Ing. Martin Šabo
Ředitel odboru
Digitálně podepsáno 15. 10. 2025 09:29:45
Česká republika - Ministerstvo financí
Důvod: Schváleno rozhodnutím č. j.
MF-13346/2025/73-16

HERNÍ PLÁN

OBECNÁ ČÁST

1. Provozovatel

GPC WIN a.s., se sídlem Janáčkovo nábřeží 1153/13, PSČ: 150 00 Praha 5, IČO: 140 73 366, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, oddíl B, vložka 26905 (dále jen **„Provozovatel“**).

2. Druh hazardní hry

Živá hra

3. Způsob provozování

Internet – prostřednictvím internetových stránek www.grandwin.cz a prostřednictvím softwarové aplikace určené pro mobilní a jiná zařízení umožňující dálkový přístup k internetu s názvem aplikace: GRANDWIN CASINO.

4. Zákonné předpisy

- Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen **„ZoHH“**);
- Vyhláška č. 466/2023 Sb., o podmínkách provozování hazardních her;
- Vyhláška č. 208/2017 Sb., kterou se stanoví rozsah technických parametrů pro zařízení, jejichž prostřednictvím jsou provozovány hazardní hry, požadavků na ochranu a uchovávání herních a finančních dat a jejich technické parametry, ve znění pozdějších předpisů;
- Zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestně činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších předpisů;
- a další související právní předpisy.

5. Prohlášení

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

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

6. Obecná pravidla účasti na hazardní hře

Obecná pravidla provozování hazardních her jsou upravena v ZoHH. ZoHH upravuje zejména pravidla registrace, pravidla zřízení a zrušení uživatelského konta, informační povinnost Provozovatele, základní pravidla pro vyplácení výhry sázejícímu a další.

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

využití prostředku pro zamezení účasti na hazardní hře.

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

I. Internetovou technickou hru; a

II. Internetovou živou hru.

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

Registrace je dle ZoHH podmínkou účasti na živé hře provozované prostřednictvím internetu.

Registrace je dokončena okamžikem zřízení uživatelského konta a přidělením přístupových údajů nebo jiného přístupového prostředku k němu.

V důsledku registrace je účastníku hazardní hry po splnění všech zákonných podmínek zřízeno jedno uživatelské konto k účasti i na dalších druzích Provozovatelem provozovaných hazardních her.

Uživatelské konto eviduje společný účet pro peněžní a hrací prostředky sázejícího určené k účasti na internetové živé hře a na ostatních druzích provozovatelem provozovaných hazardních her.

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

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

8. Výše výhry nebo způsob jejího určení

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

9. Způsob a lhůty pro výplatu výhry

Provozovatel vyplatí výhru bez zbytečného odkladu, nejpozději do 30 dnů ode dne jejího vyhodnocení. Výplata peněžních prostředků z uživatelského konta bude provedena bezúplatně na základě žádosti účastníka hazardní hry, a to na všech místech, kde jsou přijímány vklady peněžních prostředků na uživatelské konto. Výplata bude provedena bezodkladně, z omluvitelného důvodu nejpozději do 60 dnů ode dne, kdy žádost Provozovatel obdržel.

V Praze dne 29. září 2025

Mgr. Petr Konečný

Digitálně podepsal Mgr. Petr Konečný
Datum: 2025.09.29 17:14:42 +02'00'

GPC WIN a.s.

i.s. Mgr. Petr Konečný, advokát

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

Internetová živá hra
hry výrobce Absolute Live Games S.L.

PRAVIDLA HRY – ROULETTE

Hra ROULETTE je hazardní hra s prvkem živého krupiéra (live dealer) provozovaná a probíhající ve standardním (kamenném) kasinu ve studiu, přičemž hráč se účastní této hry v reálném čase prostřednictvím hráčského rozhraní na internetové stránce **www.grandwin.cz** dostupné v českém jazyce.

Cílem této hry je uhodnout, na kterém čísle (resp. odpovídající barvě, pozici) se kulička zastaví.

Ovládací a informační prvky

Hra probíhá v kasinu za účasti živého krupiéra (live dealera), který obsluhuje kolo rulety a zároveň řídí průběh hry. Hrací plochu tvoří fyzické kolo rulety v kasinu a hráčské rozhraní hry internetového kasina. Kolo rulety je rozděleno na 37 polí od 0 do 36. Tato čísla jsou umístěna střídavě v červeném a černém poli. Výjimkou je 0, která leží v poli zeleném.

Popis hráčského rozhraní

V horní části herního okna se nachází lišta s poli:

ZŮSTATEK – zobrazuje peněžní prostředky hráče v hrací měně

Pole s názvem hry – zobrazuje název hry

Pole s intervalem sázek pro daný stůl – zobrazuje minimální a maximální hodnotu sázek v hrací měně pro daný stůl. Konkrétní hodnoty min. a max. sázky pro různé sázkové pozice i výherní tabulka se zobrazí po kliknutí na symbol ⓘ vedle pole s intervalem sázek

SÁZKA/VÝHRA – zobrazuje výši celkové sázky v hrací měně, resp. v případě

výhry zobrazuje výši celkové výhry v hrací měně

Pod poli se nachází barevná lišta, která informuje o průběhu hry

(**USKUTEČNĚTE SÁZKY /POSLEDNÍ SÁZKY/ ŽÁDNÉ DALŠÍ SÁZKY**) a zobrazuje výherní číslo.

Ve spodní části herního okna se nacházejí pole:

Pole s názvem stolu – identifikátor stolu

Pole se jménem krupiéra (live dealera) - zobrazuje jméno krupiéra, který aktuálně řídí hru

ID HRY – zobrazuje identifikátor aktuální hry

Pole s časem – zobrazuje zkratku časového pásma a aktuální čas

Ve střední dolní části herního okna se nachází hlavní hrací plátno, které slouží k umísťování vnitřních/vnějších sázek a vedle něj vpravo je speciální hrací plátno – race track – pro umisťování ohlášených sázek. Hlavní hrací plátno je dynamické a může se zmenšit za účelem viditelnosti ruletového kola. Vlevo od hlavního hracího plátna se nachází statistické kolo

zobrazující statistiku padlých čísel a pás 5 horkých a 5 chladných čísel (může být dynamicky překryto hlavním hracím plátnem). Horká (ikona slunce) a chladná (ikona vločky) čísla jsou generována automaticky podle výsledků posledních 100 her. Horká čísla padala nejčastěji a chladná padala nejméně často. Pod hlavním hracím plátnem se nacházejí žetony, pomocí kterých se realizují sázky do hry. **Dostupné jsou žetony s hodnotami 10 Kč, 50 Kč, 100 Kč, 500 Kč, 1 000 Kč, 5 000 Kč, 25 000 Kč).**

Na levé straně herního okna se nachází pás 25 posledních padlých čísel.

Tlačítka hráčského rozhraní:

Naskládané žetony – aktivuje/deaktivuje režim kompletních sázek. Tento režim pokrývá veškeré vnitřní sázky pro dané číslo (straight, split - 2 žetony, street - 3 žetony, corner - 4 žetony, six line - 6 žetonů sázky obsahující dané číslo). Sázka se uskuteční s hodnotou zvoleného žetonu podle limitů konkrétního typu sázky. V tomto režimu lze provádět kompletní sázky na jedno a více čísel (straight) a další individuální vnitřní (split, corner...) a vnější sázky.

X2 – zdvojnásobuje aktuální sázku, opakovaně až do limitu maximální sázky **Zatočená šipka doprava – zopakuje sázku a rozložení z poslední hry Zatočená šipka doleva – zruší poslední položenou sázku na danou pozici**

- zruší všechny sázky na hracím plátně

- vsadí sázky s hodnotou a rozložením, které má hráč uložené jako oblíbené

□

Na pravé straně herního okna se nacházejí tlačítka:

ⓘ **(Limity stolu)** - zobrazí limity hracího stolu a výherní tabulku

Seznam (tři vodorovné čáry s tečkami) - umožňuje změnu hracího stolu, resp. hry

Menu (tři vodorovné čáry) - zobrazí tlačítka v mobilní verzi **Domeček** (Hala) - opuštění hry a návrat do seznamu her **Graf** – zobrazí herní statistiky

Hodiny (Historie) - zobrazí historii her sázky, bilanci, datum, čas a ID HRY

Bublina (Konverzace) - otevře okno (chat), jehož prostřednictvím lze komunikovat s krupiérem

Kamera (Kvalita videa) - umožňuje nastavit kvalitu obrazu

Reproduktor – umožňuje nastavit hlasitost jednotlivých zvukových kanálů

Otazník (Nápověda/info) - zobrazí informace o hře a herních funkcích

CZ (Jazyk) - umožňuje výběr jazyka hráčského rozhraní

Šipky – umožňuje roztáhnout obraz na celou obrazovku, resp. vrátit zpět do původní velikosti

- umožňuje zmenšit/zvětšit hrací plátno

Nastavení hodnoty sázky

Hráč si nejdříve vybere hodnotu zvoleného žetonu a tyto žetony pak umístí na zvolené pozice hlavního hracího plátna, výběrem ohlášených sázek prostřednictvím race tracku, výběrem z horkých/chladných čísel, výběrem čísel z pásu padlých čísel, nebo s využitím uložených oblíbených sázek. Hráč může v jedné hře současně umístit více sázek, dokud nedosáhne limitu konkrétní pozice. Sázku lze provést pouze v určitém časovém limitu po výzvě krupiéra k uskutečnění sázek, zároveň je hráč informován o této možnosti i vizuálně v hráčském rozhraní informační lištou s textem USKUTEČNĚTE SÁZKY. Sázky lze provádět i během výzvy krupiéra o posledních sázkách – informační řádek s textem POSLEDNÍ SÁZKY.

Sázka je uzavřena v momentu, kdy je krupiérem oznámeno „ŽÁDNÉ DALŠÍ SÁZKY“ a je zároveň zobrazen text „ŽÁDNÉ DALŠÍ SÁZKY“ v informační liště. Sázení je v tento okamžik uzavřeno a žádné další sázky již není možno přijmout. Do okamžiku tohoto oznámení lze ještě sázky i odstraňovat, jak je uvedeno výše. Sázky na konkrétní čísla a herní pozice jsou zobrazeny na hracím plátně. Ukončením

příjmu sázek hra hazardní hry začíná.

Průběh hry

Krupiér po výzvě k uskutečnění sázek roztočí kolo rulety a vhodí kuličku do kola. Po dopadu kuličky na číslo krupiér oznámí výherní číslo, odpovídající barvu a pozici. Zároveň se výherní číslo graficky zobrazí ve středu herního okna i v informační liště.

Výhry

Sázky jsou vyhodnoceny po padnutí výherního čísla. Hodnota výhry v hrací měně se zobrazí uprostřed hracího pole pod nápisem VYHRÁLI JSTE a v poli VÝHRA. Výhra se automaticky připíše do kreditu hráče. Výpočet výhry je dán výplatním poměrem, resp. násobitelem výhry uvedeném ve výherní tabulce pro jednotlivé výherní pozice

MINIMÁLNÍ A MAXIMÁLNÍ SÁZKY, MAXIMÁLNÍ VÝHRA (v Kč)

Sázka na	min. sázka	max. sázka	výplatní poměr	max. výhra (výhra + sázka)
Jednotlivé číslo (Straight Up)	10	10 000	35:1	360 000
Dvojice (Split)	10	20 000	17:1	360 000
Trojice (Street)	10	30 000	11:1	360 000
Čtveřice (Corner)	10	40 000	8:1	360 000
Šestice (Six Line)	10	60 000	5:1	360 000
Tuctyasloupce(Column, dozen)				
Tucet	10	120 000	2:1	360 000
Sloupec	10	120 000	2:1	360 000
Jednoduchésázky(Even Chance)				
1-18 / 19-36	10	200 000	1:1	400 000
Lichá / Sudá	10	200 000	1:1	400 000
Červená / Černá	10	200 000	1:1	400 000

Herní limity zde uvedené představují rozhraní, ve kterém se provozovatel může pohybovat při stanovování limitů pro konkrétní stůl v provozu. Limity konkrétního stolu, minimální a maximální sázka na jednotlivé herní pozice jsou uvedeny ve výherní tabulce pro konkrétní stůl, s tím že tyto limity nepřesáhnou nejvyšší sázku stanovenou tímto herním plánem.

Výherní tabulka

Výherní pozice pro vnější sázky (outside bets):

Even Chance (Jednoduché sázky) - hráč vyhrává 2násobek sázky (výplatní poměr 1:1) na danou pozici a jsou to tyto sázky:

- Red (červené) - sázka na červená čísla
- Black (černé) - sázka na černá čísla
- Even (sudé) - sázka na sudá čísla
- Odd (liché) - sázka na lichá čísla
- 1-18 (nízké) - sázka na nízká čísla
- 19-36 (vysoké) - sázka na vysoká čísla

Collone (Tucty/Dozen a Sloupce/Column) - hráč vyhrává trojnásobek sázky (výplatní poměr 2:1) na danou pozici a jsou to tyto sázky:

- First Dozen / 1st 12 / sázka na 12 čísel - 1. tucet (čísla 1 - 12)
- Second Dozen / 2nd 12 / sázka na 12 čísel - 2. tucet (čísla 13 - 24)
- Third Dozen / 3rd 12 / sázka na 12 čísel - 3. tucet (čísla 25 - 36)
- Collone / Column / 2 to 1 / sázka na 12 čísel ve sloupci

Výherní pozice pro vnitřní sázky (inside bets):

Six Line / Line – sázka na šest za sebou následujících čísel ve dvou vodorovných řadách (např. 4, 5, 6, 7, 8, 9). Hráč vyhrává 6násobek sázky (výplatní poměr 5:1) na danou pozici. **Corner** – sázka na čtyři čísla, která na plátně vytvářejí čtverec (např. 4, 5, 7, 8). Navíc kombinace 0, 1, 2, 3. Hráč vyhrává 9násobek sázky (výplatní poměr 8:1) na danou pozici. **Street** – sázka na tři čísla, která jsou na plátně umístěna v jedné řadě (např. 4, 5, 6). Navíc kombinace 0, 1, 2 a kombinace 0, 2, 3. Hráč vyhrává 12násobek sázky (výplatní poměr 11:1) na danou pozici.

Split – sázka na dvě čísla, která jsou na plátně umístěna vedle sebe, resp. nad sebou (např. 4, 5, resp. 4, 7). Hráč vyhrává 18násobek sázky (výplatní poměr 17:1) na danou pozici.

Straight Up (Full Number) - sázka na konkrétní číslo. Hráč vyhrává 36násobek sázky (výplatní poměr 35:1) na danou pozici.

Racetrack (ohlášené sázky)

Speciální hrací plátno s uspořádáním všech čísel tak jako na kole rulety umožňuje podávat tzv. ohlášené sázky. Při volbě libovolného čísla lze kliknutím kurzoru v této sekci umístit sázku na konkrétní číslo a čísla s ním sousedící (po obou stranách dvě), nebo po kliknutí na názvy Voisins, Zero, Tier, Orphelins umístit kombinované sázky:

Voisins: kombinace sázek na čísla podle skutečného uspořádání na výseči kola rulety od čísla 22 po číslo 25 včetně obou těchto čísel. Tato sázka zahrnuje čísla: 22, 18, 29, 7, 28,

12, 35, 3, 26, O, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25. Celkem se vsadí 9 žetonů zvolené hodnoty následovně: 2 žetony (nebo 1 žeton dvojnásobné hodnoty) se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 0/2 /3, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 4/7, 1 žeton se vsadí jako

rozdělená sázka na čísla 12/15, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 18/21, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 19/22, 2 žetony (nebo 1 žeton dvojnásobné hodnoty) se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 25/26/28/29, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 32/35. Výhra závisí na výherní pozici sázky.

Zero (JeuZero, ZeroGame): kombinace sázek na čísla podle skutečného uspořádání na výseči kola rulety od čísla 12 po číslo 15 včetně obou těchto čísel. Tato sázka zahrnuje čísla: 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15. Celkově se vsadí 4 žetony zvolené hodnoty následovně: 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 0/3, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 12/15, 1 žeton se vsadí jako sázka na číslo 26 a 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 32/35. Výhra závisí na výherní pozici sázky.

Tier: kombinace sázek na čísla podle skutečného uspořádání na třetinové výseči kola rulety od čísla 27 po číslo 33 včetně obou těchto čísel. Tato sázka zahrnuje čísla: 27,13,36,11,30,8,23,10,5,24,16,33. Celkově se vsadí 6 žetonů zvolené hodnoty následovně: 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 5/8, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 10/11, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 13/16, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 23/24, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 27/30, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 33/36. Výhra závisí od výherní pozice sázky.

Orphelins: kombinace sázek na čísla, která na kole rulety tvoří dvě samostatné sekce mimo sekci Tier a Voisins. Celkově se vsadí 5 žetonů zvolené hodnoty následovně: 1 žeton se vsadí na číslo 1, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 6/9, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 14/17, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 17/20, 1 žeton se vsadí jako rozdělená sázka na čísla 31/3. Číslo 17 je součástí dvou sázek (14/17 a 17/20). Výhra závisí na výherní pozici sázky.

Neighbours (Sousedi): kombinace sázek na čísla podle skutečného uspořádání na kole rulety. Tato sázka zahrnuje sousední čísla po obou stranách vybraného čísla. Počet sousedících čísel si může hráč zvolit v rozsahu 0 - 9. Při zvolení 1 sousedícího čísla bude provedena sázka na zvolené číslo a další 1 sousedící číslo zprava a 1 sousedící číslo zleva tedy celkově na 3 čísla. Při zvolení 9 sousedních čísel bude celková sázka na 19 čísel. Výhra závisí na výherní pozici sázky.

Řešení problémů/chyb

Pokud se v živé hře vyskytne nějaká chyba (chyba krupiéra, chyba zařízení...), aktuální hra bude přerušena a provede se pokus o opravu. Hráčům to bude oznámeno prostřednictvím krupiéra nebo pitbosse (dohledový pracovník kasina). Po úspěšné opravě bude hra obnovena. Pokud nelze hru opravit, hra bude zrušena a hráči obdrží žetony ve výši své původní sázky. Hra může být zrušena i z technických nebo síťových důvodů a stůl může být uzavřen bez předchozího oznámení. V takovém případě hráči obdrží žetony ve výši své původní sázky.

Přerušení hry

Pokud se hráč odhlásí/odpojí ze hry během probíhající hry všechny aktuálně akceptované sázky (po uzavření přijímání sázek) zůstanou v platnosti a po dobu absence hráče zůstávají neměnné. Po opětovném přihlášení si může prohlédnout výsledek hry v okně historie. Pokud se hráč odhlásí/odpojí ze hry během probíhající hry před uzavřením přijímání sázek, hráč obdrží žetony ve výši své původní sázky.

PRAVIDLA HRY BLACK JACK – ENDLESS

Hra BLACK JACK – ENDLESS je hazardní hra s prvkem živého krupiéra (live dealer) provozovaná a probíhající ve standardním (kamenném) kasinu ve studiu, přičemž hráč se účastní této hry v reálném čase prostřednictvím hráčského rozhraní v internetovém kasinu.

Na herním stole se nachází jeden hrací box společný pro všechny hráče. U stolu se může hry účastnit neomezený počet hráčů. Krupiér rozdává karty zúčastněným hráčům, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry fyzicky na herním stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Žádná další karta nebude tažena, dokud všichni hráči neučiní své rozhodnutí o hře.

Herní měna je Kč.

Cílem hry je dosáhnout vyššího součtu hodnot rozdaných karet, než má krupiér, ale zároveň nepřesáhnout hodnotu 21. Pokud je součet hodnot hráče více než 21, tak hráč prohrává bez ohledu na karty krupiéra.

Ovládací a informační prvky

Hra probíhá ve studiu v kasinu za účasti živého krupiéra (Live dealera), který rozdává karty a řídí průběh hry. Hrací plochu tvoří stůl karetní hry s jednou hrací pozicí (box) a hráčské rozhraní hry internetového kasina. Hraje se s 8 balíčky standardních karet s 52 kartami v balíčku.

Popis hráčského rozhraní

V horní části herního okna se nachází lišta s poli:

ZŮSTATEK – zobrazuje finanční prostředky hráče v hrací měně

Pole s názvem hry – zobrazuje název hry

Pole s intervalem sázek pro daný stůl – zobrazuje minimální a maximální hodnotu sázek v hrací měně pro daný stůl. Konkrétní hodnoty min. a max. sázky pro různé druhy sázek i výherní tabulka se zobrazí po kliknutí na symbol ⓘ vedle pole s intervalem sázek **SÁZKA/VÝHRA** – zobrazuje výši celkové sázky v hrací měně, resp. v případě výhry zobrazuje výši celkové výhry v hrací měně.

Pod poli se nachází barevná lišta s časomírou, která informuje o možnosti uzavřít sázky v daném časovém intervalu (USKUTEČNĚTE SÁZKY), o možnosti požádat o další kartu, nebo využít další herní funkci (ROZHODNOUT SE), o procesu rozdávání karet (ROZDÁVÁ SE) a o vyhodnocení hry (VÝSLEDEK). Výzvy s časomírou je nutno provést do uplynutí časového limitu.

Ve spodní části herního okna se nacházejí pole:

Pole se jménem krupiéra (Live dealera) - zobrazuje jméno krupiéra, který aktuálně řídí hru

ID STOLU – zobrazuje identifikátor aktuální hry

Pole s časem – zobrazuje zkratku časového pásma a aktuální čas

Na pravé straně herního stolu se nacházejí tlačítka:

ⓘ **(Limity stolu)** - zobrazí limity hracího stolu a výherní tabulku

Seznam (tři vodorovné čáry s tečkami) - umožňuje změnu hracího stolu, resp. hry

Menu (tři vodorovné čáry) - zobrazí tlačítka (v mobilní verzi)

Domeček (Hala) - opuštění hry a návrat do seznamu her

Hodiny (Historie) - zobrazí historii hry, sázky, bilanci, datum, čas a ID hry

Bublina (Konverzace) - otevře okno (chat), jehož prostřednictvím lze komunikovat s krupiérem

Ozubené kolo (nastavení) - umožňuje změnit nastavení funkce Double (zdvojnásobení), povolit znásobení sázky přes Split, nebo hrát jen s kartami na pravém handu

Kamera (Kvalita videa) - umožňuje nastavit kvalitu obrazu

Reproduktor – umožňuje nastavit hlasitost jednotlivých zvukových kanálů

Otazník (Pomocník/Info) - zobrazí informace o hře a herních funkcích

CZ (Jazyk) - umožňuje výběr jazyka hráčského rozhraní

Šipky – umožňuje roztáhnout obraz na celou obrazovku, resp. vrátit zpět do původní

velikosti

Tlačítka pro ovládání hry:

Žetony různé hodnoty – zobrazují se ve středu herního okna před zahájením aktuální hry a hra umožňuje výběr žetonu v konkrétní hodnotě pro položení sázek na herní pozice. Dostupné jsou žetony s hodnotami 1 Kč, 5 Kč, 10 Kč, 25 Kč, 50 Kč, 100 Kč, 200 Kč, 500

Kč, 1000 Kč,

5000 Kč, 10 000 Kč, 25 000 Kč (podle nastavení limitů sázek provozovatele).

Zatočená šipka doprava ↻ zopakuje sázku z poslední hry, resp. navyšuje aktuální sázku o tuto hodnotu

Zatočená šipka doleva ↺ zruší poslední položenou sázku na danou pozici, resp. krokově zpětně odstraňuje jednotlivé sázky na pozici

↓ zruší všechny hráčovy sázky **Tahat** – slouží na pokyn pro krupiéra, aby hráči vyložil další kartu na dané hrací pozici

STOP Zastavit – slouží na pokyn pro krupiéra, že hráč si nepřeje další kartu na hrací pozici a rozhodne se ponechat do konce hry aktuální hodnotu karet

2x (Double/Double down) - slouží ke zdvojnásobení sázky na hrací pozici během hry s

možností dostat už jen jednu kartu. Žádné další aktivity s kartami nejsou povoleny. **Rozdělit** (Split) - slouží k rozdělení karet na hrací pozici na dvě hry. Rozdělit lze jakékoli dvě karty se stejnou hodnotou (např. K/Q, 7/7, ...). Hráč se může rozhodnout rozdělit je a hrát se dvěma handy (dvě hry) formou umístění další sázky, která bude totožná s hlavní sázkou. V případě Splitu dvou es krupiér vyloží na každé eso pouze jednu kartu a hráč nemá k dispozici žádné další akce. Ve hře je možný jeden split.

Zelený štít (Pojistit) - slouží k pojištění (Insurance) proti možnému Blackjacku krupiéra v případě, že krupiér má první kartu ESO

Červený štít (Nepojistit) - slouží k odmítnutí pojištění (Insurance) proti možnému Blackjacku krupiéra v případě, že krupiér má první kartu ESO

Nastavení hodnoty sázky

Sázka se uzavírá výběrem žetonu dané hodnoty a jeho umístěním na pozici (box) určenou pro hru na hracím stole. Sázka je uzavřena v momentu, kdy je krupiérem oznámeno

„ŽÁDNÉ DALŠÍ SÁZKY“ a je zároveň zobrazen text „ŽÁDNÉ DALŠÍ SÁZKY“ v informační liště. Hráč má možnost vsadit i vedlejší sázky (pole P.PAIR, 21+3), přičemž tyto jsou podmíněny uzavřením sázky na hlavní pozici. Sázky lze uzavírat podle limitu na jednotlivé druhy sázek až do hodnoty maximální celkové sázky na hru.

Průběh hry

Sázky lze uzavírat po výzvě krupiéra až do oznámení o ukončení sázek, zároveň je hráč o možnosti uzavřít sázky informován v informační liště s časomírou. Po uplynutí časového limitu není možné uzavřít další sázky. Následně krupiér začne rozdávat karty. Krupiér rozdá jednu kartu lícem nahoru hráči a poté jednu kartu sobě. Počáteční rozdávání pokračuje, dokud hráč/i a krupiér neobdrží po 2 kartách. Karty hráče jsou obě lícem nahoru, zatímco druhá z karet rozdávajícího krupiéra je lícem dolů. Po rozdání dvou úvodních karet hráči se zobrazí případné výherní vedlejší sázky. V případě, že odkrytá karta krupiéra je eso, hráči bude nabídnuto pojištění proti krupiérově Blackjacku. Kombinace hráče s nejsilnějšími kartami na handu se nazývá Blackjack. Je to kombinace esa s některou kartou s hodnotou 10 (K, Q, J, 10). Pojištění je nutno provést ve stanoveném časovém limitu (zbývající čas je viditelný informační liště). Hráč může pojištění přijmout a pojistit se nebo pojištění odmítnout. Cena pojištění představuje 50% z hlavní sázky. Hráč s Blackjackem se nemůže pojistit. Následně krupiér oznámí, zda má Blackjack, a pokud má Blackjack, všechna pojištění vyhrávají a hráč s Blackjackem má remízu. Pokud nemá krupiér Blackjack, všechna pojištění prohrávají.

V případě že odkrytá karta krupiéra není eso (nebo hráč neměl Blackjack) vyzve hráče k dalšímu rozhodnutí, přičemž hráč může požádat o další karty, zůstat stát a nežádat další karty, nebo využít funkce Split, a Double (Double down). Své rozhodnutí musí hráč učinit v časovém limitu. Pokud se nerozhodne v daném limitu, automaticky zůstane se dvěma kartami.

Split: pokud má hráč dvě počáteční karty stejné hodnoty, může se rozhodnout, že je rozdělí a bude hrát se dvěma handy, a to tak, že uzavře dodatečnou sázku ve výši hlavní sázky.

Po rozdělení es může hráč na nové dva handy obdržet pouze jednu další kartu a nemá k dispozici žádné další akce. Po shromáždění všech rozhodnutí pro první rozdělení handu je hráč vyzván, aby provedl akci pro druhý rozdělený hand, pokud je k dispozici.

Zdvojnásobit sázku (Double down) - Hráč může zdvojnásobit aktuální hlavní sázku a vzít si pouze jednu další kartu. Po zdvojnásobení není pro aktuální hand k dispozici žádná další akce.

Hráč může táhnout další karty, dokud součet hodnot karet na handu hráče nedosáhne nebo nepřesáhne hodnoty 21. Po shromáždění všech rozhodnutí hráčů krupiér odhalí skrytou kartu a dobírá další karty, dokud nedosáhne celkové hodnoty 17, nebo více. Po dosažení hodnoty 17, nebo více krupiér skončí s tažením karet a hra se vyhodnotí. Každá kombinace hráčových karet se porovná s krupiérovou kombinací karet. Pokud je hodnota hráčovy kombinace karet vyšší než krupiéra a není vyšší než 21, je hráčova kombinace karet výherní. Pokud hodnota kombinace karet hráče dosáhne 22 a více, automaticky prohrává. Má-li hráč s krupiérem stejnou hodnotu karet, nastává remíza a hráč obdrží žetony ve výši své původní sázky.

Hodnota karet odpovídá jejich označení od 2 do 10 (dvojka, trojka, atd.). Všechny figury (K, Q, J) se počítají za 10, A - eso je podle potřeby buď 1, nebo 11 podle toho, co bude pro hráče výhodnější. Eso na handu s hodnotou 11 se nazývá „soft“ (měkký hand), což znamená, že pokud hráč vezme další kartu, nepřekročí limit 21. Pokud by se překročila hodnota 21, eso by nabylo hodnoty 1 za účelem zabránění přesáhnutí hodnoty 21. V opačném případě se karty na handu nazývají "hard" (tvrdý hand). Hráči s kombinací Blackjacku krupiér již nenabídne další karty. Pokud Blackjacku dosáhne hráč a zároveň i krupiér, nastane remíza. Po Splitu (rozdělení) se kombinace esa a některé karty s hodnotou 10 bude považovat za tzv. "non-blackjack 21" a vyhodnocena bude jako normální kombinace. Aktuální hodnoty kombinace karet může hráč vidět jak ve vyložených kartách, tak v poli s virtuálními kartami, které zobrazují karty hráče a krupiéra.

Vedlejší sázky

Hra nabízí dva druhy vedlejších sázek označené jako P.PAIR (Perfect Pairs) a 21+3. Tyto vedlejší sázky se považují za oddělené sázky od hlavní hry a nejsou ovlivněny rozhodnutím hráčů pokračovat ve hře. Výsledek vedlejších sázek je určen ihned, když krupiér ukončí rozdání prvních dvou karet pro sebe a pro hráče. Vedlejší sázka Perfect Pairs je založena na dvou hráčových kartách a sázka 21+3 vyhodnocuje dvě hráčovy karty a odkrytou kartu krupiéra. Vedlejší sázky jsou volitelné a hráč se jich nemusí účastnit. K tomu, aby mohl hráč provést vedlejší sázku, musí mít platnou hlavní sázku.

Výhry

Sázky jsou vyhodnoceny poté, co krupiér skončí s tažením karet. Jednotlivé výhry jsou na hrací pozici (individuálně pro každého hráče). Celková výhra se zobrazí v poli VÝHRA. Výhra se automaticky připíše do kreditu hráče. Výpočet výhry je dán výplatním poměrem, resp. násobitelem sázky uvedeném ve výherní tabulce pro jednotlivé druhy sázek (výherní kombinace).

Herní limity (jeden split)

Minimální sázka do hry: 1 Kč

Maximální sázka do hry: 1 020 000 Kč

Maximální čistá výhra z hry: 3.250.000,- Kč

Limity pro jednotlivé druhy sázek

Typ sázky	Minimální sázka	Maximální sázka
Sázka na hlavní pozici	1 Kč	1 000 000 Kč
Vedlejší sázky (P.PAIR, 21+3)	1 Kč	10 000 Kč

Limity konkrétního stolu, minimální a maximální sázka jsou uvedeny ve výherní tabulce pro konkrétní stůl. V tabulce limitů pro jednotlivé druhy sázek je uvedené rozhraní, ve kterém se provozovatel může pohybovat při stanovování limitů pro konkrétní stůl v provozu.

Výherní tabulka:

Hlavní sázka:

Výherní kombinace	Výplatní poměr	Násobek hlavní sázky
Normální výhra	1:1	2x
Blackjack výhra	3:2	2,5x

Výhra z pojištění	2:1	3x (násobek sázky za pojištění)
Remíza	Hráč obdrží žetony ve výši své původní sázky	Hráč obdrží žetony ve výši své původní sázky

P.PAIR (dokonalé páry) vedlejší sázky:

Výherní kombinace	**Výplatní poměr**	**Násobek vedlejší sázky**
2 úplně identické karty (dokonalý pár)	25:1	26x
červený nebo černý pár - 2 karty se stejnou hodnotou, červená kombinace (srdce, kára) nebo černá kombinace (kříže, piky)	12:1	13x
smíchaný pár - 2 karty se stejnou hodnotou, kombinace červeného a černého symbolu (srdce a piky, srdce a kříže, kára a piky, nebo kára a kříže)	6:1	7x

21+3 vedlejší sázky:

Výsledek	**Výplatní poměr**	**Násobek vedlejší sázky**
Trojice (3 úplně identické karty)	100:1	101x
Postupka v jedné barvě (3 karty po sobě následující hodnotou a stejným symbolem)	40:1	41x
Tři karty stejné hodnoty	25:1	26x
Postupka (3 karty s po sobě následující hodnotou)	10:1	11X
Flush (3 karty ve stejné barvě)	5:1	6x

Řešení problémů/chyb

Pokud se v živé hře vyskytne nějaká chyba (chyba krupiéra, chyba zařízení...), aktuální hra bude přerušena a provede se pokus o opravu. Hráčům to bude oznámeno prostřednictvím krupiéra nebo pitbosse (dohledový pracovník kasina). Po úspěšné opravě bude hra obnovena. Pokud nelze hru opravit, hra bude zrušena a hráči obdrží žetony ve výši své původní sázky. Hra může být zrušena i z technických nebo síťových důvodů a stůl může být uzavřen bez předchozího oznámení. V takovém případě hráči obdrží žetony ve výši své původní sázky.

Přerušení hry

Pokud se hráč odhlásí/odpojí ze hry během probíhající hry, všechny aktuálně akceptované sázky (po uzavření přijímání sázek) zůstanou v platnosti a po dobu absence hráče zůstávají neměnné. Dokud se hráč nevrátí ke hře, jeho základní aktivita bude taková, že žádné dodatečné sázky nebudou umístěny, tedy hráč nemá nárok na pojištění a bude automaticky stát (neaktivní). Pokud se vrátí do hry v limitu

pro provedení operace s kartami, může se dále aktivně účastnit hry. Pokud se hráč nepřihlásí/nevrátí zpět do hry ani při začátku následující hry, bude odstraněn ze všech obsazených míst. Po opětovném přihlášení si můžete prohlédnout výsledek hry v okně historie. Pokud se hráč odhlásí/odpojí ze hry během probíhající hry před uzavřením přijímání sázek, obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud hráč neumístí sázku ve dvou po sobě jdoucích hrách, bude odstraněn z hrací pozice stolu.