
48. SPACE ADVENTURE
49. OXO
50. STOP THE CRIME
51. Joker Classic
52. monkey 27
53. Aladdins's lamp
54. WILD WILD BILL
55. ARCTIC WORLD
56. SOCCER CHAMPIONSHIP
57. WILD SIERRA
58. Sky Barons
59. Feng Fu
60. Caribbean Stud Poker
61. European Roulette
62. Video Poker Joker 4 Play
63. Video Poker Deuces Wild
64. Video Poker Aces and Faces
65. American Roulette
66. Video Poker Jacks or better 4 Play
67. Video Poker Jacks or better
68. Aces and Faces Mega Poker
69. Video Poker Joker Deuces Wild 4 Play
70. European Blackjack
71. Baccarat
72. Video Poker Deuces Wild 4 Play
73. Video Poker Aces and Faces 4 Play
74. Video Poker Joker
75. Video Poker Joker Deuces Wild
76. Video Poker Double
77. Three Card Poker
78. Texas Holdem Bonus Poker
79. Keno
80. Power Keno
81. Super Keno

82. Extra Keno

83. Scratch Card

ვიდეო სლოტ თამაშობები თითოეული თამაშობისას იწყება "სტარტი"-ს ღილაკზე ხელის დაჭერით, იმ შემთხვევაში თუ კრედიტი ნულის ტოლი არ იქნება. მოთამაშე აყენებს აქტიური სათამაშო ხაზების რაოდენობას მარცხნივ და მარჯვნივ მოცემული ციფრების ჩამონათვალის მიხედვით. აკეთებს ფსონს BET -ის ღილაკის დაჭერით. ასევე, შესაძლებელია მაქსიმალური ფსონის გაკეთება, ამასთან არ იცვლება სათამაშო აქტიური ხაზების რაოდენობა. AUTO ღილაკის დაჭერით თამაში იწყება ავტომატურად. თუ მაქსიმალური ფსონი კრედიტზე დიდია, მაშინ დაყენდება მაქსიმალურად შესაძლებელი ფსონი. `MENU"-ს ღილაკის მეშვეობით შესაძლებელია ცნობარის ნახვა, რომელიც შეიცავს მოგების ცხრილებსა და თამაშის წესებს. დოლურის დატრიალებისას, მისი გაჩერების შემდეგ მოთამაშე იხილავს მოგებას (თუ მოგება დაფიქსირდა). თუ ერთსა და იმავე ხაზზე მოვა ორი განსხვავებული მოგება, მაშინ ეს სიმბოლო იმ მნიშვნელობას მიიღებს, რომელიც მეტი მოგების კომბინაციას შექმნის.

თამაშები განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან გრაფიკით და სათამაშო ხაზების რაოდენობით. თამაშობებს გააჩნია მათთვის დამახასიათებელი ბონუს თამაშობა.

**აღნიშნულ თამაშობათა მინიმალური ფსონია 1 თეთრი, მაქსიმალური ფსონი შეადგენს 4 ლარს.**

#### **„MICROGAMING“-ის სლოტ თამაშობები**

„MICROGAMING“-ის სლოტ თამაშობები განეკუთვნებიან ვიდეო სლოტ თამაშთა კლასიფიკაციას. თამაში გამოსახება მოთამაშის მონიტორზე და წარმართება მოთამაშის მიერ. თამაშობის წარმართვისათვის მოთამაშეს შეუძლია გამოიყენოს როგორც კლავიატურა, ისე ე.წ. „მაუსი“. ქვემოთ ჩამოთვლილ თამაშობათა სათამაშო პრინციპი ურთიერთანალოგიურია და განსხვავება მხოლოდ სიმბოლოებს (სურათებს) შორის მდგომარეობს. თამაშობების ჩამონათვალია:

1. 5 Reel Drive
2. Alaskan Fishing
3. Arctic Fortune
4. Alaxe In Zombieland
5. Asian Beauty
6. Avalon II
7. Battlestar Galactica
8. Big Kahuna
9. Booty Time
10. Break Away
11. Break Da Bank
12. Carnaval
13. Cashville
14. Cool Wolf
15. Crazy Chameleons
16. Crocodopolis

17. Dino Might
18. Doctor Love
19. Drone Wars
20. Dr Watts Up
21. Eagles Wings
22. Genies Gems
23. Girls with Guns
24. Gold Factory
25. Great Griffin
26. Hell Boy
27. hohoho
28. Hot Ink
29. Immortal Romance
30. Isis
31. Ladies Nite
32. Lady In Red
33. Loaded
34. Lucky Witch
35. Max Damage
36. Mayan Princess
37. Mermaids Millions
38. Monte-Carlo Riches
39. Oriental Fortune
40. Paradise Found
41. Pure Platinium
42. Ramesses Riches
43. Retro Reels
44. Robojack
45. Agent Jane Blonde
46. Age Of Discovery
47. Avalon
48. Big Break
49. Break Da Bank Again
50. Burning Desire
51. Cabin Fever
52. Chain Mail
53. Deck The Halls
54. Dog Father
55. Elementals

56. Good To Go
57. Halloweenies
58. Harveys
59. Heavy Metal
60. Hitman
61. Prime Property
62. Santa Paws
63. Supe It Up
64. Sure Win
65. The Osbournes
66. The Rat Pack
67. Thousan Islands
68. Tomb Raider II
69. Totem Treasure
70. Witches Wealth
71. Spring Break
72. Star scape
73. Star scape
74. Stash of the Titans
75. Sterling Silver 3D
76. Tally Ho
77. Throne Of Egypt
78. Thunder Struck
79. Thunder Struck II
80. Tiger Moon
81. Tiger vs Bear
82. Tomb Raider
83. Untamed Bengal Tiger
84. Untamed Giant Panda
85. Untamed Wolf Pack
86. Wheel of Wealth
87. Aces & Faces Power Poker
88. Double Double Bonus Poker
89. Euro Roulette Gold
90. French Roulette
91. High Limit Baccarat
92. Joker Power Poker
93. Multi-Hand 3 Card Poker Gold
94. Aces And Eights Poker

- 95. All American Poker
- 96. Bonus Poker
- 97. Bonus Poker Deluxe
- 98. Classic Blackjack Gold
- 99. Double Bonus Poker
- 100. Tens or Better
- 101. Premier Roulette DE
- 102. Atlantic City Blackjack Gold
- 103. Baccarat
- 104. 3 Card Poker Gold
- 105. Vegas Downtown Blackjack

ვიდეო სლოტ თამაშობები თითოეული თამაშობისას იწყება "სტარტი"-ს ლილაკზე ხელის დაჭერით, იმ შემთხვევაში თუ კრედიტი ნულის ტოლი არ იქნება. მოთამაშე აყენებს აქტიური სათამაშო ხაზების რაოდენობას მარცხნივ და მარჯვნივ მოცემული ციფრების ჩამონათვალის მიხედვით. აკეთებს ფსონს BET -ის ლილაკის დაჭერით. ასევე, შესაძლებელია მაქსიმალური ფსონის გაკეთება, ამასთან არ იცვლება სათამაშო აქტიური ხაზების რაოდენობა. თუ მაქსიმალური ფსონი კრედიტზე დიდია, მაშინ დაყენდება მაქსიმალურად შესაძლებელი ფსონი. `MENU"-ს ლილაკის მეშვეობით შესაძლებელია ცნობარის ნახვა, რომელიც შეიცავს მოგების ცხრილებსა და თამაშის წესებს. დოლურის დატრიალებისას, მისი გაჩერების შემდეგ მოთამაშე იხილავს მოგებას (თუ მოგება დაფიქსირდა). თუ ერთსა და იმავე ხაზზე მოვა ორი განსხვავებული მოგება, მაშინ ეს სიმბოლო იმ მნიშვნელობას მიიღებს, რომელიც მეტი მოგების კომბინაციას შექმნის.

თამაშები განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან გრაფიკით და სათამაშო ხაზების რაოდენობით. თამაშობებს გააჩნია მათთვის დამახასიათებელი ბონუს თამაშობა.

**აღნიშნულ თამაშობათა მინიმალური ფსონია 1 თეთრი, მაქსიმალური ფსონი შეადგენს 4 ლარს.**

### **„GAMEART“-ის სლოტ თამაშობები**

„GAMEART“-ის სლოტ თამაშობები განეკუთვნებიან ვიდეო სლოტ თამაშთა კლასიფიკაციას. თამაში გამოსახება მოთამაშის მონიტორზე და წარიმართება მოთამაშის მიერ. თამაშობის წარმართვისათვის მოთამაშეს შეუძლია გამოიყენოს როგორც კლავიატურა, ისე ე.წ. „მაუსი“. ქვემოთ ჩამოთვლილ თამაშობათა სათამაშო პრინციპი ურთიერთანალოგიურია და განსხვავება მხოლოდ სიმბოლოებს (სურათებს) შორის მდგომარეობს. თამაშობების ჩამონათვალია:

- 1. Dragon King
- 2. Wild Dolphin
- 3. Venetia
- 4. Lady Luck
- 5. Wolf Quest
- 6. Explosive Reels
- 7. Gold of Ra

8. Dancing Lions
9. Phoenix Princess
10. Fortune Panda
11. Magic Unicorn
12. Ancient Gong
13. Power Dragon
14. Jumpin Pot
15. African Sunset
16. Kitty Twins
17. Tesla Spark of Genius
18. Da Vinci Codex
19. Cleopatra Jewels
20. Atlantis World
21. Crystal Mystery
22. 5 Star Luxury
23. More Cash
24. Money Farm
25. Dragon Lady
26. Burning Flame
27. Royal Gems
28. Storming Flame
29. Star Cash

ვიდეო სლოტ თამაშობები თითოეული თამაშობისას იწყება "SPIN" ლილაკზე ხელის დაჭერით, იმ შემთხვევაში თუ კრედიტი ნულის ტოლი არ იქნება. მოთამაშე აყენებს აქტიური სათამაშო ხაზების რაოდენობას მარცხნივ და მარჯვნივ მოცემული ციფრების ჩამონათვალის მიხედვით. აკეთებს ფსონს BET -ის ლილაკის დაჭერით. ასევე, შესაძლებელია მაქსიმალური ფსონის გაკეთება, ამასთან არ იცვლება სათამაშო აქტიური ხაზების რაოდენობა. AUTO ლილაკის დაჭერით თამაში იწყება ავტომატურად. თუ მაქსიმალური ფსონი კრედიტზე დიდია, მაშინ დაყენდება მაქსიმალურად შესაძლებელი ფსონი. დოლურის დატრიალებისას, მისი გაჩერების შემდეგ მოთამაშე იხილავს მოგებას (თუ მოგება დაფიქსირდა). თუ ერთსა და იმავე ხაზზე მოვა ორი განსხვავებული მოგება, მაშინ ეს სიმბოლო იმ მნიშვნელობას მიიღებს, რომელიც მეტი მოგების კომბინაციას შექმნის.

თამაშები განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან გრაფიკით და სათამაშო ხაზების რაოდენობით. მომგებიანი კომბინაციები ჯამდება. თუ ეკრანზე მოგებული ხაზები დაფიქსირდა, მაშინ ისინი თანმიმდევრობით აინთებიან და მათი ნომრები იწყებენ ციმციმს. ამასთან ყველა მოგებული ხაზი ეკრანზეა მოქცეული. მოგებულად ითვლება ხაზი, რომელშიც მოთავსებულია არანაკლებ სამი მსგავსი სიმბოლო ერთად, ამასთან ისინი უნდა ეხებოდნენ მარჯვენა ან მარცხენა კუთხეს. რაც უფრო

მეტ იდენტურ სიმბოლოებს შეიცავს ხაზი, მით უფრო მაღალია მოგების კოეფიციენტი, რომელზეც გამრავლდება ფსონის ხაზზე.

თამაშობისას, მას შემდეგ, რაც ეკრანზე დაფიქსირდება მოგება, მოთამაშეს ეძლევა ორი შესაძლებლობა : პირველი - დაკმაყოფილდეს მოგებული თანხით ან აირჩიოს ე.წ. „გადავება“ (გაორმაგების) კომბინაციის ალტერნატივა.

“გადავების” (გაორმაგების) არსი მდგომარეობს შემდეგში: მოთამაშემ სწორად უნდა გამოიღოს ეკრანზე მოცემული დახურული ბანქოს ფერი. სწორად ამოცნობით მოგებული თანხა ორმაგდება, ვერ ამოცნობის შემთხვევაში თანხა ნულდება. მოთამაშე სურვილისამებრ აგრძელებს კარტების ამოცნობას. თითოეულ ამოცნობაზე თანხა უორმაგდება, ვერ ამოცნობის შემთხვევაში “გადავების” თამაშობაში მოგებული მთლიანი თანხა იკარგება, ხოლო თუ მოგებულ მდგომარეობაში შეწყვეტს “გადავების” თამაშობას, მიღებული მოგება გადავა და დაემატება მოთამაშის კრედიტს.

**აღნიშნულ თამაშობათა მინიმალური ფსონია 1 თეთრი, მაქსიმალური ფსონი შეადგენს 5 ლარს.**

### **„PRAGMATIC“-ის სლოტ თამაშობები**

„PRAGMATIC“-ის სლოტ თამაშობები განეკუთვნებიან ვიდეო სლოტ თამაშთა კლასიფიკაციას. თამაში გამოისახება მოთამაშის მონიტორზე და წარიმართება მოთამაშის მიერ. თამაშობის წარმართვისათვის მოთამაშეს შეუძლია გამოიყენოს როგორც კლავიატურა, ისე ე.წ. „მაუსი“. ქვემოთ ჩამოთვლილ თამაშობათა სათამაშო პრინციპი ურთიერთანალოგიურია და განსხვავება მხოლოდ სიმბოლოებს (სურათებს) შორის მდგომარეობს. თამაშობების ჩამონათვალია:

1. Wild Sevens 1 Line
2. Joker Poker
3. Jacks or Better
4. Deuces Wild
5. Black Diamond 1 Line
6. Multihand Blackjack
7. Casino War
8. Deuces and Joker
9. Roulette Titanium
10. Roulette Crystal
11. Keno
12. Double Exposure
13. Royale Blackjack
14. Baccarat
15. Roulette Black Diamond
16. Electronic Roulette
17. Swipe Roulette

18. Weed Whacker
19. Treasures of Pharaohs 1 Line
20. Fruit Slot 1 Line
21. Red White Blue 1 Line
22. Bankroll Reload 1 Line
23. Crazy Pizza 1 Line
24. Fandango's 1 Line
25. Wild Sevens 3 Lines
26. Black Diamond 3 Lines
27. Treasures of Pharaohs 3 Lines
28. Bingo Slot 3 Lines
29. Fruit Slot 3 Lines
30. Red White Blue 3 Lines
31. Bankroll Reload 3 Lines
32. Kings & Queens 3 Lines
33. Fandango's 3 Lines
34. Tropical Punch 3 Lines
35. Tropical Punch Night Dream 3 Lines
36. Big Bang 3 Lines
37. Diamonds are Forever 3 Lines
38. Russian Attack 3 Lines
39. Berry Flavors 3 Lines
40. Sweet's Surprise 3 Lines
41. Wild Sevens 5 Lines
42. Black Diamond 5 Lines
43. Treasures of Pharaohs 5 Lines
44. Bingo Slot 5 Lines
45. Fruit Slot 5 Lines
46. Red White Blue 5 Lines
47. Bankroll Reload 5 Lines
48. Red Chili Hunter 5 Lines
49. Douguie's Delights
50. Diablo 13 Lines
51. Wild Sevens

52. Treasures of the Pharaohs
53. Fandango's
54. Lucky Number
55. Shia Safavids Treasure
56. Black Diamond
57. Ocean Fantasy
58. Bingo Slot
59. Fruit Slot
60. Forest Frenzy
61. Sweet Surprise
62. Daytona Gold
63. Crazy Jungle
64. Bee Land
65. Beauty Salon
66. Dice and Fire
67. Sugar Rush
68. Carnival of Venice
69. Sugar Rush Winter
70. Grave Grabbers
71. Lost Gems of Brussels
72. Voyager's Quest
73. Lucky Day at the Races
74. Slot Dunk
75. Lucky Fishing
76. Mad Orchestra
77. Redbeard & Co.
78. Reel Gangsters
79. Cool Stone Age
80. Summer Party
81. Transylvania
82. Witches Cauldron
83. Happy Circus
84. Forest Treasure
85. Merry Bells

86. Lost Inca's Gold
87. Lotto Mania
88. Viking & Striking
89. KTV
90. Sugar Rush Summer Time
91. Sugar Rush Valentine's Day
92. Great Reef
93. Aladdin's Treasure
94. Glorious Rome
95. Ducks and Eggs
96. Tales of Egypt
97. Hockey League
98. New Tales of Egypt
99. Religion of Champions Brasil
100. 7 Monkeys
101. Dwarven Gold
102. Orbital Mining
103. Quest for the Minotaur
104. Lady of the Moon
105. Magic Crystals
106. Graveyard Shift
107. Romeo and Juliet
108. Hot Safari
109. Hockey League Wild Match
110. Mighty Kong
111. Lady Godiva
112. The Catfather
113. Dwarven Gold Deluxe
114. Go! Monkey
115. Lucky Dragons
116. Beowulf
117. Journey to the West

ვიდეო სლოტ თამაშობები თითოეული თამაშობისას იწყება დატრიალების ღილაკზე ხელის დაჭერით, იმ შემთხვევაში თუ კრედიტი ნულის ტოლი არ იქნება. მოთამაშე აყენებს აქტიური

სათამაშო ხაზების რაოდენობას მარცხნივ და მარჯვნივ მოცემული ციფრების ჩამონათვალის მიხედვით. აკეთებს ფსონს BET -ის ღილაკის დაჭერით. ასევე, შესაძლებელია მაქსიმალური ფსონის გაკეთება, ამასთან არ იცვლება სათამაშო აქტიური ხაზების რაოდენობა. AUTO ღილაკის დაჭერით თამაში იწყება ავტომატურად. თუ მაქსიმალური ფსონი კრედიტზე დიდია, მაშინ დაყენდება მაქსიმალურად შესაძლებელი ფსონი. დოლურის დატრიალებისას, მისი გაჩერების შემდეგ მოთამაშე იხილავს მოგებას (თუ მოგება დაფიქსირდა). თუ ერთსა და იმავე ხაზზე მოვა ორი განსხვავებული მოგება, მაშინ ეს სიმბოლო იმ მნიშვნელობას მიიღებს, რომელიც მეტი მოგების კომბინაციას შექმნის.

თამაშები განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან გრაფიკით და სათამაშო ხაზების რაოდენობით. მომგებიანი კომბინაციები ჯამდება. თუ ეკრანზე მოგებული ხაზები დაფიქსირდა, მაშინ ისინი თანმიმდევრობით აინთებიან და მათი ნომრები იწყებენ ციმციმს. ამასთან ყველა მოგებული ხაზი ეკრანზეა მოქცეული. მოგებულად ითვლება ხაზი, რომელშიც მოთავსებულია არანაკლებ სამი მსგავსი სიმბოლო ერთად, ამასთან ისინი უნდა ეხებოდნენ მარჯვენა ან მარცხენა კუთხეს. რაც უფრო მეტ იდენტურ სიმბოლოებს შეიცავს ხაზი, მით უფრო მაღალია მოგების კოეფიციენტი, რომელზეც გამრავლდება ფსონის ხაზზე.

თამაშობისას, მას შემდეგ, რაც ეკრანზე დაფიქსირდება მოგება, მოთამაშეს ეძლევა ორი შესაძლებლობა : პირველი - დაკმაყოფილდეს მოგებული თანხით ან აირჩიოს ე.წ. „გადავება“ (გაორმაგების) კომბინაციის ალტერნატივა.

სხვადასხვა თამაშობაში შესაძლებელია „გადავების“ სხვადასხვა შემთხვევა იყოს:

მოთამაშემ სწორად უნდა გამოიყენოს ეკრანზე მოცემული დახურული ბანქოს ფერი. სწორად ამოცნობით მოგებული თანხა ორმაგდება, ვერ ამოცნობის შემთხვევაში თანხა ნულდება. მოთამაშე სურვილისამებრ აგრძელებს კარტების ამოცნობას. თითოეულ ამოცნობაზე თანხა უორმაგდება, ვერ ამოცნობის შემთხვევაში „გადავების“ თამაშობაში მოგებული მთლიანი თანხა იკარგება, ხოლო თუ მოგებულ მდგომარეობაში შეწყვეტს „გადავების“ თამაშობას, მიღებული მოგება გადავა და დაემატება მოთამაშის კრედიტს.

მოთამაშემ სწორად უნდა გამოიყენოს ეკრანზე მოცემული 4 დახურული ბანქოს კარტიდან, რომელია გახსნილი დილერის კარტზე მაღალი. სწორად ამოცნობით მოგებული თანხა ორმაგდება, ვერ ამოცნობის შემთხვევაში თანხა ნულდება, ხოლო თანაბარი კარტების შემთხვევაში გედლევათ ახალი ცდის შესაძლებლობა. მოთამაშე სურვილისამებრ აგრძელებს კარტების ამოცნობას. თითოეულ ამოცნობაზე თანხა უორმაგდება, ვერ ამოცნობის შემთხვევაში „გადავების“ თამაშობაში მოგებული მთლიანი თანხა იკარგება, ხოლო თუ მოგებულ მდგომარეობაში შეწყვეტს „გადავების“ თამაშობას, მიღებული მოგება გადავა და დაემატება მოთამაშის კრედიტს.

**აღნიშნულ თამაშობათა მინიმალური ფსონია 1 თეთრი, მაქსიმალური ფსონი შეადგენს 4 ლარს.**

### **„BETSOFT“-ის სლოტ თამაშობები**

„BETSOFT“-ის სლოტ თამაშობები განეკუთვნებიან ვიდეო სლოტ თამაშთა კლასიფიკაციას. თამაში გამოისახება მოთამაშის მონიტორზე და წარმართება მოთამაშის მიერ. თამაშობის წარმართვისათვის მოთამაშეს შეუძლია გამოიყენოს როგორც კლავიატურა, ისე ე.წ. „მაუსი“. ქვემოთ

ჩამოთვლილ თამაშობათა სათამაშო პრინციპი ურთიერთანალოგიურია და განსხვავება მხოლოდ სიმბოლოებს (სურათებს) შორის მდგომარეობს. თამაშობების ჩამონათვალია:

1. Pharaoh King
2. Wizards Castle
3. Split Way Royal
4. Scratchez
5. Bonus Deuces
6. Aztec Treasure
7. Lucky7 Mini
8. Invaders
9. The Ghouls
10. Treasure Room
11. Mad Scientist
12. Jackpot Jamba Mini
13. Glam Life
14. Genie's Fortune
15. Gladiator
16. Slotfather
17. Heist
18. Aztec Treasures
19. Once Upon A Time
20. Barbary Coast
21. Virtual Racebook 3D
22. Enchanted
23. Mr. Vegas
24. The Ghouls Mini
25. Pharaoh King Mini
26. RockStar
27. House of Fun
28. Gold Diggers
29. Royal Reels
30. 2 Million B.C.
31. Paco and the Popping Peppers
32. Arrival
33. Viking Age
34. 7th Heaven
35. Tycoons
36. A Night in Paris
37. Mamma Mia

38. Ned and his Friends
39. Mr. Vegas Mini
40. Madder Scientist
41. Lost
42. Black Gold
43. Slots Angels
44. Under the Sea
45. The Exterminator
46. At the Movies
47. The Curious Machine
48. It Came From Venus
49. Rook's Revenge
50. Safari Sam
51. Sushi Bar
52. After Night Falls
53. At The Copa
54. Under the Bed
55. True Illusions
56. Boomanji
57. Greedy Goblins
58. Slotfather JP
59. Enchanted JP
60. A Night in Paris JP
61. It Came From Venus JP
62. WhoSpunIt
63. The True Sheriff
64. SugarPop
65. Good Girl, Bad Girl
66. Puppy Love Plus
67. Dr. Jekyll & Mr. Hyde
68. It Came From Venus JP Plus
69. Fruit Zen
70. Pinocchio
71. Mega Gems
72. More Gold Diggin
73. The Curious Machine Plus
74. Tycoons Plus
75. Gypsy Rose
76. Lucky Seven

77. Hidden Loot
78. Chase The Cheese
79. Predictor
80. Back in Time
81. Triple Crown
82. The Bees
83. Captain Cash
84. Mermaids Pearl
85. Diamond Dreams
86. Diamond Progressive
87. Monkey Money
88. Jackpot Jamba
89. All American
90. Out Of This World
91. Ghouls Gold
92. Zoom Roulette
93. Pontoon Hi Limit
94. Pirate 21 Hi Limit
95. 21 Burn Black Jack Hi Limit
96. Bonus Poker
97. Double Bonus
98. Double Joker
99. Tens or Better
100. Deuces And Jokers
101. Blackjack Mini
102. Draw Hi-Lo Mini
103. Baccarat Hi Limit
104. Triple Edge Poker Hi Limit
105. Top Card Trumps Hi Limit
106. Ride`m Poker Hi Limit
107. Pai Gow Hi Limit
108. Red Dog Hi Limit
109. Caribbean Poker Hi Limit
110. American Roulette Hi Limit
111. European Roulette Hi Limit
112. European Blackjack
113. Super 7 Blackjack Hi Limit
114. American Blackjack
115. Vip European Roulette

116. Vip American Roulette
117. Oasis Poker
118. Common Draw Roulette
119. Top Card Trumps Mini
120. Traditional Keno Mini
121. Poker3 Heads Up Hold'em
122. VIP American BlackJack
123. VIP European Blackjack
124. VIP Single Deck Blackjack
125. VIP 21 Burn Blackjack
126. Klub Keno Mini
127. VIP Super 7 Blackjack
128. VIP Pirate 21
129. Jacks or Better Mini
130. Jacks Or Better
131. Ride`m Poker
132. Super 7 Blackjack
133. Single Deck Blackjack
134. 21 Burn Blackjack
135. Pyramid Jacks Or Better
136. Pyramid Deuces Wild
137. Three Card Rummy
138. Pyramid Double Bonus
139. Pyramid Double Jackpot
140. Draw Hi-Lo
141. European Roulette
142. Pontoon
143. Pirate 21
144. Multihand Jacks Or Better
145. Multihand Deuces Wild
146. Multihand Joker Poker
147. Multihand All American
148. Multihand Bonus Poker
149. Multihand Bonus Deluxe
150. Multihand Double Bonus
151. Multihand Double Jackpot
152. Triple Edge Poker
153. Klub Keno
154. Single Deck Blackjack Hi Limit

- 155. Pyramid Joker Poker
- 156. Pyramid Aces And Faces
- 157. Pyramid Bonus Poker
- 158. Pyramid Bonus Deluxe
- 159. American Roulette
- 160. Keno
- 161. Pai Gow
- 162. Caribbean Poker
- 163. Baccarat
- 164. Instant Keno 40 Ball
- 165. Instant Keno 80 Ball
- 166. Five Draw Poker
- 167. Deuces Wild
- 168. Joker Poker
- 169. VIP Pontoon
- 170. Red Dog
- 171. Top Card Trumps

ვიდეო სლოტ თამაშობები თითოეული თამაშობისას იწყება "სტარტი"-ს ღილაკზე ხელის დაჭერით, იმ შემთხვევაში თუ კრედიტი ნულის ტოლი არ იქნება. მოთამაშე აყენებს აქტიური სათამაშო ხაზების რაოდენობას მარცხნივ და მარჯვნივ მოცემული ციფრების ჩამონათვალის მიხედვით. აკეთებს ფსონს BET -ის ღილაკის დაჭერით. ასევე, შესაძლებელია მაქსიმალური ფსონის გაკეთება, ამასთან არ იცვლება სათამაშო აქტიური ხაზების რაოდენობა. თუ მაქსიმალური ფსონი კრედიტზე დიდია, მაშინ დაყენდება მაქსიმალურად შესაძლებელი ფსონი. `MENU"-ს ღილაკის მეშვეობით შესაძლებელია ცნობარის ნახვა, რომელიც შეიცავს მოგების ცხრილებსა და თამაშის წესებს. დოლურის დატრიალებისას, მისი გაჩერების შემდეგ მოთამაშე იხილავს მოგებას (თუ მოგება დაფიქსირდა). თუ ერთსა და იმავე ხაზზე მოვა ორი განსხვავებული მოგება, მაშინ ეს სიმბოლო იმ მნიშვნელობას მიიღებს, რომელიც მეტი მოგების კომბინაციას შექმნის.

თამაშები განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან გრაფიკით და სათამაშო ხაზების რაოდენობით. თამაშობებს გააჩნია მათთვის დამახასიათებელი ბონუს თამაშობა.

**აღნიშნულ თამაშობათა მინიმალური ფსონია 1 თეთრი, მაქსიმალური ფსონი შეადგენს 4 ლარს.**

#### EGT-ის სლოტ თამაშობები

- ინტერნეტ ვიდეო სლოტ თამაშების "EGT"- ის კლასის მოკლე აღწერილობა
- 1. Fast Money
  - 2. Magellan
  - 3. Route of Mexico
  - 4. Wonder Tree
  - 5. Caramel Hot
  - 6. Aztec Glory

7. Queen of Rio
8. Keno Universe
9. Burning Hot
10. Ultimate Hot
11. 20 Super Hot
12. 40 Super Hot
13. Flaming Hot
14. Rise of RA
15. Zodiac Wheel
16. Amazing Amazonia
17. Royal Secrets
18. 5 Dazzling Hot
19. Fruits Kingdom
20. Age of Troy
21. Dragon Reels
22. Blue Heart
23. Witches' Charm
24. Roulette
25. Grace of Cleopatra
26. Versailles Gold
27. Olympus Glory
28. Fortune Spells
29. Supreme Hot
30. Extra Stars
31. Game of Luck
32. Dice and Roll
33. Egypt Sky
34. Book of Magic
35. Secrets of Alchemy
36. Circus Brilliant
37. Majestic Forest
38. Shining Crown
39. Venezia D'oro
40. Halloween
41. The Explorers
42. Forest Band
43. Kangaroo Land
44. Great Adventure
45. Ocean Rush
46. Rainbow Queen
47. Imperial Wars
48. Kashmir Gold
49. 100 Cats
50. Oil Company II
51. Lucky Hot
52. Casino Mania

53. Action Money
54. Penguin Style
55. Frog Story
56. 20 Diamonds
57. Summer Bliss
58. Dark Queen
59. Amazons' Battle
60. Gold Dust
61. The White Wolf
62. Great Empire
63. Inca Gold II
64. Hot & Cash
65. Lucky & Wild
66. More Lucky & Wild
67. Cats Royal
68. Genius of Leonardo
69. The Secrets of London
70. More Dice & Roll
71. Forest Tale
72. 50 Horses
73. Extremely Hot
74. Lucky Buzz
75. 2 Dragons
76. Aloha Paty
77. The Great Egypt
78. Retro Style
79. Savanna's Life
80. Spanish Passion
81. The Story of Alexander
82. Super 20
83. Mayan Spirit
84. Rich World
85. Jacks or Better Poker Video Poker
86. Joker Poker
87. 4 of a Kind Bonus Poker

აღნიშნული თამაშები განეკუთვნება ვიდეო სლოტის კლასიფიკაციას.

ვიდეო სლოტ თამაშობები თითოეული თამაშობისას, იგი იწყება "სტარტი"-ს ღილაკზე ხელის დაჭერით, იმ შემთხვევაში თუ კრედიტი ნულის ტოლი არ იქნება. "EGT Vega Vision "-ის ვიდეო სლოტ თამაშებს აქვს ფიქსირებული ხარები: მინიმუმ 5 მაქსიმუმ 100 ხაზი, მოთამაშე აყენებს აქტიურ სათამაშო ხაზებზე დენომინაციას მისთვის სასურველი ფსონის შესაბამისად. აკეთებს ფსონს ეკრანზე გამოსახული მისთვის სასურველი BET -ის ღირებულების შესაბამისად. ასევე, შესაძლებელია ფსონის გაზრდა დენომინაციის ცვლილებით, ამასთან არ იცვლება სათამაშო აქტიური ხაზების რაოდენობა. ღილაკის

დაჭერით თამაში იწყება ავტომატურად. თუ მაქსიმალური ფსონი კრედიტზე დიდია, მაშინ დაყენდება მაქსიმალურად შესაძლებელი ფსონი. `დახმარები"-ს ღილაკის მეშვეობით შესაძლებელია ცნობარის ნახვა, რომელიც შეიცავს მოგების ცხრილებსა და თამაშის წესებს.

დოლურის დატრიალებისას, მისი გაჩერების შემდეგ მოთამაშე იხილავს მოგებას (თუ მოგება დაფიქსირდა). თუ ერთსა და იმავე ხაზზე მოვა ორი განსხვავებული მოგება, მაშინ ეს სიმბოლო იმ მნიშვნელობას მიიღებს, რომელიც მეტი მოგების კომბინაციას შექმნის.

თამაშები განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან გრაფიკით და სათამაშო ხაზების რაოდენობით. თამაშში გამოსახულია 3 ან 5 დოლური, შესაბამისად თამაში მინიმუმ 1 მაქსიმუმ 100 ხაზზეა შესაძლებელი / ფსონი 1 ხაზზე; მინიმუმ 0.01თეთრი / მაქსიმუმ 0.50 თეთრი (სხვადასხვა დასახელების თამაშში-სხვადასხვა ხაზების რაოდენობა) და ამიტომთეორიულად თითოეულ მათგანს შეუძლია ერთდროულად მოიგოს. მომგებიანი კომბინაციები ჯამდება. თუ ეკრანზე მოგებული ხაზები დაფიქსირდა, მაშინ ისინი თანმიმდევრობით აინთებიან და მათი ნომრები იწყებენ ციმციმს. ამასთან ყველა მოგებული ხაზი ეკრანზეა მოქცეული. მოგებულად ითვლება ხაზი, რომელშიც მოთავსებულია არანაკლებ სამი მსგავსი სიმბოლო ერთად, ამასთან ისინი უნდა ეხებოდნენ მარჯვენა ან მარცხენა კუთხეს. რაც უფრო მეტ იდენტურ სიმბოლოებს შეიცავს ხაზი, მით უფრო მაღალია მოგების კოეფიციენტი, რომელზეც გამრავლდება ფსონის ხაზზე. თამაშობისას, მას შემდეგ, რაც ეკრანზე დაფიქსირდება მოგება, მოთამაშეს ეძლევა ორი შესაძლებლობა:

პირველი - დაკმაყოფილდეს მოგებული თანხით ან აირჩიოს ე.წ. „გადავება“ (გაორმაგების) კომბინაციის ალტერნატივა. გადავება იწყება ბანქოს კარტებიდან წითელი ფერის იქნება თუ შავი. სწორად ამოცნობის შემთხვევაში მოგებული თანხა ორმაგდება, ხოლო ვერ ამოცნობის შემთხვევაში თანხა ნულდება.

**აღნიშნულ თამაშობათა მინიმალური ფსონია 1 თეთრი, მაქსიმალური ფსონი შეადგენს 50 ლარს.**

### **სამორინეს “ელექტრონული სათამაშო ბორბალი” (რულეტი)**

მოთამაშის მიერ ინტერნეტით თამაშისას მას შეუძლია ნებისმიერი კომპიუტერის მეშვეობით სპეციალური პროგრამით დაუკავშირდეს სათამაშო აპარატების სალონს და ქვემოთ აღწერილი წესით ითამაშოს ელექტრონულ სათამაშო ბორბალზე.

აპარატი წარმოადგენს ელექტრონულ მოწყობილობას, კერძოდ: ელექტრონული სათამაშო ბორბალი (რულეტი), (რომლის სათამაშო ბურთულა მოძრაობაში მოდის ელექტრონული წესით) და სპეციალური ველი, რომელზეც ელექტრონულად გამოსახულია მოთამაშის კრედიტის ოდენობა, მოგების ოდენობა, ელექტრონული ველი, სადაც გამოსახულია 37 ციფრი, 0-დან 36-ის ჩათვლით და ფსონის სახეობები) რაც საშუალებას აძლევს მოთამაშეს ამ სათამაშო ველზე საკუთარი სურვილისამებრ (მონიტორზე განთავსებული ღილაკის მეშვეობით) აირჩიოს, თუ რომელ ციფრს ან ფსონს მიანიჭოს უპირატესობა.

ეკრანზე გამოისახება: მოთამაშის კრედიტის ოდენობა (ქულებში); მიმდინარე ფსონის ოდენობა; დადებული ფსონის (ფსონების) საერთო ოდენობა; მოგების ოდენობა; სათამაშო მოედანი; ბოლო 10 მოგებახვედრილი რიცხვი; მიმდინარე მოგებახვედრილი რიცხვი; შეტყობინება ფსონების მიღების დაწყების ან დასრულების შესახებ.

### თამაშის წესები:

მოთამაშე თანხის შეტანასა და ფსონის დადებას ახორციელებს მომხმარებლის ბალანსზე არსებული თანხიდან.

მოთამაშე განსაზღვრული დროის ფარგლებში დებს ფსონს (ფსონებს), რომლის ამოწურვის შემდეგაც ხდება გათამაშება - სათამაშო ბორბალში დატრიალდება სათამაშო ბურთულა (21 მმ დიამეტრიანი) და გამოვლინდება მოგებახვედრილი რიცხვი, რომელიც მომენტალურად აისახება მოთამაშის კომპიუტერის ეკრანზე, მოგებული თანხა ავტომატურად დაერიცხება მონიტორის განთავსებულ "კრედიტის" განყოფილებაში. თამაშის დატოვების შემდგომ „კრედიტის“ განყოფილებაში არსებული თანხა ავტომატურად აისახება მომხმარებლის ბალანსზე.

სათამაშო სიტუაცია "NO SPIN" (გაუქმებული ფსონი) განიმარტება როგორც სიტუაცია როდესაც:

1. ელექტრონული პროგრამის მიერ შეუძლებელი ხდება მოგება ხვედრილი ციფრის განსაზღვრა და ეკრანზე გამოტანა

2. როდესაც მოძრაობაში მოყვანილი სათამაშო ბურთულა მოძრაობაში მოყვანის შემდეგ რჩება ერთ ადგილას და არ ვარდება არცერთ ციფრში.

3. როდესაც ბურთულის მოძრაობაში მოყვანიდან ფსონის დახურვამდე მოხდება ბურთულის ციფრში ჩავარდნა და მას შემდეგ მოხდება მოთამაშის მიერ სხვა ციფრში (ციფრებში) ფსონის დადება.

ზემოთ აღწერილ ყველა სიტუაციაში უქმდება მოთამაშის მიერ განხორციელებული ფსონი და დადებული თანხა უკან უბრუნდება მოთამაშეს.

მოთამაშეს შეუძლია ნებისმიერ დროს შეწყვიტოს თამაში და მოითხოვოს მოგების გადაცემა.

სათამაშო მინდორი შედგება 37 რიცხვის (1-დან 36-ის ჩათვლით) და 1 ნულისაგან (ზერო) და დამატებითი უჯრებისაგან, რომლებზეც ასევე იდება ფსონები.

ფსონების სახეობები და მათი შესაბამისი მოგებები:

„რიცხვი“ (სტრეიდაფი) - ფსონი იდება კონკრეტულად ერთ რიცხვზე (ზეროს (0) ჩათვლით), 1 ქულაზე მიიღება 35 ქულა. 1ქ X 35 ქ;

„სპლიტი“ - ფსონი იდება ხაზზე ორ ნებისმიერ რიცხვს შორის, 1 ქ. X 17 ქ.;

„კორნერი“ - ფსონი იდება ოთხ რიცხვზე გამავალი ხაზის მინდორზე, ფსონი ფარავს 4 რიცხვს. 1 ქ. X 11 ქ.;

„წითელი-შავი“- ფსონი იდება ფერზე წითელი ან შავი, 1 ქ. X 1 ქ.;

„სიქს ლაინი“ - ფსონი მოიცავს 6 ციფრს, 1 ქ. X 5 ქ.;

„კოლონა“ - მოცემული ფსონი მოიცავს 3 კოლონას, მოგებულად ითვლება მხოლოდ ერთ კოლონა, 1 ქ. X 2 ქ.;

„კენტი და ლუწი“ – მოგება ხვედრილია კენტი ან ლუწი რიცხვი 1 ქ. X 1 ქ.;

„1-12“; „13-24“ „25-36“ – მოგება განისაზღვრება მოგებულ კოლონაში მოხვედრილი რიცხვების მიხედვით, 1 ქ. X 2 ქ.;

„1-18“; „19-36“ (ივენ შანსი) - მოგება განისაზღვრება მოგებულ კოლონაში მოხვედრილი რიცხვების მიხედვით, 1 ქ. X 1ქ.;

**თამაშისას ფსონის მინიმალური ოდენობა არის 0.10 ლარი, მაქსიმალური ოდენობა 10000 ლარი;**

**“LIVE ROULETTE” - სამორინეს ლაივ რულეტი**

სამორინეს ლაივ რულეტი წარმოდგენილია ორი პროვაიდერის XPROGAMING და LUCKY STREAK მიერ.

მოთამაშის მიერ ინტერნეტით თამაშისას მას შეუძლია ნებისმიერი კომპიუტერის მეშვეობით სპეციალური პროგრამით დაუკავშირდეს სათამაშო აპარატების სალონს და ქვემოთ აღწერილი წესით ითამაშოს ელექტრონულ სათამაშო ბორბალზე.

აპარატი წარმოდგენს ელექტრონულ მოწყობილობას, კერძოდ: ელექტრონული სათამაშო ბორბალი (რულეტი), (რომლის სათამაშო ბურთულა მოძრაობაში მოჰყავს დილერს) და სპეციალური ველი, რომელზეც ელექტრონულად გამოსახულია მოთამაშის კრედიტის ოდენობა, მოგების ოდენობა, ელექტრონული ველი, სადაც გამოსახულია 37 ციფრი, 0-დან 36-ის ჩათვლით და ფსონის სახეობები) რაც საშუალებას აძლევს მოთამაშეს ამ სათამაშო ველზე საკუთარი სურვილისამებრ (მონიტორზე განთავსებული დილაკის მეშვეობით) აირჩიოს, თუ რომელ ციფრს ან ფსონს მიანიჭოს უპირატესობა. მოთამაშეს შეუძლია აირჩიოს სხვადასხვა სათამაშო მაგიდა. მაგიდების მთავარი განმასხვავებელი ნიშანი ფსონების მინიმალური და მაქსიმალური რაოდენობაა.

ეკრანზე გამოისახება: მოთამაშის კრედიტის ოდენობა (ქულებში); მიმდინარე ფსონის ოდენობა; დადებული ფსონის (ფსონების) საერთო ოდენობა; მოგების ოდენობა; სათამაშო მოედანი; ბოლო 10 მოგებახვედრილი რიცხვი; მიმდინარე მოგებახვედრილი რიცხვი; შეტყობინება ფსონების მიღების დაწყების ან დასრულების შესახებ.

#### **თამაშის წესები:**

მოთამაშე თანხის შეტანასა და ფსონის დადებას ახორციელებს მომხმარებლის ბალანსზე არსებული თანხიდან. მოთამაშე სპეციალური დილაკის მეშვეობით გადაიტანს თანხას ბორბალზე სათამაშოდ.

მოთამაშე განსაზღვრული დროის ფარგლებში დებს ფსონს (ფსონებს), რომლის ამოწურვის შემდეგაც ხდება გათამაშება - სათამაშო ბორბალში დატრიალდება სათამაშო ბურთულა და გამოვლინდება მოგებახვედრილი რიცხვი, რომელიც მომენტალურად აისახება მოთამაშის კომპიუტერის ეკრანზე, მოგებული თანხა ავტომატურად დაერიცხება მონიტორის განთავსებულ "კრედიტის" განყოფილებაში. თამაშის დატოვების შემდგომ „კრედიტის“ განყოფილებაში არსებული თანხა ავტომატურად აისახება მომხმარებლის ბალანსზე.

სათამაშო სიტუაცია "NO SPIN" (გაუქმებული ფსონი) განიმარტება როგორც სიტუაცია როდესაც:

1. ელექტრონული პროგრამის მიერ შეუძლებელი ხდება მოგება ხვედრილი ციფრის განსაზღვრა და ეკრანზე გამოტანა

2. როდესაც მოძრაობაში მოყვანილი სათამაშო ბურთულა მოძრაობაში მოყვანის შემდეგ რჩება ერთ ადგილას და არ ვარდება არცერთ ციფრში.

3. როდესაც ბურთულის მოძრაობაში მოყვანიდან ფსონის დახურვამდე მოხდება ბურთულის ციფრში ჩავარდნა და მას შემდეგ მოხდება მოთამაშის მიერ სხვა ციფრში (ციფრებში) ფსონის დადება.

ზემოთ აღწერილ ყველა სიტუაციაში უქმდება მოთამაშის მიერ განხორციელებული ფსონი და დადებული თანხა უკან უბრუნდება მოთამაშეს.

მოთამაშეს შეუძლია ნებისმიერ დროს შეწყვიტოს თამაში და მოითხოვოს მოგების გადაცემა.

სათამაშო მინდორი შედგება 37 რიცხვის (1-დან 36-ის ჩათვლით) და 1 ნულისაგან (ზერო) და დამატებითი უჯრებისაგან, რომლებზეც ასევე იდება ფსონები.

ფსონების სახეობები და მათი შესაბამისი მოგებები:

„რიცხვი“ (სტრეიდაფი) - ფსონი იდება კონკრეტულად ერთ რიცხვზე (ზეროს (0) ჩათვლით), 1 ქულაზე მიიღება 35 ქულა. 1ქ X 35 ქ;

„სპლიტი“ - ფსონი იდება ხაზზე ორ ნებისმიერ რიცხვს შორის, 1 ქ. X 17 ქ.;

„კორნერი“ - ფსონი იდება ოთხ რიცხვზე გამავალი ხაზის მინდორზე, ფსონი ფარავს 4 რიცხვს. 1 ქ. X 11 ქ.;

„წითელი-შავი“- ფსონი იდება ფერზე წითელი ან შავი, 1 ქ. X 1 ქ.;

„სიქს ლაინი“ - ფსონი მოიცავს 6 ციფრს, 1 ქ. X 5 ქ.;

„კოლონა“ - მოცემული ფსონი მოიცავს 3 კოლონას, მოგებულად ითვლება მხოლოდ ერთ კოლონა, 1 ქ. X 2 ქ.;

„კენტი და ლუწი“ – მოგება ხვედრილია კენტი ან ლუწი რიცხვი 1 ქ. X 1 ქ.;

„1-12“; „13-24“ „25-36“ – მოგება განისაზღვრება მოგებულ კოლონაში მოხვედრილი რიცხვების მიხედვით, 1 ქ. X 2 ქ.;

„1-18“; „19-36“ (ივენ შანსი) - მოგება განისაზღვრება მოგებულ კოლონაში მოხვედრილი რიცხვების მიხედვით, 1 ქ. X 1ქ.;

თამაშის მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები, სხვადასხვა მაგიდაზე შესაძლებელია იყოს განსხვავებული.

**თამაშისას ფსონის მინიმალური ოდენობა არის 2 ლარი მაქსიმალური ოდენობა 5700 ლარი;**

### **Live BlackJack - სამორინეს ლაივ ბლექჯეკი**

სამორინეს ლაივ რულეტი წარმოდგენილია ორი პროვაიდერის XPROGAMING და LUCKY STREAK მიერ.

თითო დარიგება არის დამოუკიდებელი თამაში. მოთამაშეების თამაშობენ დილერის წინააღმდეგ. თამაში მიმდინარეობს კარტის 6 შეკვრით. თამაშის მიზანია, მოთამაშემ დააგროვოს 21 ქულა, ან 21-მდე მაქსიმალურად მიახლოებული კომბინაცია. თუ მოთამაშეს დაუგროვდება 21 ქულაზე მეტი, მაშინ ეს ნიშნავს გადაცილებას (ჩაწვა) ფსონის წაგებას. თუ თქვენი პირველი ორი კარტის ჯამი 21-ის ტოლია, ეს ნიშნავს, რომ თქვენ გაქვთ ბლექჯეკი.

ყველა ნახატი კარტი 10 ქულას უდრი, ტუზი 1-ის ან 11-ის ტოლია, ხოლო დანარჩენი კარტის ქულები თითოეულ მათგანზე გამოხატული ციფრის იდენტურია. მოთამაშე იგებს იმ შემთხვევაში თუ მის მიერ დაგროვილი ქულა აჭარბებს დილერის კომბინაციის ქულას. ბლექჯეკის შემთხვევაში მოგება შეადგებს სამი ორთან (3:2) (იმ შემთხვევაში თუკი დილერს ბლექჯეკი არ ჰყავს). თუკი დაგროვილი ქულების ჯამმა 21-ს გადააჭარბა, მაშინ მოთამაშე აგებს ფსონს, ხოლო თანაბარი ქულების შემთხვევაში არცერთი მხარე არ რჩება წაგებული და მოთამაშეს უბრუნდება ფსონი. ბლექჯეკის კომბინაცია უგებს 2-ზე მეტი კარტით დაგროვილ 21-ქულიან კომბინაციას.

მოთამაშეს „სპლიტის“ (კარტის გაყოფის) უფლება აქვს მხოლოდ ერთხელ.

მოთამაშეს უფლება აქვს გააორმაგოს ფსონი „სპლიტის“ შემდეგ.

მოთამაშე დებს შესაბამის ფსონს სურვილისამებრ.

**„სპლიტი“ (გაყოფა)**

თუ პირველი ორი კარტი ერთნაირი ღირებულებისაა, მოთამაშეს შეუძლია გაყოს („გასპლიტოს“) კარტი ორ ცალკეულ ხელად, თავდაპირველი ფსონის ფასად. ამის შემდგომ თამაში ჩვეულებრივ გრძელდება. ორი ტუზის „სპლიტის“ შემთხვევაში, მოთამაშეს უფლება არ აქვს მოითხოვოს მესამე კარტი. ტუზების „სპლიტის“ შემთხვევაში ბლექჯეკი 21 ქულად ითვლება.

### **გაორმაგება**

თუკი პირველი ორი კარტის დარიგების შემდეგ მოთამაშემ 9-დან 15 ქულამდე მოაგროვა და ამასთან, ტუზის გარეშე, მოთამაშეს უფლება აქვს გააორმაგოს ფსონი (თუკი იგი დილერის ერთი კარტიდან გამომდინარე მიიჩნევს, რომ უკეთესი ქულის დაგროვება შეუძლია), თუმცა ამ შემთხვევაში მოთამაშეს ურიგდება მხოლოდ ერთი კარტი, რის შემდეგაც იგი იძულებულია შეჩერდეს.

### **დაზღვევა**

დაზღვევა მოთამაშეს საშუალებას აძლევს თავი დაიცვას დილერის ბლექჯეკისაგან, მაგალითად: ისეთ შემთხვევაში, როდესაც დილერის პირველი კარტი ტუზია. დაზღვევის ღირებულება თავდაპირველი ფსონის ნახევარს შეადგენს. დილერთან ბლექჯეკის ამოსვლის შემთხვევაში, დაზღვევა 2:1-თან შეფარდებით ანაზღაურდება, რაც თავდაპირველი ფსონის ტოლფასია. იმ შემთხვევაში, თუკი მოთამაშე შეიძენს დაზღვევას, მაგრამ დილერს ბლექჯეკი არ ამოუვა, დაზღვევის თანხა მოთამაშეს არ უბრუნდება. მოთამაშესთან ბლექჯეკის ამოსვლის შემთხვევაში, მას უფლება აქვს მოითხოვოს მოგების 2:1-თან (ერთი ერთში) გადახდა, რაც ხელის დასრულებას ნიშნავს. თუკი ბლექჯეკის მქონე მოთამაშე განაგრძობს თამაშს და დილერსაც ბლექჯეკი ამოუვა, ცხადდება ფრე. წინააღმდეგ შემთხვევაში მოთამაშის მოგება შეადგენს 3:-თან.

### **დანებება**

მოთამაშეს არ შეუძლია დანებება და თამაშის შეწყვეტა მის დასრულებამდე. ასეთ შემთხვევაში მოთამაშე ცხადდება წაგებულად.

### **დილერის წესები**

დილერი ვალდებულია დაირიგოს კარტი სანამ ქულების რაოდენობა 17-ს არ მიაღწევს და შეჩერდეს თუკი ჯამი 17 ან 17-ზე მეტია. თუ ქულების რაოდენობა აჭარბებს 17-ს მაშინ ტუზი 11-ია.

თამაშის მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები, სხვადასხვა მაგიდაზე შესაძლებელია იყოს განსხვავებული.

**თამაშისას ფსონის მინიმალური ოდენობა არის 5 ლარი, მაქსიმალური ოდენობა 41000 ლარი;**

### **Live bet on poker (სამორინეს ლაივ პოკერბეთი)**

მოთამაშეების თამაშობენ დილერის წინააღმდეგ.

### **პირველი რაუნდი**

მოთამაშეს შეუძლია კარტის დარიგებამდე დადოს ფსონები და შემდეგ უკვე დილერი არიგებს ორ-ორ კარტს

### **მეორე რაუნდი**

შესაძლებელია შეიცვალოს ფსონები ბოქსებზე და მოთამაშეებს შეუძლიათ გააკეთონ ახალი ფსონები შეცვლილ კარტის შესაბამისი კომბინაციის ღირებულებაზე.

ფლოპი - დილერი ხსნის სამ კარტს ბორდზე

### **მესამე რაუნდი**

შესაძლებელია კარტის შესაბამისი კომბინაციის ღირებულება შეიცვალოს და მოთამაშეებს შეუძლიათ ხელახალ გააკეთონ ფსონები.

თარნი - დილერი ხსნის მე-4 კარტს ბორდზე

### **მეოთხე რაუნდი**

შესაძლებელია კარტის შესაბამისი კომბინაციის ღირებულება შეიცვალოს და მოთამაშეებს შეუძლიათ ხელახალ გააკეთონ ფსონები.

რივერი - დილერი ხსნის მე-5 კარტს ბორდზე

თამაში სრულდება და გამოვლინდება გამარჯვებული. იგებს ყველაზე მაღალი კომბინაცია.

### **კომბინაციები:**

ფლემ როიალი - ერთი მასტის 10, ვალეტი, დედოფალი, მეფე, ტუზი

სტრიტ ფლემი - ერთი მასტის ნებისმიერი კარტი მიმდევრობით.

კარე - ოთხი ერთნაირი რანგის კარტი.

ფულჰაუსი - ერთნაირი რანგის სამი და ერთნაირი რანგის ორი კარტი.

ფლემი - ერთნაირი მასტის 5 კარტი, თანმიმდევრობას მნიშვნელობა არ აქვს.

სტრიტი - სხვადასხვა მასტის ნებისმიერი ხუთი თანმიმდევრული კარტი.

სამი მსგავსი - ერთნაირი რანგის სამი კარტი.

ორი წყვილი - ერთნაირი რანგის 2 კარტი და ერთნაირი რანგის კიდევ 2 კარტი.

წყვილი - ერთნაირი რანგის ორი კარტი, იმარჯვებს ის წყვილი, რომლის რანგიც უფრო მაღალია

მაღალი კარტი - თქვენ გაქვთ ერთი კარტი, რომელიც სხვების კარტზე მაღალია

თუ რომელიმე ბოქსზე თამაშის დასრულებამდე შეიძლება აღმოჩნდეს, რომ კომბინაციის შედგენა შეუძლებელია, მაშინ ის ბოქსი ეთიშება თამაშს. თუ თამაშის დასრულებისას აღმოჩნდება, რომ ბორდზე არსებული კარტებიდან დგება მხოლოდ ყველაზე მაღალი კომბინაცია, მაშინ მოთამაშეებს დადებული ფსონები უბრუნდებათ, მხოლოდ დამატებითი ფსონები იგებს თამაშში.

თამაშის მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები, სხვადასხვა მაგიდაზე შესაძლებელია იყოს განსხვავებული.

**თამაშისას ფსონის მინიმალური ოდენობა არის 5 ლარი, მაქსიმალური ოდენობა 13000 ლარი;**

### **Live baccarat (სამორინეს ლაივ ბაქარა)**

მოთამაშეების თამაშობენ დილერის წინააღმდეგ.

სამორინეს ლაივ ბაქარა წარმოდგენილია ორი პროვაიდერის XPROGAMING და LUCKY STREAK მიერ.

თამაშში გამოიყენება ბანქოს 8 დასტა. ბანქოს დარიგებამდე მოთამაშე აკეთებს ფსონს.

პირველი პოზიცია : თქვენ აკეთებთ ფსონს მოთამაშის მოგებაზე.

მეორე პოზიცია : თქვენ აკეთებთ ფსონს ბანკირის მოგებაზე.

მესამე პოზიცია : შეგიძლიათ ფსონი გაყრაზე (TIE) (როდესაც ორივე მოთამაშეს ერთიდაიგივე სიძლიერის კარტი ჰყავთ ) გააკეთოთ. ბაკარაში ყველაზე მაღალი კომბინაცია არის 9 ქულა. ყველაზე მაღალი კარტი არის ცხრიანი.

8=8 ქულას, 7=7 ქულას, 6=6 ქულას, 5=5 ქულას, 4=4 ქულას, 3=3 ქულას, 2=2 ქულას. ტუზი=1 ქულას.

10, ვალეტი, ქალი, მეფე = 0 ქულას.

10 ქულაზე ზემოთ ქულების ათვლა 0-დან იწყება. მაგ: 4-იანის და 8-იანის კომბინაცია = 2 ქულას, 3-ის, 4-ისა და 7-ის კომბინაცია = 4 ქულას. 9-ისა და 8-ის კომბინაცია = 7 ქულას და ა.შ.

მოგებების განაწილება: ბანკირი 1/1 (ფსონი ორმაგდება) მოთამაშე 1/1 გაყრა 8/1

ბანკირსა და მოთამაშეს დილერი ურიგდებს 2-2 კარტს. პირველი კარტი ყოველთვის მოთამაშეს ურიგდება. თუ ბანკირის და მოთამაშის კარტი თანაბარი ღირებულების არის, მოგებულად ითვლება გაყრაზე დადებული ფსონი. მოთამაშეს შეუძლია ერთდროულად ორ სხვადასხვა პოზიციაზე გააკეთოს ფსონი. მოგება თითოეულ პოზიციაზე დამოუკიდებლად გაიცემა. მაგ: თუ თქვენ ერთ დარიგებაში ფსონი გააკეთეთ ბანკირის მოგებაზე და ბანკირის 2 კარტში მოგებაზე - ორივე მოგება დაგერიცხებათ. თუ ბანკირს ან მოთამაშეს 8 ან 9 ქულა ამოუვიდა, მესამე კარტი აღარ დარიგდება. თუ მოთამაშეს 1,2,3,4,5,0 კომბინაცია უჭირავს ყოველთვის რიგდება მესამე კარტი. თუ 6-7 მაშინ მესამე კარტი არ რიგდება. თუ 8-9 მაშინ პირდაპირ მოგებაა და მესამე კარტი აღარ არის საჭირო.

თამაშში ნაჩვენებია სტატისტიკა მიმდინარე დილერისათვის ცხრილის სახით.

თამაშის მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები, სხვადასხვა მაგიდაზე შესაძლებელია იყოს განსხვავებული.

**თამაშისას ფსონის მინიმალური ოდენობა არის 5 ლარი, მაქსიმალური ოდენობა 1600 ლარი;**

### **Dragon Tiger (სამორინეს ლაივ დრაგონ-თაიგერი)**

მოთამაშეების თამაშობენ დილერის წინააღმდეგ.

პირველი პოზიცია: ფსონი კეთდება Dragon-ზე.

მეორე პოზიცია: ფსონი კეთდება Tiger-ზე.

მესამე პოზიცია: ფსონი კეთდება გაყრაზე (Tie)

მოთამაშეები აკეთებენ ფსონებს მათთვის სასრუვე პოზიციაზე.

დილერი არიგებს თითო ბანქოს „Dragon“-ზე და „Tiger“-ზე.

მოთამაშე იგებს იმ შემთხვევაში თუ მის მიერ არჩეულ პოზიციაზე ამოვიდა უფრო მაღლი ქულის მქონე ბანქო.

უმაღლესი ქულა არის მეფე, ყველაზე დაბალი ქულა კი ტუზი.

მოგებაზე გაიცემა 1:1, გაყრის (Tie) შემთხვევაში 1:8

**თამაშისას ფსონის მინიმალური ოდენობა არის 5 ლარი, მაქსიმალური ოდენობა 10000 ლარი;**

### **Casino Live Hold'em**

მოთამაშეების თამაშობენ დილერის წინააღმდეგ.

Casino Live Hold'em არის პოპულარული ყველაზე მარტივი ფორმა. წესები მარტივია და იგი უზრუნველყოფს თქვენს გაცნობიერებას პოპულარული საფუძვლებში.

ამ თამაშში მაგიდის ცენტრში რიგდება 5 კარტი, რომელსაც ხედავს ყველა და 2 საიდუმლო კარტი თითოეული მოთამაშისათვის.

როდესაც მაგიდა იხსნება, მოთამაშეებს ურიგდებათ თითო კარტი, ვისაც ყველაზე მაღალი კარტი აქვს სახელდება როგორც დილერის დილაკი. კარტების დარიგება იწყება დილერის დილაკის მარცხნივ მჯდომი მოთამაშისაგან და გრძელდება საათის ისრის მიმართულებით, მანამ სანამ თითოეულ მოთამაშეს არ დაურიგდება ორი საიდუმლო (ან ჰოულ) კარტი. საიდუმლო ნიშნავს, რომ მხოლოდ მოთამაშეს შეუძლია დაინახოს თავისი საკუთარი კარტი. სანამ კარტები დარიგდება, დილაკის შემდეგ მჯდარი ორი მოთამაშე აკეთებს ფსონს. კარტების დარიგების შემდეგ დილაკის შემდგომ მჯდარი მოთამაშე იწყებს მოქმედებას. მოთამაშეს აქვს სამი არჩევანი:

**ფოლდი** - რაც ხელის დამთავრებას ნიშნავს

**ქოლი** - რაც ნიშნავს, რომ იგი შევიდა ფსონს და გააგრძელა თამაში

**რეიზი** - რაც ნიშნავს რომ, მოთამაშე ზრდის ფსონს

ამის შემდეგ თამაში გრძელდება საათის ისრის მიმართულებით, მანამ სანამ ყოველ მოთამაშეს მაგიდასთან არ ექნება თანაბარი ფსონი.

პირველი ფსონების რაუნდის შემდეგ იწყება

**ფლოპი** - სამი კარტი რიგდება მაგიდის ცენტრში, ისე რომ ყველა ხედავდეს. ეს ნიშნავს რომ, თითოეულ მოთამაშეს შეუძლია ამ კარტების გამოყენება საკუთარი ორი ჰოულ კარტის კომბინაციის შესაქმნელად. მეორე ფსონების ჩამოსვლის რაუნდი იწყება დილერის დილაკის შემდგომ პირველი მოთამაშისაგან, რომელსაც ორი არჩევანი აქვს:

**ჩეკი** - მოთამაშე იღებს გადაწყვეტილებას არ გააკეთოს ფსონი და მოქმედება გადადის შემდეგ მოთამაშეზე

**ფსონი** - მოთამაშე დებს ჩიპებს პოტში. თუ მოთამაშე გააკეთებს ფსონს ზემოთ ჩამოთვლილი სამი არჩევანი (ფოლდი, ქოლი, რეიზი) შესაძლებელია.

ფსონების ჩასვლის მეორე რაუნდის შემდეგ იწყება

**თერნი** - მეოთხე კარტი რიგდება მაგიდის ცენტრში. ფსონების ჩამოსვლის მესამე რაუნდიც ისევე მიმდინარეობს, როგორც მეორე. მესამე რაუნდის დასრულების შემდეგ იწყება

**რივერი** - მეხუთე კარტი რიგდება მაგიდის ცენტრში. ამის შემდეგ მოდის მეოთხე და ფინალური ფსონების გაკეთების რაუნდი, წინა რაუნდის წესებით. ყველა მოთამაშისათვის, ვისაც ქოლი აქვს გაკეთებული იწყება

**შოუდაუნი** - ყველა მოთამაშის ჰოული (ან საიდუმლო) კარტები იხსნება და იგებს ის, ვისაც ყველაზე მაღალი ხელი აქვს

### **კომბინაციები**

**ფლემ როიალი** - ერთი მასტის 10, ვალეტი, დედოფალი, მეფე, ტუზი

**სტრიტ ფლემი** - ერთი მასტის ნებისმიერი კარტი მიმდევრობით.

**კარე** - ოთხი ერთნაირი რანგის კარტი.

**ფულჰაუსი** - ერთნაირი რანგის სამი და ერთნაირი რანგის ორი კარტი.

**ფლემი** - ერთნაირი მასტის 5 კარტი, თანმიმდევრობას მნიშვნელობა არ აქვს.

**სტრიტი** - სხვადასხვა მასტის ნებისმიერი ხუთი თანმიმდევრული კარტი.

**სამი მსგავსი** - ერთნაირი რანგის სამი კარტი.

**ორი წყვილი** - ერთნაირი რანგის 2 კარტი და ერთნაირი რანგის კიდევ 2 კარტი.

**წყვილი** - ერთნაირი რანგის ორი კარტი

**მაღალი კარტი** - ეს კომბინაცია არაა, უბრალოდ თქვენ გაქვთ ერთი კარტი, რომელიც სხვების კარტზე მაღალია.

**თამაშისას ფსონის მინიმალური ოდენობა არის 5 ლარი, მაქსიმალური ოდენობა 10000 ლარი;**

### **Carribien Poker**

თამაშში მონაწილეობას იღებს მოთამაშე და დილერი. თამაშის მიზანს წარმოადგენს საუკეთესო კომბინაციის შედგენა. მოთამაშე ახორციელებს ფსონს ერთ ან რამდენიმე პოზიციაზე.

თამაშის დასაწყებად მოთამაშე აუცილებლად აკეთებს მინიმალურ ფსონს, რომელსაც ანტე ჰქვია. ამის შემდგომ დილერი არიგებს 5-5 კარტს ყველა პოზიციაზე და ასევე თავისთვისაც დილერი. დილერის ოთხი კარტი დახურულია და მხოლოდ ერთი კარტია გახსნილი.

დარიგების შემდეგ მოთამაშე აფასებს თავის კარტს და შეუძლია განაგრძოს თამაში ან დაყაროს კარტი. თუ მოთამაშე კარტს დაყრის, მაშინ ის დაკარგავს წინა გაკეთებულ ფსონებს. გაგრძელების შემთხვევაში მან აუცილებლად უნდა დადოს ფსონი ანტეს ორმაგი ოდენობის.

მოთამაშეების მიერ გადაწყვეტილების მიღების შემდგომ დილერი ხსნის თავის კარტებს. თუ დილერს არ აღმოაჩნდება რომელიმე კომბინაცია ან კომბინაცია ტუზ-მეფე, მაშინ მოთამაშეს უბრუნდება თავისი ფსონი, მიუხედავად იმისა აქვს თუ არა მოთამაშეს კომბინაცია. თუ დილერს აქვს კომბინაცია, მაშინ დარდება მათი კომბინაციები, რომელსაც აღმოჩნდება ძლიერი ის იგებს, მოგების გადახდა ხდება შესაბამისი ცხრილის მიხედვით, რომელიც მოცემულია უშუალოდ თამაშში. თუ აღმოჩნდება რომ ყავთ თანაბარი კომბინაციები, მაშინ ხდება შედარება კომბინაციის შემადგენელი კარტების გარდა არსებული მაღალი კარტით, თუ ისინიც ემთხვევა შემდეგით და ა.შ.

კომბინაციები არის შემდეგი:

- ტუზი-მეფე
- 1 წყვილი
- 2 წყვილი
- 3 ერთნაირი
- სტრიტი
- ფლეში
- ფულ-ჰაუსი
- კარე (ოთხეული)
- სტრიტ-ფლეში
- ფლეშ-როიალი

**თამაშისას ფსონის მინიმალური ოდენობა არის 5 ლარი, მაქსიმალური ოდენობა 10000 ლარი;**

### **Sic Bo**

მოთამაშეების თამაშობენ დილერის წინააღმდეგ.

მოცემულია სათამაშო დაფა, სადაც მოთამაშე ახორციელებს ფსონებს. გორდება კამათელი. მოთამაშის მიზანს წარმოადგენს კამათლის მნიშვნელობების გამოცნობა.

**ფსონის ტიპები:**

დაბალი/მაღალი ფსონი. დაბალი ფსონი განისაზღვრება 4 – 10 დიაპაზონში. მაღალი 11 – 17 დიაპაზონში. ფსონი ითვლება მოგებულად, თუ კამათლებზე ამოსული რიცხვების ჯამი ჩავარდება შესაბამის დიაპაზონში. სამივე კამათელზე ერთნაირი მნისვნილობის დასმის შემთხვევაში არცერთი ფსონი არ არის მოგებული.

ფსონი ნომერზე. ფსონი კონკრეტულად რომელიმე ციფრზე 1-დან 6-ჩათვლით.

ფსონი წყვილზე. ფსონის გაკეთება შესაძლებელია წყვილ კამათელზე, რომლის 15 სხვადასხვა კომბინაციაა მოცემული

ფსონი ჯამზე. ფსონი იდება სამივე კამათლის ჯამზე 4-დან 17 ჩათვლით. ჯამი 3 და 18 შესაძლებელია მხოლოდ იმ შემთხვევაში, როდესაც კამათელზე ერთნაირი ციფრები ამოდის. ამ შემთხვევაში მოგება არ ხდება.

ფსონი დაბლზე. ფსონი იდება, რომ კამათელზე ამოვა წყვილი.

ფსონი ტრიპლზე. ფსონი იდება, რომ კამათელზე ამოვა წინასწარ ამორჩეული ციფრი სამივე კამათელზე.

ფსონი ნებისმიერ ტრიპლზე. ფსონი იდება, რომ კამათელზე ამოვა სამი ერთნაირი ციფრი.

ფსონების დადების შემდეგ გორდება კამათლები და განისაზღვრება კლიენტის მოგება, ან წაგება.

**თამაშისას ფსონის მინიმალური ოდენობა არის 5 ლარი, მაქსიმალური ოდენობა 10000 ლარი;**

### **პოკერი**

პოკერი წარმოდგენილია ორი სხვადასხვა ტიპის თამაშის სახით. პოკერი ჰოლდემი და პოკერი ომაჰა. თამაშის წესები განსხვავებულია.

#### **პოკერი ჰოლდემი**

თამაშის ძირითადი მიზანი არის თამაშის ბანკის მოგება. მას იგებს ის მოთამაშე, რომელიც ქმნის საუკეთესო 5 კარტიან პოკერის ხელს, 2 დახურული კარტისა და 5 საერთო კარტის გამოყენებით. თამაშობს მინიმუმ ორი და მაქსიმუმ ათი მოთამაშე 52 კარტიანი ბანკის გამოყენებით.

მოთამაშეებს ურიგდებათ 2 კარტი თითოეული ხელის დასაწყისში. ამ კარტს ე.წ. „ჯიზის“ კარტები ეწოდება, შემდეგ მაგიდაზე რიგდება 5 საერთო კარი. მოთამაშეებს ამ საერთო 7 კარტიდან შეუძლიათ ნებისმიერის გამოყენება 5 კარტიანი კომბინაციის შესაქმნელად, რომელიც შესაბამისად იგებს ბანკს.

ლიმიტირებულ პოკერში მაქსიმალური ფსონის გაზრდა ე.წ. „რეიზი“ შეთანხმებულია თამაშის დაწყებამდე. მაგალითად: 1/2 ლიმიტ თამაშში ბეთიც და რეიზიც 1-ია. ბოლო ორ რაუნდში ბეთი და რეიზი 2-ია. პოტ ლიმიტის თამაშში ფსონის ე.წ. „ბეთის“ და რეიზის მაქსიმალური თანხა უნდა უდრიდეს იმ მთლიან თანხას, რაც ბანკშია იმჟამად. პოტ ლიმიტის პოკერის თამაშებში რეიზების რაოდენობა არ არის შეზღუდული. ულიმიტო თამაშებში ბეთების რაოდენობაც არ არის შეზღუდული. ყველა მოთამაშეს შეუძლია ნებისმიერი ბეთის ჩამოსვლა რაუნდში, რომელიც შეესაბამება მინიმალურ (დიდი ბლაინდის თანაბარ) ბეთს.

#### **რაუნდები**

ყოველი თამაში იყოფა 4 რაუნდად, რომელიც იქმნება ბლაინდებიდან შესული საწყისი ბანკით. პირველი მოთამაშე, რომელიც ჯდება მაგიდასთან ხდება დილერი და ენიჭება მრგვალი დისკი (დილერის დოლი). თამაში მიმდინარეობს საათის ისრის მიმართულებით, იმ მოთამაშიდან, რომელიც დილერის გვერდით ზის. ტურნირების დროს, როდესაც მოთამაშეები მაგიდასთან სხდებიან ერთდროულად, ამ დროს თითოეული მოთამაშე იღებს ერთ კარტს და მოთამაშე, რომელიც ყველაზე მაღალ კარტს მიიღებს ის ხდება კარტის დამრიგებელი ანუ დილერი. დილერის დოლი მოძრაობს საათის ისრის მიმართულებით მოთამაშიდან მოთამაშეზე თითოეულ ხელში.

### **ბლაინდები**

დილერის გვერდით მარცხნივ მყოფი ორი მოთამაშე განათავსებს ბრმა ფსონებს ე.წ. ბლაინდებს („ბლაინდი“ (ბრმა - ინგლისურად). ეს ფსონები იძულებითია და იძლევა გარანტიას, რომ თამაშის დაწყებისათვის ბანკში არის თანხის რაღაც რაოდენობა. დილერის მარცხნივ მყოფი მოთამაშე განათავსებს „პატარა ბლაინდს“ და მის შემდგომ მყოფი მოთამაშე განათავსებს „დიდ ბლაინდს“, რომელიც ორჯერ აღემატება პატარა ბლაინდის რაოდენობას. მაგ: პატარა ბლაინდი თუ არის 1, მაშინ დიდი ბლაინდი უნდა იყოს 2. თუ მოთამაშეს არ აქვს საკმარისი ჩიპები ბლაინდის დასადებად, ის შედის ყველა ჩიპს (ოლინი). თუ თამაშში ორი მოთამაშეა, პატარა და დიდი ბლაინდის განთავსება მაინც უნდა მოხდეს. ამ შემთხვევაში დილერი განათავსებს დიდ ბლაინდს და პირველი რაუნდი იწყება. ფრე-ფლოპი. თითოეულ მოთამაშეს ურიგდება ორი კარტი დახურულად და ყველა მოთამაშე დაინახავს მხოლოდ თავის კარტებს. მოთამაშე, რომელიც მეორე მოთამაშის მარცხნივ არის, დაიწყებს სათამაშო რაუნდს. ამ მოთამაშეს შეუძლია: 1) გაასწოროს დიდი ბლაინდის რაოდენობის თანხა იგივე ქოლი

2) გაზარდოს ფსონის რაოდენობა იგივე რეიზი

3) დაყაროს კარტები და გავიდეს თამაშიდან იგივე ფოლდი

ამის გაკეთება შეუძლიათ სხვა მოთამაშეებს, როცა მოვა მათი რიგი ფსონის ჩამოსასვლელად, იმ დროს, როდესაც ფსონის ჩამოსვლის რიგი მოუწევს მოთამაშეს, რომელმაც დიდი ბლაინდი განათავსა მას შეუძლია გაატაროს, ე.წ. ჩექი თუ სხვა მოთამაშე მანამდე არ გაზრდის ფსონს. თუ სხვა ოპონენტი გაზრდის ფსონს (რეიზი), მოთამაშეს, რომელმაც დიდი ბლაინდი განათავსა, შეუძლია აირჩიოს ქოლი, რეიზი ან ფოლდი. როცა ყველა ფსონი გასწორდება, შეიქმნება საწყისი ბანკი და თამაში შემდეგ რაუნდში გადავა. პირველი სამი საერთო მაგიდის კარტი ე.წ. ფლოპი. ფლოპის დროს მაგიდაზე რიგდება სამი საერთო კარტი, რომლის გამოყენებაც ყველა მოთამაშეს შეუძლია. მოთამაშე, რომელმაც პატარა ბლაინდი განათავსა იწყებს რაუნდს და როცა ყველა ფსონი თანაბარია, თამაში გადადის შემდეგ რაუნდში. მე-4 საერთო კარტი (ტურნი)-ს გადმობრუნების შემდეგ მაგიდაზე იწყება მესამე ვაჭრობის რაუნდი. მეხუთე კარტის დარიგებისას ე.წ. რივერი ბოლო რაუნდი იწყება და როცა ყველა ბეთი თანაბარია, დროა მოთამაშეებმა აჩვენონ თავიანთი კარტები. ჩვეულებრივ ბოლო მოთამაშე, რომელიც ფსონს ჩამოვიდა ბოლო რაუნდში, პირველი ხსნის კარტს. თუ ბოლო რაუნდში ყველა დარჩენილი მოთამაშე გააკეთებს ჩექს ( ე.ი არცერთი მოთამაშე ჩამოვა ფსონს); დილერის მარცხნივ მყოფი პირველი მოთამაშე, რომელიც არ გასულა თამაშიდან, გახსნის თავის კარტებს პირველი. საათის ისრის მიმართულებით ყველა მოთამაშე გახსნის კარტებს რიგის მიხედვით, თუ მოთამაშის ხელი უფრო სუსტია ვიდრე მიმდინარე მოგების ხელი, მოთამაშეს აქვს უფლება აჩვენოს ან დაყაროს კარტები. საუკეთესო 5 კარტიანი ხელი მოიგებს ბანკს. თუ მოთამაშეებს აქვთ თანაბარი

სიძლიერის ხელი, ბანკი გაიყოფა, თითოეული მოთამაშე უკან წაიღებს შესულ თანხას და გაიყოფს ბანკს.

გამოტოვებული ბლანდის წესები. ეს წესი უზრუნველყოფს იმას, რომ მოთამაშეები არ შევიდნენ თამაშში გვიან პოზიციებზე და თავიდან აიცილონ ბლანდების განთავსება. იმ შემთხვევაში თუ მოთამაშეს უნდა შემოსვლა დაწყებულ თამაშზე, მან უნდა განათავსოს შემოსვლის საფასური, რომელიც დიდი ბლანდის ტოლია ან აირჩიოს შემდეგი:

- დიდი ბლანდის განთავსება ან
- დალოდება დიდი ბლანდის.

თუ მოთამაშე გადაწყვეტს დაელოდოს დიდ ბლანდს, ის ვერ შეუერთდება თამაშს მანამ, სანამ დიდი ბლანდი არ დაუბრუნდება მის პოზიციას. თუ მოთამაშე იჯდა მაგიდასთან და შემდეგ გადაჯდა დიდი ბლანდის გამოტოვების შედეგად, მას ასევე მოუწევს გამოტოვოს პატარა ბლანდი და დილერის დოლი. თუ მოთამაშე გამოტოვებს პატარა და დიდ ბლანდს, მას მოეთხოვება განათავსოს დიდი ბლანდის თანაბარი თანხა, პლიუს პატარა ბლანდის მკვდარი ფსონი. „ოლინი“. თუ მოთამაშეს დაუმთავრდება ჩიპები, მას არ მოეთხოვება ეგრევე გავიდეს თამაშიდან, მას შეუძლია შევიდეს „ოლინიში“ ანუ ჩამოვიდეს დარჩენილი ჩიპები. თუ ეს მოხდება ბანკი გაიყოფა მთავარ და ცალკე ბანკად ყველა მომდევნო ფსონებით. თუ მოთამაშე, რომელიც „ოლინ-ს“ შევა ვერ მოიგებს, მოგებული მიიღებს ყველა ჩიპს ( ორივე მთავარ და ცალკე ბანკს). თუ მოთამაშე, რომელიც ოლინ-ში შევა მოიგებს, ის მიიღებს მთავარ ბანკს, მაგრამ გვერდითი ბანკი გადაეცემა მოთამაშეს, რომელიც მეორე „ადგილზე გავა“. თუ რამოდენიმე მოთამაშე შევა „ოლინ-ში“, შეიქმნება რამოდენიმე ცალკეული ბანკი. თუ მოთამაშე, რომელმაც მიიღო ოლინის ყველა ბეთი არ შევა ოლინს და ექნება ყველაზე მაღალი კარტების კომბინაცია გახსნისას, ის მიიღებს მთავარ და ცალკეულ ბანკს. თუ მოთამაშეს, რომელიც უკვე იყო ოლინ-ში, ეყოლება საუკეთესო კომბინაცია, ის მოიგებს იმ ბანკს, რომელიც მის ოლინ-ში შესვლამდე შეიქმნა. ყველა ოლინ-ის მოთამაშე, რომელსაც მაღალი კარტის კომბინაცია ექნება, შეუძლია მოიგოს მხოლოდ ის ბანკი, რომელზეც მას შენატანი აქვს. მაგიდის ფსონები ბაი-ინი არის თანხის რაოდენობა, რომელიც მოეთხოვება თითოეულ მოთამაშეს, რათა მონაწილეობა მიიღოს პოკერის თამაშში. ყველა ნაღდი ფულის თამაშს აქვს მინიმალური ბაი-ინი, რომელიც მოეთხოვება მოთამაშეს სანამ ის დაიწყებს თამაშს.

### **ბაი-ნი**

ლიმიტ პოკერის მინიმალური ბაი-ინის მოთხოვნა 10 ჯერ დიდია დიდ ბლანდზე. აქ არ მოითხოვება მაქსიმალური ბაი-ინი. მაგალითად, 1/2 ლიმიტ თამაშში დიდი ბლანდის ღირებულება არის 1, ასე რომ მინიმალური ბაი-ინი არის 10x1 ან 10 პოტი და ულიმიტო, პოტ ლიმიტიან თამაშებს აქვთ მინიმალური და მაქსიმალური ბაი-ნები, მინიმალური ბაი-ინი 20-ჯერ უფრო დიდია პატარა ბლანდზე და მაქსიმალური 100 ჯერ დიდია დიდ ბლანდზე. მაგალითად, 1/2 ულიმიტო და პოტ ლიმიტიან თამაშებში, სადაც პატარა ბლანდი არის 1 და დიდი ბლანდი არის 2, მინიმალური ბაი-ნი იქნება 20 და მაქსიმალური 200. მაგიდის ფსონები. ყველა თამაშები და ტურნირები მაგიდის ფსონების წესების შესაბამისია. ჩიპის დამატება რაუნდის მსვლელობისას მოთამაშის სტეკზე შეუძლებელია. მოთამაშეებს ჩიპების დამატება შეუძლიათ მხოლოდ რაუნდებს შორის. როდესაც სხვა ტურნირები გთავაზობთ ხელახალ ყიდვას და დამატებებს, ამის გაკეთება შესაძლებელია მხოლოდ ხელის დასრულებისას სანამ, მომდევნო ხელი დაიწყება. თუმცა

მოთამაშეებს შეუძლიათ დაიმატონ ჩიპები ხელის მსვლელობისას თუ ამ ხელს თვითონ არ თამაშობენ. მოთამაშეებს არ შეუძლიათ მაგიდიდან ჩიპების აღება თამაშის მსვლელობისას. ამის გაკეთება მხოლოდ თამაშიდან გასვლის შემდეგ არის შესაძლებელი. არ აქვს მნიშვნელობა თუ რამდენი ჩიპი დევს მაგიდაზე, ეს წესი მაინც მოქმედებს. მაგიდის ფსონების წესები შექმნილია თამაშის დასაცავად და თამაშის მსვლელობის უზრუნველსაყოფად. მაგალითად, თუ მოთამაშეს ექნებოდა უფლება ჩაედო რამოდენიმე ჩიპი თავის ჯიბეში ნებისმიერ დროს როცა ის წინ გავიდოდა, მაშინ თამაშისათვის მისაწვდომი ჩიპების რაოდენობა საგრძნობლად შემცირდებოდა.

**თამაშისას ფსონის მინიმალური ოდენობა არის 1 თეთრი, მაქსიმალური ოდენობა 100 ლარი; მაგიდებზე ფიქსირებული რეიკი ფსონის 5%-ია.**

### **პოკერი ომაჰა**

თითოეულ მოთამაშეს ურიგდება ოთხი დახურული კარტი, რომელსაც აგრეთვე ჯიბის კარტები ჰქვიათ და ტეხასური ჰოლდემის მსგავსად ხუთი კარტი რიგდება მაგიდაზე.

მოთამაშეებს კომბინაციის გაკეთება შეუძლიათ ჯიბის მხოლოდ 2 კარტის და 3 საერთო მაგიდის კარტების გამოყენებით.

ომაჰას თამაში შესაძლებელია მინიმუმ ორი ან მაქსიმუმ ათი მოთამაშის მიერ 52 კარტის გამოყენებით. თითოეულ მოთამაშეს ურიგდება 4 ჯიბის კარტი დახურულად და 5 საერთო კარტი ღიად მაგიდაზე.

მოთამაშეებს კომბინაციის გაკეთება შეუძლიათ 4 ჯიბის კარტიდან 2 კარტის და საერთო 5 მაგიდის კარტიდან 3 კარტის გამოყენებით, ხოლო საუკეთესო 5 კარტიანი პოკერის ხელი იგებს ბანკს.

ლიმიტ პოკერში ფსონი ჩამოსვლა და რეიზი წინასწარ არის შეთანხმებული მაგალითად, 1/2 ლიმიტიან თამაშში ბეთი და რეიზი ორივე უნდა იყოს 1, არც მეტი არც ნაკლები. ბოლო ორ რაუნდში ბეთი და რეიზი უნდა უდრიდეს 2.

პოტ ლიმიტი. ამ თამაშში ბეთის და რეიზის მაქსიმალური თანხა უნდა აღემატებოდეს ბანკში იმ დროისთვის არსებულ თანხას. მაგალითად: თუ მთლიანი რაოდენობა ბანკში 10-ია, პირველი მოთამაშე ფსონების ჩამოსვლის რაუნდში ჩამოვა 10, მაგრამ მეორე მოთამაშე გაზრდის ფსონს 30-მდე (10 თავისი ქოლის ნაწილიდან დამატებით 20 რეიზით, რომელიც იმ დროს შეადგენს ბანკში არსებულ მთლიან თანხას). პოტ ლიმიტ პოკერ თამაშებში რეიზების რაოდენობა არ არის შეზღუდული.

ულიმიტო თამაშებში. ამ დროს ბეთის რაოდენობაც არ არის შეზღუდული. ყველა მოთამაშეს შეუძლია ნებისმიერი ბეთის ჩამოსვლა რაუნდში, რომელიც შეესაბამება მინიმალურ (დიდი ბლანდის თანაბარ) ბეთს.

თამაშის ეტაპები. თამაში იყოფა ოთხ ვაჭრობის რაუნდად, ხოლო ბანკი იქმნება, შემოსული ბლანდებისგან.

პირველი მოთამაშე, რომელიც ჯდება მაგიდასთან ხდება დილერი და მას ენიჭება მრგვალი დისკი - დილერის დოლი. თამაში მიმდინარეობს საათის ისრის მიმართულებით და იწყება იმ მოთამაშეიდან, რომელიც დილერის მარცხნივ ზის. თუ რამოდენიმე მოთამაშე ერთდროულად სხდება მაგიდასთან (როგორც ტურნირებშია მაგალითად) დილერის როლი მიეკუთვნება იმ

მოთამაშეს, რომელსაც კარტის დარიგებისას ყველაზე მაღალი კარტი მიუვა. დილერის დოლი მოძრაობს საათის ისრის მიმართულებით მოთამაშიდან მოთამაშემდე ყოველ ხელზე.

ბლაინდები. თამაშის დაწყებამდე, დილერის მარცხნივ მყოფი ორი მოთამაშე განათავსებს ბლაინდებს ( ბრმა ფსონებს - ბრმა ჰქვიათ იმიტომ, რომ მოთამაშეები კარტების ნახვამდე შედიან ამ იძულებით ფსონებს). ამას ჰქვია 'ბლაინდების განთავსება' და იძლევა გარანტიას, რომ თამაშის დაწყებისათვის ბანკში არის თანხის რაღაც რაოდენობა.

დილერის მარცხნივ მყოფი მოთამაშე განათავსებს 'პატარა ბლაინდს' და მის მარცხნივ მჯდომი მოთამაშე განათავსებს „დიდ ბლაინდს“, რაც ორჯერ აღემატება პატარა ბლაინდის რაოდენობას. თუ მოთამაშეს არ აქვს საკმარისი ჩიპები ბლაინდის დასადებად, ის შედის ყველაფერს რაც აქვს.

თუ თამაშში მხოლოდ ორი მოთამაშეა, პატარა და დიდი ბლაინდის განთავსება მაინც უნდა მოხდეს. ამ შემთხვევაში დილერი დებს დიდ ბლაინდს და პირველი რაუნდი იწყება. ფრე-ფლოპი (კარტის გახსნამდე)

თითოეულ მოთამაშეს ურიგდება ოთხი კარტი დახურულად, რომლებსაც მხოლოდ ისინი ხედავენ. მოთამაშე, რომელიც იმ მოთამაშის მარცხნივ ზის რომელმაც დადო დიდი ბლაინდი, იწყებს სათამაშო რაუნდს. ამ მოთამაშეს შეუძლია:

- 1) გაასწოროს დიდი ბლაინდის რაოდენობის თანხა იგივე ქოლი
- 2) გაზარდოს ფსონის რაოდენობა იგივე რეიზი
- 3) დაყაროს კარტები და გავიდეს თამაშიდან იგივე ფოლდი

იგივეს გაკეთება შეუძლიათ სხვა მოთამაშეებს, როცა მათი მოქმედების რიგი მოვა, ხოლო როდესაც მოქმედების რიგი მოუწევს იმ მოთამაშეს, რომელმაც დადო დიდი ბლაინდი, მას შეუძლია „დაჩქოს“ ე.ი გაატაროს ფსონი, მხოლოდ იმ შემთხვევაში თუ სხვა მოთამაშე მანამდე არ გაზრდის ფსონს. თუკი მანამდე გაკეთდება რეიზი, მაშინ მოთამაშეს, რომელმაც დიდი ბლაინდი განათავსა, შეუძლია აირჩიოს ქოლი, რეიზი ან ფოლდი.

როდესაც ყველა ფსონი სწორდება, იკვრება საწყისი ბანკი და თამაში გადადის შემდეგ რაუნდში (ფლოპი). ფლოპი ქვია სამ საერთო კარტს, რომელიც რიგდება მაგიდაზე და რომლის გამოყენებაც ყველა მოთამაშეს შეუძლია. მოთამაშე, რომელმაც პატარა ბლაინდი განათავსა იწყებს თამაშს და როდესაც ვაჭრობა დასრულდება და ყველა ბეთი გათანაბრდება, თამაში გადადის შემდეგ რაუნდში (ტურნი). მე-4 საერთო კარტის გადმობრუნების შემდეგ, მაგიდაზე იწყება ვაჭრობის მესამე რაუნდი. (რივერი) მეხუთე კარტის დარიგებისას იწყება ბოლო რაუნდი, ხოლო როცა დასრულდება ვაჭრობა და ყველა ფსონი გასწორდება, მოთამაშეებმა უნდა გახსნან კარტები. ჩვეულებრივ ბოლო მოთამაშე, რომელიც ფსონს ჩამოვიდა ბოლო რაუნდში, პირველი ხსნის კარტს, ხოლო თუ ბოლო რაუნდში ყველა დარჩენილი მოთამაშე დაჩქავს ( ე.ი. გაატარებს ფსონს და არ შემოვა თანხას), მაშინ დილერის მარცხნივ მყოფი მოთამაშე, რომელიც არ გასულა თამაშიდან აჩვენებს თავის კარტებს.

საათის ისრის მიმართულებით ყველა მოთამაშე გახსნის კარტებს რიგის მიხედვით, თუ მოთამაშის ხელი უფრო სუსტია ვიდრე მიმდინარე მოგების ხელი, მოთამაშეს აქვს უფლება აჩვენოს ან დაყაროს კარტები. საუკეთესო 5 კარტიანი ხელი იგებს მთლიან ბანკს.

თუ ორ მოთამაშეს ექნება თანაბარი სიძლიერის ხელი, ბანკი გაიყოფა. თითოეული მოთამაშე უკან მოითხოვს ბანკის ნაწილს, რომელიც მან შეიტანა. გთხოვთ იხილეთ „ოლ-ინ-ი“-ს სექცია ოკამას ნაწილში. საუკეთესო 5 კარტიანი ხელი იგებს ბანკს. ბანკი გაიყოფა საუკეთესო მაღალ ხელსა და

დაბალ ხელს შორის. თუ არცერთ მოთამაშეს არ ექნება დაბალი ხელი, მთლიანი ბანკი გადაეცემა მაღალი ხელის მქონე მოთამაშეს.

თუ ორ მოთამაშეს აქვს იდენტური ხელი, ბანკი გაიყოფა.

მოთამაშეს შეუძლია მოითხოვოს მხოლოდ ის ბანკი, რომელზეც ის შესულია.

გამოტოვებული ბლანდის წესი. იმისათვის, რომ მოთამაშეები არ შევიდნენ თამაშში გვიანი პოზიციიდან( და თავიდან აიცილონ ბლანდების განთავსება), მოთამაშეები ვალდებული არიან განათავსონ „თამაშში შემოსვლის საფასური“ , რომელიც დიდი ბლანდის ტოლია ან შეუძლიათ დაელოდონ სანამ დიდი ბლანდი არ მიაღწევს მათ პოზიციაზე. მოთამაშეს შეუძლია აირჩიოს:

- დიდი ბლანდის განთავსება ან
- დიდ ბლანდის დალოდება.

თუ მოთამაშე გადაწყვიტავს დაელოდოს დიდ ბლანდს, ის ვერ შეუერთდება თამაშს, მანამდე სანამ ბლანდი არ მოუწევს თავის პოზიციაზე.

თუ მოთამაშე იჯდა მაგიდასთან და გამოტოვა დიდი ბლანდი, მას ასევე მოუწევს გამოტოვოს პატარა ბლანდი და დილერის დოლი.

თუ მოთამაშე გამოტოვებს პატარა და დიდ ბლანდს, მას მოეთხოვება განათავსოს დიდი ბლანდის თანაბარი თანხა, პლიუს პატარა ბლანდის “მკვდარი ფსონი”.

‘ოლინი’ ( მთლიანი თანხის შესვლა) თუ მოთამაშეს დაუმთავრდება ჩიპები, მას არ მოეთხოვება ეგრევე გავიდეს თამაშიდან, მას შეუძლია შევიდეს ‘ოლინი’ ანუ დარჩენილი ჩიპები. თუ ეს მოხდება, ბანკი გაიყოფა მთავარ და ცალკე ბანკად, თავის ყველა შესული ფსონების ჩათვლით.

თუ მოთამაშე, რომელიც ‘ოლინში’ შევა და ვერ მოიგებს, მოგებული მიიღებს ყველა ჩიპს ( ორივე მთავარ და ცალკე ბანკს)

თუ მოთამაშე, რომელიც ‘ოლინს’ შევა მოიგებს, ის მიიღებს მთავარ ბანკს, მაგრამ ცალკე ბანკი გადაეცემა მოთამაშეს, რომელსაც მეორე მომგებიანი კომბინაცია ეყოლება. თუ რამოდენიმე მოთამაშე შევა ‘ოლინში’, შეიქმნება რამოდენიმე ცალკეული ბანკი. თუ მოთამაშე, რომელმაც მიიღო ოლინის ყველა ფსონი არ შევა თვითონ ოლინში და ექნება ყველაზე მაღალი კარტის კომბინაცია თამაშის ბოლოს, მაშინ ის მოიგებს ორივე ბანკს. თუ მოთამაშეს, რომელიც უკვე იყო ოლინში ეყოლება ყველაზე მაღალი კარტის კომბინაცია, ის მოიგებს ყველა ბანკს, რომელიც მის ოლინში შესვლამდე შეიქმნა. ყველა ოლინში შესული მოთამაშე, რომლებსაც ექნებათ ყველაზე მაღალი ხელის კომბინაცია, მიიღებენ იმ ბანკს, რომელშიც ისინი იყვნენ შესულები.

**თამაშისას ფსონის მინიმალური ოდენობა არის 1 თეთრი, მაქსიმალური ოდენობა 100 ლარი; მაგიდებზე ფიქსირებული რეიკი ფსონის 5%-ია.**

### **პოკერის ტურნირი**

რეალურ ფულზე (cash game ) თამაშისგან განსხვავებით, რომელიც შეიძლება მიმდინარეობდეს უწვეტად, პოკერის ტურნირის დაწყების დრო განსაზღვრულია. მასში მონაწილე ყველა მოთამაშე იწყებს ერთდროულად და ერთი და იგივე ჩიპების რაოდენობით.

მოთამაშეები თამაშობენ მანამდე, სანამ არ დაუმთავრდებათ ჩიპები, რის შედეგადაც ისინი ვარდებიან ტურნირიდან. მოთამაშეების განსაზღვრული რაოდენობა იღებს საპრიზო თანხას

(ძირითადად მთლიანი რაოდენობის 10 % -ზე ნაწილდება საპრიზო ფონდი) შესაბამისი ადგილების მიხედვით.

ყველა მოთამაშე, რომელიც ვარდება ტურნირიდან საპრიზო ფონდის განაწილებამდე რჩება თანხის გარეშე. მაგალითად: 100 კაციან ტურნირში, როდესაც 10 ადგილია საპრიზო, მეთერთმეტეზე გასულ მოთამაშეს თანხა უკვე აღარ ხვდება.

არსებობს სხვადასხვა სახის ტურნირები. მათ შორის ტურნირები, რომლის დროს შეიძლება რეზის (ხელახალი ყიდვა) და ედონის ( ჩიპების დამატება განსაზღვრულ დროს) გაკეთება. ასევე ტურნირების თამაში მიმდინარეობს იმგვარად, რომ წინასწარ განსაზღვრულ დროს ხდება ბლანდების გაზრდა. რეალური ფულის თამაშებში ასეთი რამ არ გვხვდება.

კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი განმასხვავებელი ფაქტორია ჩიპების რაოდენობა. რეალურ ფულზე თამაშის დროს ყველა მოთამაშის სტეკი მეტნაკლებად ერთნაირია, როდესაც ტურნირზე შეიძლება ყველაფერი იყოს საპირისპიროდ.

წარმატებულმა ტურნირის მოთამაშემ უნდა იცოდეს როგორ ითამაშოს სხვადასხვა რაოდენობის სტეკით, მაშინ როდესაც რეალურ თანხაზე თამაშის დროს მოთამაშე ირჩევს მისთვის სასურველ სტეკს.

ჩიპები = სიცოცხლე

როდესაც თქვენ გიმთავრდებათ ჩიპები, თქვენი ტურნირი სრულდება. თქვენ უნდა თამაშობდეთ მხოლოდ ამ პრინციპზე დაყრდნობით.

ტურნირის სტადიები

არის ტურნირის სამი სტადია. საწყისი, შუა და გვიანი.

წარმატებული მოთამაშე თამაშობს ტურნირის ყოველ სტადიას სხვადასხვა სტრატეგიით იქიდან გამომდინარე თუ რამდენი ჩიპი აქვს მას.

### მოგების გაცემა

ინტერნეტ-სამორინეში თანხის გატანა შესაძლებელია უნაღდო ანგარიშსწორებით პარტნიორი ბანკებისა და სხვა ელექტრონული სადეპოზიტო საშუალებების მეშვეობით. მოგებული თანხა თამაშობის დასრულებისთანავე ავტომატურად დაირიცხება მოთამაშის დეპოზიტზე. მოთამაშე ირჩევს მისთვის სასურველ პარტნიორ ბანკს და საკუთარი სადეპოზიტო ანგარიშიდან ახდენს თანხის გადარიცხვას პირად საბანკო რეკვიზიტზე ან/და პლასტიკურ ბარათზე.

### სხვა დებულებანი

სერვერზე არსებული თამაშობებთან დაკავშირებული ნებისმიერი სახის ინფორმაცია ინახება 30 კალენდარული დღის განმავლობაში და სადაო საკითხების წარმოქმნის შემთხვევაში, გადამწყვეტი მნიშვნელობა ენიჭება მის ელექტრონულ ბაზაში დაცულ და შენახულ მონაცემებს. აღნიშნული ვადის გასვლის შემდეგ წარდგენილი პრეტენზიები არ განიხილება.

წინამდებარე წესები ძალაშია მისი გამოქვეყნებისთანავე და სავალდებულოა ინტერნეტ-სამორინეს ვებ-გვერდზე მოთამაშე ყველა მომხმარებლისთვის.

ინტერნეტ-სამორინეს ადმინისტრაცია, შემოსავლების სამსახურთან წინასწარი წერილობითი შეთანხმების შემდეგ, მოქმედი კანონმდებლობის ფარგლებში უფლებამოსილია შეიტანოს

ნებისმიერი სახის ცვლილება-დამატება. ამასთან, ადმინისტრაციის მიერ მისი საჯაროობა უზრუნველყოფილი იქნება დაუყოვნებლივ.

წინამდებარე წესებით გაუთვალისწინებელი დავის წარმოქმნის შემთხვევაში მოთამაშე ვალდებულია დაეთანხმოს ინტერნეტ-სამორიწეს ადმინისტრაციის მიერ მიღებულ გადაწყვეტილებას, ამასთან უფლებამოსილია გაასაჩივროს შესაბამის ადმინისტრაციულ ორგანოებში.

ნებისმიერი ტექნიკური თუ მექანიკური ხარვეზის წარმოქმნის შემთხვევაში, ფსონი ან/და შედეგი გაუქმებულად ჩაითვლება.

შ.პ.ს. „WIN GROUP“-ის დირექტორი

ლაშა კერესელიძე