

CASINO HOLD'EM

Jedná se o Přenášenou Živou hru s krupiérem, jedním balíčkem s 52 kartami a stolem pro hru Casino Hold'em, ve tvaru půlkruhu. Tato hra je určena pro neomezený počet hráčů.

Casino Hold'em je varianta pokeru s pěti kartami. Účastník hazardní hry dostane dvě karty, které spolu s pěti karetním Boardem použije k sestavení nejlepší pokerové kombinace.

Hraje se s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spades ♠), srdce (Hearts ♥), káry (Diamonds ♦), kříže (Clubs ♣) - v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Hraje se pouze proti krupiérovi, nikoli proti ostatním hráčům.

Používané žetony jsou v hodnotě: dvacet korun, padesát korun, sto korun, dvě stě korun, pět set korun.

Průběh hry

- Účastník hazardní hry vybere žeton(y) a uzavře Sázku **Ante** nebo Sázku **Call Blind**.
- Dále Účastník může uzavřít volitelné vedlejší Sázky **AA a Casino Razz**.
- Po uzavření Sázek krupiér rozdává úvodní karty – Nejprve první karta lícem nahoru pro hráče, poté první karta pro krupiéra lícem dolů, následuje druhá karta lícem nahoru pro hráče a druhá karta lícem dolů pro krupiéra. Poté jsou rozdány tři společné karty lícem nahoru do středu stolu.
- V grafickém rozhraní se automaticky zobrazí aktuální nejlepší pokerová kombinace Účastníka hazardní hry.
- Nyní se Účastník může rozhodnout, zda chce **Dorovnat** (tlačítko **2x**) a pokračovat ve hře, nebo **Složit karty** (tlačítko **X/Složit**) a o své Sázky přijít.
- Pokud v daném čase Účastník nedorovná, karty se automaticky zahodí a Sázky prohrávají, bez ohledu na pokerovou kombinaci.
- Po složení karet hra pro Účastníka hazardní hry skončila.
- Po **Dorovnaní** krupiér na stůl rozdává poslední dvě společné karty, krupiér své karty otočí lícem nahoru a dále se automaticky vytvoří a ukážou nejlepší možné kombinace.
- Aby se Krupiér kvalifikoval ke hře, musí mít alespoň pár čtyřek (4♦4♠), nebo lepší pokerovou kombinaci. Pokud tomu tak není, obdrží Účastník žetony ve výši Sázky **Dorovnat** a Sázka **Ante** se vyplácí podle výplatní tabulky.
- Pokud se Krupiér kvalifikoval a Účastník hazardní hry vyhraje, Sázka **Ante** se vyplácí podle výplatní tabulky a Sázka **Dorovnat** se vyplácí v poměru 1:1.
- Účastník hazardní hry prohrává, pokud je Krupiérova pěti karetní kombinace lepší než jeho.

Průběh sázení

- Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra, nové Sázky na další hru se přijímají po ukončení stávající hry.
- Sázku lze umístit vybráním žetonu a položením/kliknutím na hrací box.

- Lze umístit několik žetonů současně na pozici hlavní sázky a vedlejších sázek v rámci jednoho hracího boxu
- Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření Sázek.
- Do vyhlášení konce Sázek a jejich potvrzení, lze Sázky odebrat pomocí tlačítka „Zpět“.
- Po vizuálním signálu **Konec Sázek** v horní části obrazovky **a oznámení „konec sázek“ krupiérem** začíná hra.
- Výhry za vyhrané Sázky se vyplácejí na konci každé hry.
- Účast na další hře hry provede Účastník hazardní hry vsazením nových Sázek, nebo tlačítkem **Vsadit Znovu**, které zopakuje Sázky předchozí hry

Call Blind

- Funkce **Call Blind** umožňuje vsadit na pozici **Dorovnat (Call)** před rozdáním karet a automaticky se zúčastnit celé hry. Sázka na pozici **Call Blind** představuje vždy dvojnásobek Sázky **Ante**.
- Po uzavření Sázky **Call Blind**, se automaticky zkopíruje polovina této Sázky na pozici **Ante** a všechny další žetony vložené na pozici **Call Blind** odpovídajícím způsobem zvýší Sázku **Ante**.

Vedlejší Sázky



Sázka AA

- Vedlejší Sázka **AA** je volitelná.
- Účastník sází na to, že prvních pět rozdaných karet (dvě karty Účastníka hazardní hry a první tři karty Flopu) budou obsahovat pár es nebo lepší pokerovou kombinaci, viz tabulka síly kombinací níže. V takovém případě se vyplácí vedlejší Sázka **AA** dle tabulky výplat níže.
- Aby Účastníci hazardní hry vyhráli vedlejší Sázku **AA**, musí poté v průběhu hry **Dorovnat**, jinak Sázky prohrávají.

Sázka Casino Razz

- Vedlejší Sázka **Casino Razz** je volitelná. Cílem je získat nejnižší možnou kombinaci pěti pokerových karet z prvních dvou karet a prvních tří společných karet.
- Eso se počítá jako nejnižší karta. Pokud karetní kombinace obsahuje jakoukoliv Dámu, Krále, Pár, Dva Páry, Trojici nebo Čtveřici Účastník hazardní hry tuto vedlejší Sázku prohrává. Viz tabulka výplat níže.




































Pořadí kombinací

- V každé fázi hry se automaticky vytvoří nejlepší dostupné kombinace. Kombinace se hodnotí pouze podle nejlepších pěti karet (nejlepší pokerová kombinace).
- Aby se Krupiér kvalifikoval ke hře, musí mít alespoň (4  4 ) , nebo lepší pokerovou kombinaci. Pokud tomu tak není, obdrží Účastník žetony ve výši Sázky **Dorovnat** a Sázka **Ante** se vyplácí podle výplatní tabulky níže.

- Pokud se Krupiér kvalifikoval a Účastník hazardní hry vyhraje, Sázka **Ante** se vyplácí podle výplatní tabulky a Sázka **Dorovnat** se vyplácí v poměru 1:1.
- Pokud má Účastník hazardní hry a Krupiér stejnou výherní kombinaci, vyhrává ta, která obsahuje kartu s vyšší hodnotou (např. tři králové jsou lepší než tři dámy; barva/flush A, 6, 5, 4, 3 je lepší než barva/flush K, J, 10, 8, 7).

- V případě stejných hodnot vyhrává kombinace s vyšší dodatečnou 2., 3., 4. potažmo 5. kartou.
- Pokud se Krupiér kvalifikuje a Účastník hazardní hry s Krupiérem remizuje, tzn. že všech pět karet mají totožné, Účastník obdrží hodnotu původní Sázky **Ante** a Sázky **Dorovnat**.
- Eso je speciální karta, jako v jiných pokerových variantách; může být kartou s nejvyšší hodnotou v postupce A, K, Q, J, 10 nebo kartou s nejnižší hodnotou v postupce 5, 4, 3, 2, A.

Tabulka síly kombinací seřazených sestupně

Pořadí kombinací	Popis
Královská postupka (Royal flush)	Postupka s vysokým esem v jedné barvě Příklad: A  K  Q  J  10 
Postupka v barvě (Straight flush)	Postupka v jedné barvě Příklad: 3  4  5  6  7 
Čtveřice (Four of a kind)	Čtyři karty stejné hodnoty Příklad: J  J  J  J  Q 
Full House	Trojice (Three of a kind) a pár Příklad: K  K  K  5  5 
Jedna barva (Flush)	Pět karet ve stejné barvě Příklad: 3  7  8  10  J 
Postupka (Straight)	Pět karet postupné hodnoty Příklad: 6  7  8  9  10 
Trojice (Three of a kind)	Tři karty stejné hodnoty Příklad: A  5  A  A  J 

<p>Dva páry (Two pairs)</p>	<p>Dvě karty stejné hodnoty a další dvě karty stejné hodnoty Příklad: 3  3  Q  Q  9 </p>
<p>Pár</p>	<p>Dvě karty stejné hodnoty Příklad: A  A  6  10  K </p>
<p>Vysoká karta (High card)</p>	<p>Nejvyšší karta v ruce Příklad: 2  4  3  7  K </p>

Tabulka výplatních poměrů

Sázka Ante	
Kombinace	Výplatní poměr
Royal flush	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	20:1
Čtveřice (Four of a kind)	10:1
Full House	3:1
Jedna barva (Flush)	2:1
Postupka (Straight) nebo nižší	1:1

Vedlejší Sázka AA	
Kombinace	Výplatní poměr
Royal flush	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	50:1
Čtveřice (Four of a kind)	40:1
Full House	30:1
Jedna barva (Flush)	20:1
AA nebo vyšší	7:1

Vedlejší sázka Casino Razz	
Kombinace	Výplatní poměr
5-4-3-2-A v jedné barvě	200:1
5-4-3-2-A v různých barvách	50:1
Nejvyšší karta 6	25:1
Nejvyšší karta 7	10:1
Nejvyšší karta 8	8:1
Nejvyšší karta 9	6:1
Nejvyšší karta 10	4:1
Nejvyšší karta J	2:1
Nejvyšší karta Q a vyšší	Sázka prohrává

Sázka „Dorovnat“ se při výhře a kvalifikování Krupiéra vždy vyplácí 1:1.

Míchání karet

- Karty míchá krupiér na hracím stole. Před použitím nové sady karet krupiér ukáže karty lícem nahoru, aby bylo zřetelné, že je celá sada karet kompletní. Po uskutečnění míchání budou karty krupiérem umístěny do tzv. boty, ze které budou karty v rámci dané hry rozdávány postupně tak, jak byly krupiérem zamíchány.

Spálení karty: První karta z balíčku je vždy před začátkem hry vyřazena a nehraje se s ní.

Maximální sázky, maximální výhra

- Rozsahy sázek zobrazené vedle názvu stolu v **Lobby** a v uživatelském rozhraní herního stolu odpovídají minimální a maximální Sázce na pozici **Ante** a zároveň nepovinných Sázek **AA** a **Casino Razz**, které mají stejné limity.
- Sázka „**Dorovnat**“ je vždy 2x vyšší než sázka Ante.

Maximální možná Sázka se u hry Casino Hold'em vztahuje vždy k jedné konkrétní Sázce na jednu hru.

Název Sázky	Maximální možná Sázka
Ante	20 000 CZK
Dorovnat	40 000 CZK
AA	20 000 CZK
Casino Razz	10 000 CZK

Maximální možná Sázka na jednu hru, včetně vedlejší Sázky je 90 000 CZK.

Maximální možná čistá výhra i s ohledem na vedlejší Sázky je 4 030 000 CZK.

Maximální možná čistá výhra bez uzavření vedlejší sázky Casino Razz je 4 040 000 Kč.

Řešení chyb











- Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.
- Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u herního stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.
- Při méně závažných chybách lze, po jejich vyřešení, pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé, nebo všechny Účastníky hazardní hry. V takovém případě obdrží Účastníci žetony ve výši jejich původní sázky.
- Ke zrušení hry Živé hry může dojít v případě, že:
 - Dojde k nesprávnému záznamu karty do Centrální databáze systému.
 - Více než jedna karta v balíčku, ze kterých krupiér karty rozdává, je otočená lícem nahoru.
 - Více než dvě karty spadnou ze stolu a není možné určit jejich pořadí,



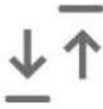

před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

Zásady odpojení/ztráty připojení

- Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastníci žetony ve výši jejich původní sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka.
- V případě hry Casino Hold'em systém čeká na rozhodnutí hráče. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost, ať už z důvodu odpojení, nebo nepřítomnosti hráče, označí se, po uplynutí času na rozhodnutí defaultní akce **Složit**.

Prvky uživatelského rozhraní

	<p>Pozice hlavní Sázky Ante</p>
	<p>Pozice Sázky Dorovnat</p>
	<p>Pozice Sázky Call Blind</p>
	<p>Pozice nepovinné Sázky Casino Razz</p>
	<p>Pozice nepovinné Sázky AA</p>
 <p>Vsadit Znovu</p>	<p>Vsadí stejnou Sázku jako v předchozí hře</p>
 <p>Zpět</p>	<p>Odstraní Sázky, které jsou právě na stole.</p>
 <p>Dvojnásobek</p>	<p>Zdvojnásobí právě uskutečněnou Sázku.</p>
 <p>Dorovnat</p>	<p>Uzavře Sázku Dorovnat</p>
 <p>Složít</p>	<p>Sázky prohrávají a hra končí.</p>

 Nabídka	<p>Tlačítko otevře nabídku Nastavení.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nastavení hry – umožňuje povolit nebo zakázat různé funkce a nápovědy. • Nastavení zvuku – umožňuje ztlumit a zrušit zvuky hry a hlas krupiéra a změnit hlasitost zvuku. • Nastavení videa – umožňuje změnit kvalitu videopřenosu. • Historie hry – umožňuje přístup k úplným informacím o historii předchozích her. • Nápověda – otevře soubory nápovědy a pravidel.
Zůstatek	<p>Zobrazuje aktuální stav uživatelského konta.</p>
Sázka	<p>Zobrazuje celkovou sázku do aktuální hry.</p>
 Pokladna	<p>Otevře okno Pokladna, kde lze provádět vklady na uživatelské konto a výběry z něj.</p>
 Limity	<p>Otevřete panel Limity.</p>
 Lobby	<p>Načte Lobby, kde se můžete připojit k jinému stolu.</p>