

**ԻՆՏԵՐՆԵՏ ՇԱՀՈՒՄՈՎ ԽԱՂԵՐԻ
ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ԵՎ ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ
ԿԱՆՈՆԱԿԱՐԳ**

ք.Երևան 2017թ.

1. Կազմակերպչի անվանումը, կազմակերպական-իրավական ձևը.
«ԴԻՋԻԹԵՅՆ» Սահմանափակ Պատասխանատվությամբ Ընկերություն

2. Կազմակերպչի գտնվելու վայրը.

Հայաստանի Հանրապետություն, 0002, ք.Երևան, Ամիրյան 26

3. Կազմակերպչի գործունեության իրականացման վայրը.

Հայաստանի Հանրապետություն, 0002, ք.Երևան, Ամիրյան 26

4.Կազմակերպչի ինտերնետային էջի (կայքի) հասցեն.

casino.totogaming.am

5. Հարկ վճարողի հաշվառման համարը՝

02627448

6. Իրականացվող շահումով խաղերի տեսակները (մեքենայացված և (կամ) կենդանի) և քանակը.

Առավելագույնը 10000 մեքենայացված խաղ և առավելագույնը 10000 կենդանի խաղ:

7. Շահումով խաղի մեկ տոմսի գինն է.

Տոմսի գին չի սահմանվում

8. Շահագործվող ծրագրեր.

Խաղերի կազմակերպման համար օգտագործվում են ծրագրեր, որոնք համապատասխանում են 27000 շարքի միջազգային և անկախ ԻՍՕ/ԻԷԿ չափորոշիչներին:

9. Մույն կանոնակարգում օգտագործվող ներքոգրյալ հասկացություններն ունեն հետևյալ իմաստները՝

Կազմակերպիչ - «ԴԻՋԻԹԵՅՆ» Սահմանափակ Պատասխանատվությամբ Ընկերություն:

Խաղացող – Կազմակերպչի ինտերնետային էջում (կայքում)՝ casino.totogaming.am, գրանցված և շահումով խաղին մասնակցություն ձեռք բերված՝ 21 տարին լրացած լրիվ գործունակ ֆիզիկական անձ:

Խաղադրույք - դրամական գումար կամ դրամական գումարին համարժեք միավոր (կամզակերպչի կողմից խաղացողին որոշակի պայմանների ի հայտ գալու կամ կատարելու արդյունքում տրվող պարգևատրում բոնուսների, մարքեթինգային միջոցառումների, գովազդային արշավների և այլ միջոցառումների անցկացման արդյունքում), որը խաղացողն իր ընտրությամբ ներդնում է որևէ շահումով խաղի արդյունքի և/կամ էլքի կանխատեսման համար և տանուլ տալու (պարտվելու) պարագայում գրկվում է այն հետ պահանջելու իրավունքից (կորցնում է այն):

Ռեյք - Կազմակերպչի կողմից տրամադրվող խաղային միջավայրի դիմաց գանձվող միջնորդավճար:

Պատահական թվերի գեներատոր - համակարգչային ծրագիր, որը պատահական կարգով արտադրում է արդյունքներ ինտերնետ շահումով խաղերի համար:

Կազմակերպչի ինտերնետային էջ (կայք) - Կազմակերպչին պատկանող ինտերնետ կայք (casino.totogaming.am), որտեղ գրանցվելուց հետո խաղացողը կարող է իր հաշվին մուտագրել գումարներ, կատարել խաղադրույքներ, ունենալ շահումներ, ստանալ շահումներ և այլն:

Շահման գործակից - կազմակերպչի կողմից տվյալ խաղի արդյունքի համար սահմանված գործակիցն է՝ արտահայտված թվային միավորով:

Գործակիցները կարող են փոփոխվել յուրաքանչյուր խաղադրույքից հետո, սակայն պայմանով, որ մինչ այդ կատարած խաղադրույքները մնում են ուժի մեջ և չեն վերանայվում:

Գրագ - կազմակերպչի և խաղացողի միջև կնքված պայմանանագիր, որով պարտված կողմը պետք է կատարի որոշակի պարտավորություն: Գրագները կնքվում են կազմակերպչի կողմից սույն կանոնակարգով առաջարկված պայմաններով՝ խաղացողներից խաղադրույքներ ընդունելու ձևով:

Խաղային հաշիվ – ինտերնետ շահումով խաղերի կազմակերպչի կողմից սերվերում ստեղծված յուրաքանչյուր խաղացողի համար հատուկ խաղային հաշիվ, որի հասանելիությունը հասու է միայն խաղացողին:

Պայմանական անուն (Login) – Խաղացողի կողմից իր խաղային հաշիվ մուտք գործելու անուն (նույնականացնող անուն)՝ ինքնությունը կամ իրավասությունը հաստատելու համար:

Գաղտնաբառ - բառ կամ սիմվոլների հերթականություն, որն օգտագործվում է խաղացողի կողմից իր՝ խաղային հաշիվ մուտք գործելուց՝ ինքնությունը կամ իրավասությունը հաստատելու համար (գաղտնաբառը պետք է գաղտնի պահվի այն բոլոր անձանցից, որոնք չունեն մուտք գործելու իրավասություն):

Նույնականացման համար – Յուրաքանչյուր խաղացողին տրվող հատուկ կոդ՝ անձը կազմակերպչի մոտ նույնականացնելու համար:

Դեպոզիտ – խաղացողի խաղային հաշիվ մուտքագրվող կամ առկա դրամական գումարների և/կամ դրամական գումարին համարժեք միավոր:

Կանխիկացում – դրամական գումարների դուրս բերում խաղացողի խաղային հաշվից, շահումների տրամադրում:

Կանխիկացման հայտ – խաղացողի հրամանը կազմակերպչին իր՝ խաղային հաշվից կանխիկացում կազմակերպելու:

Բոնուս – Կազմակերպչի կողմից խաղացողին որոշակի պայմանների ի հայտ գալու կամ կատարելու արդյունքում տրվող պարգևատրում դրամական գումարի կամ դրամական գումարին համարժեք միավորների միջոցով՝ մարքեթինգային միջոցառումների, գովազդային արշավների և այլ միջոցառումների անցկացման արդյունքում),

Երանգ – Խաղաքարտի տիպը՝ (մաստը)՝ սիրտ («♥»), ագուռ («♦»), խաչ («♣») կամ ագռավ («♠»):

Քանի որ խաղերի (այդ թվում՝ խաղում օգտագործվող խաղաթղթերի, գառերի կամ այլ օբյեկտների), խաղադրույքների ձևերի, շահող համադրությունների, շահող ելքերի պայմանական անվանումները (տերմինները) դրանց կազմակերպիչների կողմից տրվում են օտար լեզուներով, ըստ այդմ խաղերի ծրագիրը, խաղերի արդյունքները, կտրոնը, տոմսերը, սույն կանոնակարգը, խաղային հաշիվներ բացելու և վարելու կարգերը կազմակերպիչը կարող է կիրառության մեջ դնել նաև դրանց օտար լեզուներով տարբերակներով /ռուսերեն, անգլերեն և այլն/, որոնք հայերեն լեզվի հետ ունեն հավասար իրավական ուժ:

10. Մասնակցության համար նախատեսված վճարների ընդունման կարգը.

Խաղադրույքներն ընդունվում են կազմակերպչի ինտերնետային կայքի՝ խաղացողի խաղային հաշվի միջոցով:

Խաղադրույքները ընդունվում են հետևյալ կերպ.

Խաղացողը գրանցվում է կազմակերպչի ինտերնետային էջում (բացում է խաղային հաշիվ), որը պարունակում է տեղեկատվություն խաղերի, դրանց կանոնների /սույն կանոնակարգի/, ինտերնետային էջում խաղացողի գրանցման, խաղային հաշվի, շահումները ստանալու, ինտերնետային էջ մուտքի և նման այլ տեղեկատվություն:

Ինտերնետային էջում գրանցվելիս խաղացողը պարտավոր է նշել իր իրական անձնական տվյալները: Գրանցման ժամանակ կազմակերպիչը կարող է պահանջել նաև այլ տեղեկություններ, որոնց ներկայացման անհրաժեշտության մասին նշված կլինի կազմակերպչի ինտերնետային կայքում:

Հաշվից գումար վճարվում է միայն խաղացողին: Գրանցվելիս մտածածին կամ թերի տեղեկատվություն մուտքագրելու դեպքում խաղացողը զրկվում է նաև վիճելի հարցերը վերանայելու հնարավորությունից: Ինտերնետային էջում գրանցվելուց հետո խաղացողին տրվում է անձնական խաղային հաշիվ: Մեկ ֆիզիկական անձը կարող է ունենալ միայն մեկ խաղային հաշիվ:

Եթե խաղային հաշիվն օգտագործվել է որևէ երրորդ անձի կողմից խաղադրույք կատարելու կամ այլ նպատակով, և (կամ) եթե հաշվետերը որպես նոր հաճախորդ գրանցել է երկրորդ խաղային հաշիվ՝ մուտքագրելով գրանցման նոր անձնական տվյալները (անուն, ազգանուն, հասցե, քաղաքացիություն, տարիք կամ ծննդյան տարեթիվ, անձնագրի սերիա և համար, պայմանական անունը (լոգին), գաղտնաբառը: նոր էլ.հասցե և այլն), կազմակերպիչն իրավունք ունի նման հաշիվներից կատարված խաղադրույքների շահումները չվճարել:

Ելնելով խաղի առանձնահատկություններից, որոշ խաղերի համար կազմակերպչի կողմից կարող է նախատեսվել խաղադրույքի կոնկրետ մեծություն (ներ):

Ինտերնետի միջոցով կատարված խաղադրույքը համարվում է ընդունված, եթե այն ավելացվել է խաղացողի խաղային հաշվին «Խաղերի պարտմություն» բաժնում: Ինտերնետային էջի բովանդակությունը, ձևը և դրանից օգտվելու կարգը, քայլերի հաջորդականությունը, սահմանվում և փոփոխվում է կազմակերպչի կողմից: Ինտերնետային էջի հասցեն կամ հասցեի փոփոխությունը հրապարակվում է տեղեկատվության տարածման այն միջոցով, որն առավել նախընտրելի է կազմակերպչի համար:

Կապի խաթարման կամ տեխնիկական այլ թերությունների դեպքում խաղադրույքը հաշվարկվում է 1 (մեկ) գործակցով:

Խաղային հաշվի, լոգինի և գաղտնաբառի գաղտնիության համար խաղացողը կրում է անհատական պատասխանատվություն: Ընկերությունը երաշխավորում է իր աշխատակիցների կողմից խաղացողի տվյալների չհրապարակումը և պատասխանատու չէ

խաղացողի անձնական տվյալները այլ անձանց հասանելի դառնալու հետևանքների համար: Երբ խաղացողին հայտնի է իր անձնական տվյալների կորստյան փաստը, կամ երբ նա ունի հիմնավոր կասկածներ այդ ուղղությամբ, ապա նա պետք է այդ մասին տեղեկացնի ընկերությանը և փոխի իր գաղտնաբառը: Լոգինը և գաղտնաբառը մոռանալու կամ կորստի դեպքում խաղադրույքները չեն հաշվարկվում 1 (մեկ) գործակցով:

Գաղտնաբառի փոփոխությունը խաղացողը կարող է կատարել կազմակերպչի ինտերնետային կայքի «Իմ հաշիվը» էջի «Փոխել գաղտնաբառը» բաժնում

Կազմակերպիչը կարող է իր կողմից տրամադրվող խաղային միջավայրի համար գանձել միջնորդավճար (ռեյք), որը կարող է լինել ժամային կամ տոկոսային: Ժամային ռեյքն այն գումարն է, որը խաղացողները պարտավոր են վճարել յուրաքանչյուր ժամ՝ խաղային միջավայրից օգտվելու համար: Տոկոսային ռեյքը խաղադրույքների ընդհանուր գումարից հաշվարկվող որոշակի տոկոսն է՝ արտահայտված գումարով:

Իր խաղային հաշիվը խաղացողը կարող է համալրել՝

ա) Ընկերության դրամարկղերում, որտեղ խաղացողը վճարում է կանխիկ գումարը, հայտնում իր պայմանական անունը (լոգին) և/կամ նույնականացման համարը, որից հետո 1 ժամվա ընթացքում գումարը մուտքագրվում է նրա խաղային հաշվին:

բ) Բանկային փոխանցումների, բանկային պրակտիկայում ընդունված վճարային քարտերի՝ Առքա (Arca), Մաստեր քարդ (Master Card) և այլն, համապատասխան վճարային համակարգերի, ավտոմատ դրամարկղային սարքավորումների՝ տերմինալներ, բանկոմատներ և այլն (այսուհետ նաև՝ վճարային համակարգեր) միջոցով: Կոնկրետ բանկային և վճարային համակարգերին խաղացողը կարող է ծանոթանալ կազմակերպչի ինտերնետային կայքում: Եթե բանկի, վճարային քարտի կամ վճարային համակարգի միջոցով խաղացողի կողմից կատարվել է խաղային հաշվի համալրում և այդ գումարն ամբողջությամբ չի խաղարկվել, ապա խաղացողի կողմից չխաղարկված գումարը հետ պահանջվելու դեպքում կարող է գանձվել (գանձում իրականացնելու որոշումը կայացնում է կազմակերպիչը՝ հաշվի առնելով խաղացողի՝ իր մոտ ունեցած խաղային պատմությունը. օրինակ՝ եթե կազմակերպիչը գնահատի, որ խաղացողը չի դրսևորում պատշաճ խաղային վարքագիծ) բանկի կամ վճարային համակարգի ծառայության տոկոսը այն չափով, որքան բանկը կամ վճարային համակարգը գանձել է կազմակերպչից՝ խաղացողի տվյալ գումարը կազմակերպչի հաշվին փոխանցելու համար: Բանկային փոխանցման կամ վճարային համակարգի միջոցով խաղադրույքներ կատարելու համար խաղացողը պետք է ներկայացնի պատվեր կամ կանխիկացման հայտ տվյալ բանկին կամ վճարային համակարգին իր քարտից որոշակի գումար կամ իր կողմից վճարած գումարը կազմակերպչի համապատասխան հաշվին փոխանցելու համար: Եթե կազմակերպչի մոտ համապատասխան վճարային համակարգից ստացվել է հավաստում տվյալ գումարը կազմակերպչի խաղային հաշվին փոխանցելու վերաբերյալ, ապա խաղացողը կարող է կազմակերպչի մոտ բացված իր անհատական խաղային հաշվից խաղադրույքներ կատարել խաղային հաշվի գումարի սահմաններում:

գ) Այլ խաղացողի խաղային հաշվից կատարված իրավունքի զիջման միջոցով:

Խաղացողը խաղային հաշվին մուտքագրված գումարը կարող է օգտագործվել միայն խաղադրույք կատարելու նպատակով կամ հետ պահանջվել խաղացողի կողմից սույն կանոնակարգով սահմանված պայմաններով:

Խաղացողն իր խաղային հաշվից կարող է գումար պահանջել կանխիկ կամ անկանխիկ:

Վճարային քարտերով և(կամ) վճարային համակարգերի միջոցով և(կամ) բանկային փոխանցմամբ կազմակերպչի հետ կատարած ցանկացած գործարք համարվում է կատարված խաղացողի կողմից:

Կազմակերպիչը կարող է սահմանել խաղային հաշվի մնացորդի նվազագույն չափ, որի կիրառման կարգը և պայմանները կներկայացվեն կազմակերպչի ինտերնետային կայքում:

Ընդունված խաղադրույքի շահելու կամ չշահելու փաստը որոշվում է խաղի արդյունքի արձանագրմամբ՝ հաշվի առնելով կատարված խաղադրույքը:

Խաղի արդյունքը որոշվում է խաղի կազմակերպչի և (կամ) կազմակերպիչների կողմից տրվող տեղեկատվության հիման վրա:

11. Խաղադրույք ընդունելու հիմնական կանոնները՝

Խաղադրույքներն ընդունվում են միայն այն անձանցից, ովքեր համաձայն են կազմակերպչի կողմից սահմանված կանոններին: Ցանկացած կատարված խաղադրույք հավաստիքն է այն բանի, որ խաղացողը ծանոթացել է խաղի կանոններին և լիովին համաձայն է դրանց:

Կազմակերպիչն իրավունք ունի մինչև խաղի փաստացի սկիզբը ցանկացած պահի հետ վերադարձնել դրված խաղադրույքի գումարը: Այս դեպքում կատարված խաղադրույքը կամ խաղադրույքները ճանաչվում են 1 (մեկ) գործակցով հաշվարկման ենթակա, որի մասին հայտարարությունը կազմակերպչի կողմից կատարվում է կամ ծրագրում համապատասխան փոփոխություն կատարելու, կամ էլ տեղեկատվության միջոցներով համապատասխան հայտարարություն տալու միջոցով:

Ծրագրում կարող են պարունակվել նաև այլ տեղեկություններ, որոնք խաղադրույքները կատարելիս ունեն էական նշանակություն և խաղացողին հնարավորություն են տալիս ճիշտ օգտվել ծրագրից, ինչպես նաև հասկանալ դրանում առկա պայմանական նշանների իմաստն ու էությունը:

Աշխատակիցների կամ ծրագրային խոտանի պատճառով առաջացած սխալների (ակնհայտ վրիպակներ ծրագրում, գործակիցներում անհամապատասխանություն, ոչ բնորոշ, սխալ գործակիցներ և այլն) և խաղադրույքի անկոռեկտությունը հաստատող այլ փաստերի դեպքում խաղադրույքը հաշվարկվում է 1 գործակցով և ենթակա է վերադարձի՝ անկախ խաղադրույքի շահելու կամ տանուլ տալու փաստից: Ցանկացած պարագայում խաղադրույքը հաշվարկվում է սկզբնական գործակցով, եթե տեխնիկական սխալը չի ազդել և չէր կարող ազդել խաղի և/կամ արդյունքի վրա:

Կազմակերպիչը պատասխանատվություն չի կրում խաղերի և խաղերում օգտագործվող տերմինների սխալ կամ թերի թարգմանության համար, իսկ նման սխալները հիմք չեն կատարված խաղադրույքները 1 գործակցով հաշվարկելու համար:

Խաղադրույքների ընդունման, ֆինանսական գործարքների իրականացման ժամանակ խարդախությունների, կեղծիքների բացահայտման դեպքում շահումները չեն վճարվում, իսկ մեղավորները ենթարկվում են պատասխանատվության ՀՀ օրենսդրությամբ:

Տեխնիկական խնդիրների առկայության դեպքում խաղի արդյունքը Կազմակերպչի կողմից կարող է վերանայվել:

Վիճելի հարցերի վերաբերյալ բողոքները ընդունվում են խաղի փաստացի ավարտից հետո 5 օրվա ընթացքում՝ գրավոր դիմումի տեսքով: Նախադեպը չունեցող, սույն կանոնակարգով չկարգավորվող վիճելի հարցերի քննարկման ժամանակ վերջնական որոշումը կայացնում է վիճակախաղի կազմակերպիչը:

12. Խաղի անցկացման կարգը և շահումի տարբերակները

12.1. ԿԵՆՂԱՆԻ ԽԱՂԵՐ

12.1.1. Ա Մ Ե Ր Ի Կ Յ Ա Ն Պ Տ ՈՒ Տ Ա Կ Ա Խ Ա Ղ

Պտուտակախաղն իրենից ներկայացնում է մի սեղան, որի մի անկյունում տեղադրված է պտուտակը (պտուտակաանիվը), որի դաշտը բաժանված է կարմիր և սև գույներով

ներկված սեկտորների, ինչպես նաև համարակալված է 1-36 և 0 թվերով: Սեղանի մնացած մասում պատկերված է դաշտը, որի վրա խաղացողները դնում են խաղանիշերը (խաղագումարները):

Դաշտը բաղկացած է 2 մասից՝ արտաքին և ներքին: Դաշտի ներքին մասն իր հերթին բաժանված է 37 թվի՝ 0-36, որոնք նույնպես ներկված են կարմիր և սև գույներով:

Կարևոր է այն հանգամանքը, թե պտուտաձողի սեղանի վրա խաղացողը որտեղ է տեղադրում խաղանիշը կամ խաղանիշերը: Խաղանիշի ճիշտ տեղադրումը որոշելը խաղացողի պարտականությունն է:

Խաղարկողը պտտում է պտուտաձողի անիվը մեկ ուղղությամբ, իսկ փոքրիկ սպիտակ գնդակը նետում հակառակ ուղղությամբ: Ընդ որում, խաղարկողն իրավունք չունի խաղի ընթացքում փոխելու պտուտաձողի անիվի և սպիտակ գնդիկի ուղղություններն այնքան ժամանակ, քանի դեռ խաղացողը խաղում է: Խաղադրույքները կարող են կատարվել մինչև խաղավարի՝ «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը: Երբ գնդակը կանգնում է, խաղարկողը հայտարարում է հաղթող համարը:

Երբ գնդակը դուրս է ընկնում պտուտակի դաշտից, ապա խաղացողներն իրավունք ունեն փոփոխելու դրված խաղագումարների մեծությունները և դրված խաղագումարների դաշտերը:

Երբ տեղադրված է (են) խաղագումար(ներ) 1-18-ի, 19-36-ի, կենտի, գույգի, կարմիրի կամ սևի վրա, և գնդակը կանգ է առնում 0-ի վրա, ապա դրված ամբողջ խաղագումարներն անցնում են կազմակերպչին:

NN ը/կ	Խաղագումարները դնելու տարբերակները	Շահումներն ըստ խաղագումարների տեղադրման
1.	Լրիվ վանդակում (ներառյալ 0 թիվը) (մեկ թիվ)	խաղագումարը 35-ապատկվում է
2.	Վանդակները կիսող գծի վրա (ներառյալ 0-ն) (երկու թվերից մեկը)	խաղագումարը 17-ապատկվում է
3.	Տվյալ ուղղության վանդակների թվերից որևէ մեկը (երեք թվերից մեկը)	խաղագումարը 11-ապատկվում է
4.	Վանդակների խաչմերուկում (չորս թվերից մեկը)	խաղագումարը 8-ապատկվում է
5.	Վեց թվերից որևէ մեկը (վեց թվերից մեկը)	խաղագումարը 5-ապատկվում է
6.	Տասներկու թվերից որևէ մեկը (1-12, 13-24, 25-36)	խաղագումարը եռապատկվում է
7.	Տասնութ թվերից որևէ մեկը (1-18, 19-36)	խաղագումարը կրկնապատկվում է
8.	Կարմիր կամ սև (գույնի գուշակում)	խաղագումարը կրկնապատկվում է
9.	Կենտ կամ գույգ	խաղագումարը կրկնապատկվում է

12.1.2. Բ Լ Ե Ք Ջ Ե Ք

Խաղի կազմակերպման համար հարկավոր են՝

ա) խաղաթղթերի 6 կապուկ.

բ) հատուկ խաղասեղան.

գ) խաղաթղթերի հատուկ արկղ, որը պատրաստված է այնպես, որ խաղաթղթերը հերթականությամբ դուրս գան արկղից:

Խաղի սկզբին կամ այն ժամանակ, երբ խաղաթղթերի կապուկները փոխարինվում են նորերով, խաղարկողը խաղաթղթերը կիսալուսնաձև և երեսով վերև բացում է սեղանի վրա, որպեսզի խաղացողները համոզվեն, որ կապուկներում բոլոր խաղաթղթերն առկա են:

Այնուհետև, խաղարկողը խառնում է խաղաթղթերը, հանում է կամայական քարտ և կիսում խաղաթղթերի կապուկը, որից հետո խաղարկողը վերցնում է խաղաթղթերի կապուկի աջ մասը և դնում խաղաթղթերի հետևում ու վերցնում մեկ ուրիշ կտրող խաղաթուղթ և խաղաթղթերի առաջացած կապուկը բաժանում մոտավորապես 2/3-ի հարաբերակցությամբ և մեծ մասով դեպի առաջ դնում է խաղաթղթերի հատուկ արկղի մեջ: Առաջին մի քանի խաղաթղթերը (1-6 հատ) խաղարկողը հանում է երեսով վերև խաղաթղթերի հատուկ արկղից և դնում է խաղասեղանի աջ մասում՝ խաղարկված խաղաթղթերի համար նախատեսված տեղում:

Խաղը վարում է խաղարկողը, որը բոլոր խաղացողների հետ խաղում է միաժամանակ:

Խաղացողն աշխատում է հավաքել խաղաթղթեր, որոնց թվային հանրագումարը չգերազանցի 21-ը և գերազանցի խաղարկողի մոտ հավաքված խաղաթղթերի թվային հանրագումարը: Այդ դեպքում խաղացողը հաղթել է: Եթե խաղարկողի խաղաթղթերի թվային հանրագումարը չի գերազանցել 21-ը և ավելի է, քան խաղացողի միավորների հանրագումարը, ապա խաղացողը պարտվել է: Եթե խաղացողի և խաղարկողի կողմից հավաքված խաղաթղթերի թվային հանրագումարները հավասար են (բայց 21-ը չեն գերազանցում)՝ համարվում է ոչ ոքի: Բոլոր խաղագումարները պետք է դրվեն նախքան խաղաթղթերը բաժանելը և ոչ մի խաղագումար չի կարող փոփոխվել, եթե տրվել է առաջին խաղաթուղթը: Յուրաքանչյուր խաղացող դնում է խաղագումար՝ իր դիմաց պատկերված խաղադաշտում (բոքսում): Դա նշան է այն բանի, թե որ խաղացողներն են շարունակելու իրենց խաղը: Խաղի մեջ մտնելու կամ խաղից դուրս գալու պահը համարվում է խաղագումարները դնելու պահը: Խաղացողը կարող է խաղալ նվազագույնը մեկ խաղադաշտով, իսկ առավելագույնը՝ որքան խաղադաշտ կա պատկերված տվյալ խաղասեղանի վրա:

Խաղավարը հատուկ արկղից, որտեղ դրված են խաղաթղթերը, յուրաքանչյուր խաղացողին տալիս է երկուական խաղաթուղթ՝ երեսով վերև և վերցնում իրեն մեկ խաղաթուղթ՝ նույնպես երեսով վերև:

Խաղաթղթերի թվային արժեքները նշված են նրանց երեսին, բացառությամբ մեկանոցի, որը արժեքավորվում է մեկ կամ տասնմեկ՝ պայմանավորված խաղացողի ցանկությունից, և զինվորից, թագուհուց ու թագավորից, որոնք արժեքավորվում են որպես տասանոցներ: Մեկանոցի և ցանկացած տասանոցի համակցությունն անվանվում է «Բլեք Ջեք»: Նա ով ունի այդ համակցությունը ինքնըստինքյան դառնում է հաղթող, բացառությամբ այն դեպքի, երբ «Բլեք Ջեք» է և՛ խաղացողի մոտ և՛ խաղարկողի մոտ: Այդ դեպքում խաղի արդյունքը համարվում է ոչ ոքի: Այն դեպքում, երբ խաղացողի խաղաթղթերի համակցությունը «Բլեք Ջեք» է, իսկ խաղարկողին «Բլեք Ջեք» չէ՝ խաղացողին վճարվում է շահում՝ նախնական խաղագումարի նկատմամբ 3:2-ի հարաբերակցությամբ: Իսկ այն դեպքում, երբ խաղարկողի խաղաթղթերի համակցությունը «Բլեք Ջեք» է, իսկ խաղացողին «Բլեք Ջեք» չէ՝ խաղացողը կորցնում է իր խաղագումարը: Յուրաքանչյուր 21-ը գերազանցող խաղաթղթերի համակցություն համարվում է գերահավաք, ինչը պարտություն է: Խաղաթղթերի հավաքն առաջինը միշտ սկսում է խաղացողը և, եթե նրա խաղաթղթերի համակցությունը գերազանցում է 21-ը, նա համարվում է պարտված, նույնիսկ, եթե խաղարկողի խաղաթղթերի համակցությունը նույնպես գերազանցում է 21-ը: Եթե խաղարկողի մոտ գերահավաք է, ապա մնացած բոլոր խաղացողները, բացառությամբ այն խաղացողների, որոնց խաղաթղթերի համակցությունները գերազանցել են 21-ը, համարվում են հաղթած:

Խաղարկողը չունի ընտրության իրավունք, նրա համար խաղն ընթանում է կոնկրետ ֆիքսված կանոններով: Խաղարկողը պետք է վերցնի այնքան խաղաթուղթ, քանի դեռ այդ խաղաթղթերի համակցությունը չի գերազանցել 16 միավորը և դադարեցնի խաղաթուղթ վերցնելը, երբ այդ համակցությունը հավասար է 17 միավորի կամ գերազանցում է 17

միավորը: Եթե խաղարկողի երկու խաղաթղթերից կազմված համակցությունը հավասար է 17 միավորի և այդ երկու խաղաթղթերից մեկը մեկանոց է, ապա խաղարկողը պետք է դադարեցնի խաղաթուղթ վերցնելը: Եթե բաժանվել են առաջին երկու խաղաթղթերը, խաղացողը պետք է որոշում ընդունի՝ ինչ քայլեր նա պետք է ձեռնարկի, և այդ որոշումը պետք է հիմնվի 2 տեսակի ինֆորմացիայի վրա՝ իր խաղաթղթերի միավորների հանրագումարը և խաղարկողի խաղաթղթի միավորը: Խաղացողը պետք է որոշում ընդունի՝ ստորև բերված քայլերից որոնք ձեռնարկի՝

- խաղարկողից վերցնել ևս մեկ կամ մի քանի խաղաթուղթ (հիթ) կամ նրան բավարար է իր առաջին երկու խաղաթղթերը և նա խաղաթուղթ չի վերցնում (ստենդ)։

- եթե խաղացողի երկու խաղաթղթերն ունեն նույն թվային արժեքները, ապա նա կարող է բաժանել (սփլիթ) այդ գույգը և յուրաքանչյուր խաղաթուղթ դարձնել նոր համակցության առաջին խաղաթուղթ՝ դնելով իր սկզբնական խաղագումարի չափով ևս մեկ խաղագումար: Այդ դեպքում խաղարկողը խաղացողի առաջին համակցությանը տալիս է երկրորդ խաղաթուղթը, և խաղացողը խաղարկում է այդ համակցությունը: Առաջին համակցությունը խաղարկելուց հետո խաղարկողը տալիս է երկրորդ խաղաթուղթը երկրորդ համակցությանը, և խաղացողը խաղարկում է երկրորդ համակցությունը: Բոլոր դեպքերում խաղացողին թույլատրվում է խաղաթղթերը բաժանել 3 անգամ (3-րդ անգամը ներառյալ)։

- խաղացողը կարող է կրկնապատկել (դաբլ դաուն) խաղագումարը: Դա նշանակում է, որ խաղացողը սկզբնական խաղագումարի չափով դնում է խաղագումար և ստանում միայն մեկ խաղաթուղթ ու հաղթելու դեպքում սկզբնական խաղագումարի կրկնակի չափով ստանում է շահումը։

- խաղացողը, անկախ խաղարկողի խաղաթղթի միավորային արժեքից, կարող է հրաժարվել (սարանդ) խաղից՝ հրաժարման համար ստանալով սկզբնական խաղագումարի կեսը: Ընդ որում, խաղարկողը խաղացողներին ըստ խաղադաշտերի, խաղից հրաժարվելու մասին հերթականությամբ հարցնում է յուրաքանչյուր համակցությունը խաղարկելիս։

- խաղացողը կարող է ապահովագրել իր սկզբնական համակցությունը խաղարկողի «Բլեք Ջեք»-ից, եթե խաղարկողի խաղաթուղթը մեկանոց է: Նա իր սկզբնական խաղագումարի կեսի չափով սեղանի ապահովագրում (ինշուրանս) դաշտում դնում է խաղագումար: Ապահովագրության խաղագումարը վճարվում է 2-ը 1-ի հարաբերակցությամբ՝ հոգուտ խաղացողի, եթե պարզվում է, որ խաղարկողի համակցությունը «Բլեք Ջեք» է: Եթե խաղարկողի համակցությունը «Բլեք Ջեք» չէ, ապա խաղարկողը ստանում է «Ապահովագրում» դաշտում դրված խաղագումարը և շարունակում խաղը։

- խաղացողը, որի խաղաթղթերի համակցությունը «Բլեք Ջեք» է, իսկ խաղարկողի խաղաթուղթը մեկանոց, կարող է նախընտրել. բացի իր սկզբնական խաղագումարից վերցնել հավասար գումար (իվն մանի), այսինքն, վճարել իր սկզբնական խաղագումարի չափով (ոչ թե 3-ը 2-ի հարաբերակցությամբ, ինչպես վճարվում է «Բլեք Ջեք»-ի ժամանակ), քանի որ այս դեպքում հնարավոր է, որ խաղարկողի խաղաթղթերի համակցությունը նույնպես լինի «Բլեք Ջեք»:

Կազմակերպիչը կարող է խաղացողների համար պարզենք սահմանել հետևյալ դեպքերում՝

- եթե խաղացողի խաղաթղթերի համակցությունը 3 հատ յոթ է.
- եթե 6 խաղաթղթի օգնությամբ խաղացողի մոտ հավաքած խաղաթղթերի թվային հանրագումարը 21 միավոր է կամ ավելի քիչ.
- եթե խաղացողի խաղաթղթերը ձևավորվել են նույն երանգներով վեց, յոթ և ութ.
- եթե խաղացողի մոտ նույն երանգի խաղաթղթերով «Բլեք Ջեք» է.
- և այլն:

Երբ բոլոր խաղացողներն ավարտում են իրենց համակցությունների ձևավորումը, խաղարկողն է սկսում ձևավորել իր համակցությունը՝ ըստ նշված կարգի: Խաղավարն իր համակցությունը ձևավորելուց հետո վճարում է շահումները հաղթողներին, վերցնում է պարտված խաղացողների խաղագումարները, հավաքում խաղացված խաղաթղթերը և դնում խաղասեղանի աջ մասում՝ խաղարկված խաղաթղթերի համար նախատեսված տեղում:

12.1.3. Հ Ի Ն Գ Խ Ա Ղ Ա Թ Ղ Թ Ա Ն Ի Պ Ո Կ Ե Ր

Խաղին մասնակցում է խաղաթղթերի կապուկ՝ 52 խաղաթղթով՝ յուրաքանչյուր 4 երանգներում (ագռավ, խաչ, ագուռ և սիրտ) երկուսանոցից մինչև մեկանոց: Յուրաքանչյուր երանգի ամենաբարձր խաղաթուղթը մեկանոցն է, ամենափոքր խաղաթուղթը՝ երկուսանոցը:

«Պոկեր» թղթախաղը հիմնվում է 5 խաղաթղթերի համակցությունների աստիճանների վրա և խաղում են հատուկ խաղասեղանի վրա, ուր յուրաքանչյուր խաղացողի առջև պատկերված են խաղագումարի՝ անտեի (կոնի), կրկնապատկման՝ րեյսի (խաղագումար) և դեպոզիտի՝ բոնուսի վանդակները: Բոլոր խաղացողները, անկախ մեկը մյուսից, խաղում են ընդդեմ խաղարկողի:

Խաղացողները խաղասեղանի խաղաշրջանակի անտեի վրա դնում են սկզբնական խաղագումարները՝ մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

Խաղարկողը ձախից աջ խաղացողներին և իրեն բաժանում է 5-ական խաղաթուղթ՝ երեսով ներքև (փակ), բացառությամբ խաղարկողի մեկ խաղաթղթի, որը դրվում է երեսով վերև (բաց): Մինչև բաժանման ավարտը խաղացողներն իրավունք չունեն ձեռք տալու խաղաթղթերին:

Ծանոթանալով խաղաթղթերին՝ խաղացողը որոշում է դրանց արժեքը: Խաղի իմաստը կայանում է նրանում, որ խաղացողը վերջին հաշվով պետք է իր խաղաթղթերը համեմատի խաղարկողի խաղաթղթերի հետ՝ ում խաղաթղթերն ավելի բարձր են, որակավորվող համակցություն ունեն, նա էլ համարվում է հաղթող: Խաղաթղթերի համակցությունները, ամենացածր արժեք ունեցողից մինչև ամենաբարձր արժեք ունեցողը, հետևյալն են.

NN ը/կ	Խաղաթղթերի համակցումը
1.	Մեկ նույնատիպ զույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր
2.	2 զույգ
3.	3 նույնատիպ (թրիս)
4.	Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)
5.	Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)
6.	1 զույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)
7.	4 նույնատիպ (քառե)
8.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)
9.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)

Խաղաթղթերի համակցության արժեքը գնահատելուց հետո խաղացողին հնարավորություն է տրվում ընդունել հետևյալ որոշումներից մեկը.

1. Անմիջապես հանձնվել: Խաղացողը խաղաթղթերը (փակ վիճակում) անմիջապես նետում է խաղասեղանի վրա, նա կորցնում է անտեի մասում դրված գումարը, և իր համար խաղն ավարտվում է:

2. Շարունակել խաղը՝ հաշվի առնելով խաղաթղթերի առավելությունը: Խաղացողն անտեի մասում դրված գումարի կրկնակի չափով գումար է դնում խաղասեղանի կրկնապատկման մասում (րեյս) և միննույն ժամանակ կարող է իր խաղաթղթերը փակ վիճակում դնել խաղասեղանին:

Խաղացողի կողմից N 2 որոշումն ընդունվելուց հետո խաղարկողը բացում է իր մնացած 4 խաղաթղթերը, որից հետո խաղարկողի հինգ խաղաթղթերի համակցությունը համեմատվում է խաղացողների խաղաթղթերի համակցության հետ: Երբ խաղարկողի մոտ չկա խաղաթղթերի որակավորվող համակցություն, այսինքն, խաղարկողը չունի խաղին մասնակցելու խաղաթղթերի գոնե նվազագույն համակցում (մեկանոց, թագավոր), այս խաղացողներին վերադարձվում է իր կողմից դրված անտեի և անտեի կրկնակի չափով (րեյս) գումարը (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը) ու վճարվում է լրացուցիչ գումար՝ խաղացողի կողմից դրված անտեի չափով: Եթե խաղացողի խաղաթղթերի համակցությունն ավելի փոքր արժեք ունի, քան խաղարկողի խաղաթղթերի համակցությունը, այս խաղացողը կորցնում է իր դրած խաղագումարները (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը): Եթե խաղացողի և խաղարկողի խաղաթղթերի համակցություններն ունեն միննույն արժեքը, այս հաջորդաբար համեմատվում են խաղացողի և խաղավարի խաղացող համակցությանը չմասնակցող ամենամեծ արժեք ունեցող խաղաթղթերը՝ ում՝ խաղացող համակցությանը չմասնակցող ամենամեծ արժեք ունեցող խաղաթուղթն ավելի բարձր արժեք ունի, նա էլ համարվում է հաղթող: Բոլոր խաղաթղթերի (և համակցության, և համակցությանը չմասնակցող) արժեքի հավասարության դեպքում խաղացողը հետ է վերցնում իր դրած խաղագումարները (խաղացողի կողմից դրված կոնը և՝ կրկնապատկումը), և՝ խաղն սկսում է նորից: Եթե խաղացողի խաղաթղթերի համակցումն ավելի մեծ արժեք ունի, քան խաղարկողի խաղաթղթերի որակավորվող համակցությունը, այս խաղացողին վերադարձվում է անտեի և անտեի կրկնակի չափով (րեյս) գումարը (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը), վճարվում է խաղացողի կողմից դրված անտեի գումարի չափով գումար, ինչպես նաև շահման լրացուցիչ գումար՝ հետևյալ աղյուսակի համաձայն.

Խաղաթղթերի համակցումը	Շահման լրացուցիչ գումարի բազմապատիկը (բազմապատկվում է կրկնապատկման (րեյս) գումարով)
Մեկ նույնատիպ գույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր	2
2 գույգ	3
3 նույնատիպ (թրիս)	4
Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)	5
Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)	6
1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)	8
4 նույնատիպ (քառե)	30
Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)	75
Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)	125

Խաղին միանգամից կարող են մասնակցել այնքան խաղացողներ, որքան սեղանի վրա կան կոնի (անտեի) համար նախատեսված տեղեր:

Խաղացողները չպետք է քննարկեն և միմյանց ցույց տան իրենց խաղաթղթերի համակցումը:

Եթե խաղացողին բաժանվել է սխալ թվով խաղաթուղթ, ապա նրա համակցումը չի հաշվվում և խաղացողին վերադարձվում է իր կողմից դրված խաղագումարներն ու վճարվում տուգանք՝ իր կողմից դրված կոնի (անտեի) 50 տոկոսի չափով: Եթե խաղարկողի կողմից իրեն 5-ի փոխարեն բաժանվել է 4 խաղաթուղթ, ապա նա պետք է իրեն բաժանի լրացուցիչ խաղաթուղթ՝ համակցումը լրացնելու համար: Խաղարկողի կողմից իրեն խաղաթղթերի ցանկացած այլ սխալ բաժանումը հանգեցնում է բոլոր համակցումների գրոյացմանը, խաղացողների դրված խաղագումարների վերադարձմանը և խաղացողներին նրանց դրած կոնի (անտեի) 50 տոկոսի չափով տուգանքի վճարմանը:

Խաղացողները պետք է ամբողջ խաղի ընթացքում իրենց խաղաթղթերը պահեն խաղարկողի տեսադաշտում: Իր խաղաթղթերը դիտելուց և վերը նշված N 1 որոշումն ընդունելուց հետո խաղաթղթերը երեսով ներքև դնելուց հետո խաղացողն այլևս իրավունք չունի դրանց ձեռք տալու:

ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՉԻ ԿՈՂՄԻՑ ՏՐՎՈՂ ԱՌԱՎԵԼՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Կրկնակի խաղատեղով խաղ

Խաղացողն իր ցանկությանը կարող է խաղին մասնակցել միաժամանակ մեկից ավելի խաղատեղերով: Այդ ժամանակ խաղացողը անտեի չափով խաղագումարներ է դնում խաղատեղերի համար նախատեսված անտեների վրա: Խաղացողը, խաղալով մի քանի խաղատեղով, խաղաթղթերը պետք է նայի հաջորդաբար: Խաղն սկսվում է խաղարկողի կողմից ձախից առաջին խաղատեղում դրված խաղաթղթերի վերլուծությունից ու որոշման ընդունումից, և միայն դրանից հետո խաղացողն իրավունք է ստանում նայել մյուս խաղատեղում (կամ խաղատեղերում) դրված խաղաթղթերը և որոշում ընդունել մնացած խաղատեղերի խաղաթղթերի վերաբերյալ:

Բոնուս

Կազմակերպիչը կարող է նաև որոշակի համակցումների ստացման դեպքում երաշխավորված շահումների ստացման հնարավորություն ընձեռել խաղացողներին, որից օգտվելու համար խաղի սկզբում, բացի սովորական անտեում դրված գումարից, խաղացողը կարող է հավելյալ գումար դնել՝ խաղասեղանի վրա գտնվող բոնուս մասում՝ կազմակերպչի սահմանած չափով, բայց ոչ ավելի, քան կոնին (անտեին) դրվող խաղագումարի 50 տոկոսը: Այս խաղագումարը խաղացողին հնարավորություն՝ է ընձեռում, անկախ խաղավարի խաղաթղթերի գուգակցումից և իր խաղաթղթերի համակցության խաղավարի խաղաթղթերի համակցությունից ավելի արժեքավոր լինելուց, ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ), մեկ գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուգ), 4 նույնատիպ (քառե), նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ) կամ նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ) համակցումներ ունենալու դեպքում ստանալ որոշակի շահում՝ կազմակերպչի սահմանած չափով: Բոնուսի վրա դրված գումարը ոչ մի ազդեցություն չի ունենում խաղի ընթացքի վրա:

Կազմակերպիչը պարտավոր է նշել բոնուսի շահման բազմապատիկները՝ յուրաքանչյուր համակցության դեպքում:

12.1.4. Հ Ի Ն Գ Խ Ա Ղ Ա Թ Ղ Թ Ա Ն Ի Պ Ո Կ Ե Ր՝ Խ Ա Ղ Ա Թ Ղ Թ Ի Փ Ո Խ Ա Ն Ա Կ ՈՒ Թ Յ Ա Մ Բ

Խաղին մասնակցում է խաղաթղթերի կապուկ՝ 52 խաղաթղթով՝ յուրաքանչյուր 4 երանգներում (ագռավ, խաչ, ագուռ և սիրտ) երկուսանոցից մինչև մեկանոց: Յուրաքանչյուր երանգի ամենաբարձր խաղաթուղթը մեկանոցն է, ամենափոքր խաղաթուղթը՝ երկուսանոցը:

«Պոկեր» թղթախաղը հիմնվում է 5 խաղաթղթերի համակցությունների աստիճանների վրա, որը խաղում են հատուկ խաղասեղանի վրա, ուր յուրաքանչյուր խաղացողի առջև պատկերված են խաղագումարի՝ անտեի (կոնի), կրկնապատկման՝ ըեյսի (խաղագումարի) և դեպոզիտի՝ բոնուսի վանդակները: Բոլոր խաղացողները, անկախ մեկը մյուսից, խաղում են ընդդեմ խաղարկողի:

Խաղացողները խաղասեղանի խաղաշրջանակի անտեի վրա դնում են սկզբնական խաղագումարները՝ մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

Խաղարկողն իր կողմից ձախից աջ խաղացողներին և իրեն բաժանում է 5-ական խաղաթուղթ՝ երեսով ներքև (փակ), բացառությամբ խաղարկողի մեկ խաղաթղթի, որը դրվում է երեսով վերև (բաց): Մինչև բաժանման ավարտը խաղացողներն իրավունք չունեն ձեռք տալու խաղաթղթերին:

Ծանոթանալով խաղաթղթերին՝ խաղացողը որոշում է դրանց արժեքը: Խաղի իմաստը կայանում է նրանում, որ խաղացողը վերջին հաշվով պետք է իր խաղաթղթերը համեմատի խաղարկողի խաղաթղթերի հետ՝ ում խաղաթղթերն ավելի բարձր են, որակավորվող համակցություն ունեն, նա էլ համարվում է հաղթող: Խաղաթղթերի համակցությունները, ամենացածր արժեք ունեցողից մինչև ամենաբարձր արժեք ունեցողը հետևյալն են.

NN	Խաղաթղթերի համակցումը
ը/կ	
1.	1 նույնատիպ գույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր
2.	2 գույգ
3.	3 նույնատիպ (թրիս)
4.	Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)
5.	Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)
6.	1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)
7.	4 նույնատիպ (քառե)
8.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)
9.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)

Խաղաթղթերի համակցության արժեքը գնահատելուց հետո խաղացողին հնարավորություն է տրվում ընդունել հետևյալ որոշումներից մեկը.

1. Անմիջապես հանձնվել: Խաղացողը խաղաթղթերը (փակ վիճակում) անմիջապես նետում է խաղասեղանի վրա, նա կորցնում է անտեի մասում դրված գումարը և իր համար խաղն ավարտվում է:

2. Շարունակել խաղը՝ հաշվի առնելով խաղաթղթերի առավելությունը: Խաղացողն անտեի մասում դրված գումարի կրկնակի չափով գումար դնում է խաղասեղանի կրկնապատկման մասում (ըեյս) և միննույն ժամանակ կարող է իր խաղաթղթերը փակ վիճակում դնել խաղասեղանին:

3. Յուրաքանչյուր խաղացող իր ցանկությամբ կարող է գնել ևս մեկ խաղաթուղթ՝ նախօրոք վերադարձնելով իր մոտ եղած 5 խաղաթղթերից որևէ մեկը և, միաժամանակ, վճարելով անտեի մասում դրված գումարի չափով գումար: Խաղարկողն անմիջապես վերցնում է համապատասխան գումարն ու խաղացողի վերադարձրած մեկ խաղաթուղթը և

փոխարենը խաղացողին տալիս նոր խաղաթուղթ: Խաղացողը նորից գնահատում է իր 5 խաղաթղթերը: Եթե փոփոխությունը համարվում է հաջողված, ապա այս դեպքում խաղացողն իր ցանկությամբ կարող է ընդունել N 2 որոշումը, իսկ հակառակ դեպքում՝ N 1 որոշումը:

Դրանից հետո խաղարկողը բացում է իր մնացած 4 խաղաթղթերը, որից հետո խաղարկողի 5 խաղաթղթերի համակցությունը համեմատվում է խաղացողների խաղաթղթերի համակցության հետ: Եթե խաղարկողի մոտ չկա խաղաթղթերի որակավորվող համակցություն, այսինքն խաղարկողը չունի խաղին մասնակցելու խաղաթղթերի գոնե նվազագույն համակցում (մեկանոց, թագավոր), ապա խաղացողներին վերադարձվում է իր կողմից դրված անտեի ու անտեի կրկնակի չափով (րեյս) գումարը (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը) և վճարվում է լրացուցիչ գումար՝ խաղացողի կողմից դրված անտեի չափով: Եթե խաղացողի խաղաթղթերի համակցությունն ավելի փոքր արժեք ունի, քան խաղարկողի խաղաթղթերի համակցությունը, ապա խաղացողը կորցնում է իր դրած խաղագումարները (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը): Եթե խաղացողի և խաղարկողի խաղաթղթերի համակցություններն ունեն միևնույն արժեքը, ապա հաջորդաբար համեմատվում են խաղացողի և խաղավարի խաղացող համակցությանը չմասնակցող ամենամեծ արժեք ունեցող խաղաթղթերը, ում խաղացող համակցությանը չմասնակցող ամենամեծ արժեք ունեցող խաղաթուղթն ավելի բարձր արժեք ունի, նա էլ համարվում է հաղթող: Բոլոր խաղաթղթերի (և՛ համակցության, և՛ համակցությանը չմասնակցող) արժեքի հավասարության դեպքում խաղացողը հետ է վերցնում իր դրած խաղագումարները (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը), և խաղն սկսում է նորից: Եթե խաղացողի խաղաթղթերի համակցումն ավելի մեծ արժեք ունի, քան խաղարկողի խաղաթղթերի որակավորվող համակցությունը, ապա խաղացողին վերադարձվում է անտեի և անտեի կրկնակի չափով (րեյս) գումարը (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը), վճարվում է խաղացողի կողմից դրված անտեի գումարի չափով գումար, ինչպես նաև շահման լրացուցիչ գումար՝ հետևյալ աղյուսակի համաձայն.

Խաղաթղթերի համակցումը	Շահման լրացուցիչ գումարի բազմապատիկը (բազմապատկվում է կրկնապատկման (րեյս) գումարով)
1 նույնատիպ զույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր	1
2 զույգ	2
3 նույնատիպ (թրիս)	3
Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)	4
Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)	5
1 զույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)	7
4 նույնատիպ (քառե)	20
Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)	50
Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)	100

Խաղին միանգամից կարող են մասնակցել այնքան խաղացողներ, որքան սեղանի վրա կան կոնի (անտեի) համար նախատեսված տեղեր:

Խաղացողները չպետք է քննարկեն և միմյանց ցույց տան իրենց խաղաթղթերի համակցումը:

Եթե խաղացողին բաժանվել է սխալ թվով խաղաթուղթ, ապա նրա համակցումը չի հաշվվում և խաղացողին վերադարձվում է իր կողմից դրված խաղագումարները ու վճարվում տուգանք՝ իր կողմից դրված կոնի (անտեի) 50 տոկոսի չափով: Եթե խաղարկողի կողմից իրեն 5-ի փոխարեն բաժանվել է 4 խաղաթուղթ, ապա նա պետք է իրեն բաժանի լրացուցիչ խաղաթուղթ՝ համակցումը լրացնելու համար: Խաղարկողի կողմից իրեն՝ խաղաթղթերի ցանկացած այլ սխալ բաժանումը հանգեցնում է բոլոր համակցումների գրոյացմանը, խաղացողների՝ դրված խաղագումարների վերադարձմանը և խաղացողներին նրանց դրած կոնի (անտեի) 50 տոկոսի չափով տուգանքի վճարմանը:

Խաղացողները պետք է ամբողջ խաղի ընթացքում իրենց խաղաթղթերը պահեն խաղարկողի տեսադաշտում: Իր խաղաթղթերը դիտելուց և վերը նշված N 1 որոշումն ընդունելուց հետո՝ խաղաթղթերը երեսով ներքև դնելուց հետո, խաղացողն այլևս իրավունք չունի դրանց ձեռք տալու:

Կազմակերպիչը պարտավոր է հրապարակել խաղի անվանումը, խաղագումարների նվազագույն և առավելագույն չափերը:

Կազմակերպչի ներկայացուցիչը խաղի կարգի վերաբերյալ պարտավոր է պատասխանել խաղացողների հարցերին:

Կազմակերպիչն իրավունք ունի սույն կանոնների խախտմամբ խաղացողներին դուրս հրավիրելու խաղասրահից:

ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՉԻ ԿՈՂՄԻՑ ՏՐՎՈՂ ԱՌԱՎԵԼՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Բազմակի խաղատեղով խաղ

Խաղացողն իր ցանկությամբ կարող է խաղին մասնակցել միաժամանակ մի քանի խաղատեղով: Այդ ժամանակ խաղացողն անտեի չափով խաղագումարներ է դնում խաղատեղերի համար նախատեսված անտեների վրա: Խաղացողը, խաղալով 2 և ավելի խաղատեղով, խաղաթղթերը պետք է նայի հաջորդաբար: Խաղն սկսվում է խաղարկողի կողմից ձախից առաջին խաղատեղում դրված խաղաթղթերի վերլուծությունից ու որոշման ընդունումից, և միայն դրանից հետո խաղացողն իրավունք է ստանում նայելու մյուս խաղատեղերում դրված խաղաթղթերը և որոշում ընդունելու հաջորդ խաղատեղերի խաղաթղթերի վերաբերյալ:

Բոնուս

Կազմակերպիչը կարող է նաև որոշակի համակցումների ստացման դեպքում երաշխավորված շահումների ստացման հնարավորություն ընձեռել խաղացողներին, որից օգտվելու համար խաղի սկզբում, բացի սովորական անտեում դրված գումարից, խաղացողը կարող է հավելյալ գումար դնել խաղասեղանի վրա գտնվող բոնուս մասում՝ կազմակերպչի սահմանած չափով, բայց ոչ ավելի, քան կոնին (անտեին) դրվող խաղագումարի 50 տոկոսը: Այս խաղագումարը մասնակցին հնարավորություն է ընձեռում, անկախ խաղավարի խաղաթղթերի գուգակցումից և իր խաղաթղթերի համակցության՝ խաղավարի խաղաթղթերի համակցությունից ավելի արժեքավոր լինելուց, առանց իր խաղաթղթերից որևէ մեկը փոխանակելու ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ), մեկ գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուգ), 4 նույնատիպ (քառե), նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ) կամ նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ) համակցումներ ունենալու դեպքում ստանալ որոշակի շահում՝ կազմակերպչի սահմանած չափով: Բոնուսի վրա դրված գումարը ոչ մի ազդեցություն չի ունենում խաղի ընթացքի վրա: Եթե խաղացողը որոշում է ընդունում փոխել խաղաթղթերից որևէ մեկը, ապա բոնուսի վրա դրված գումարը կորում է:

Կազմակերպիչը պարտավոր է հրապարակել բոնուսի շահման բազմապատիկները՝ յուրաքանչյուր համակցության դեպքում:

12.1.5. Վ Ե Ց Խ Ա Ղ Ա Թ Ղ Թ Ա Ն Ի Պ Ո Կ Ե Ր

Խաղին մասնակցում է խաղաթղթերի կապուկ՝ 52 խաղաթղթով՝ յուրաքանչյուր 4 երանգներում (ագռավ, խաչ, ագուռ և սիրտ) երկուսանոցից մինչև մեկանոց: Յուրաքանչյուր երանգի ամենաբարձր խաղաթուղթը մեկանոցն է, ամենափոքր խաղաթուղթը՝ երկուսանոցը:

«Պոկեր» թղթախաղը հիմնվում է 5 խաղաթղթերի համակցությունների աստիճանների վրա, որը խաղում են հատուկ խաղասեղանի վրա, ուր յուրաքանչյուր խաղացողի առջև պատկերված են խաղագումարի՝ անտեի (կոնի), կրկնապատկման՝ ռեյսի (խաղագումարի) և դեպոզիտի՝ բոնուսի վանդակները: Բոլոր խաղացողները, անկախ մեկը մյուսից, խաղում են ընդդեմ խաղարկողի:

Խաղացողները խաղասեղանի խաղաշրջանակի անտեի վրա դնում են սկզբնական խաղագումարները՝ մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

Խաղարկողը ձախից աջ խաղացողներին և իրեն բաժանում է 5-ական խաղաթուղթ՝ երեսով ներքև (փակ), բացառությամբ խաղարկողի մեկ խաղաթղթի, որը դրվում է երեսով վերև (բաց): Մինչև բաժանման ավարտը խաղացողներն իրավունք չունեն ձեռք տալու խաղաթղթերին:

Ծանոթանալով խաղաթղթերին՝ խաղացողը որոշում է դրանց արժեքը: Խաղի իմաստը կայանում է նրանում, որ խաղացողը վերջին հաշվով պետք է իր խաղաթղթերը համեմատի խաղարկողի խաղաթղթերի հետ, ում խաղաթղթերը ավելի բարձր են, որակավորվող համակցություն ունեն, նա էլ համարվում է հաղթող: Խաղաթղթերի համակցությունները, ամենացածր արժեք ունեցողից մինչև ամենաբարձր արժեք ունեցողը, հետևյալն են՝

NN ը/կ	Խաղաթղթերի համակցումը
1.	1 նույնատիպ գույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր
2.	2 գույգ
3.	2 նույնատիպ (թրիս)
4.	Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)
5.	Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)
6.	1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)
7.	4 նույնատիպ (քառե)
8.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)
9.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)

Խաղաթղթերի համակցության արժեքը գնահատելուց հետո խաղացողին հնարավորություն է տրվում ընդունել հետևյալ որոշումներից մեկը.

1. Անմիջապես հանձնվել: Խաղացողը խաղաթղթերը (փակ վիճակում) անմիջապես նետում է խաղասեղանի վրա, նա կորցնում է անտեի մասում դրված գումարը, և իր համար խաղն ավարտվում է:

2. Շարունակել խաղը՝ հաշվի առնելով խաղաթղթերի առավելությունը: Խաղացողն անտեի մասում դրված գումարի կրկնակի չափով գումար դնում է խաղասեղանի կրկնապատկման մասում (րեյս) և միևնույն ժամանակ կարող է իր խաղաթղթերը փակ վիճակում դնել խաղասեղանին:

3. Յուրաքանչյուր խաղացող իր ցանկությամբ կարող է գնել ևս մեկ խաղաթուղթ՝ նախօրոք վճարելով անտեի մասում դրված գումարի չափով գումար: Խաղարկողն անմիջապես վերցնում է համապատասխան գումարը և խաղացողին տալիս ևս մեկ խաղաթուղթ: Խաղացողը գնահատում է իր 6 խաղաթղթերից հինգով կազմվող լավագույն համակցությունը և իր ցանկությամբ ընդունում NN 1 կամ 2 որոշումներից մեկը:

Դրանից հետո խաղարկողը բացում է իր մնացած 4 խաղաթղթերը, որից հետո խաղարկողի 5 խաղաթղթերի համակցությունը համեմատվում է խաղացողների 6 խաղաթղթերի միջից 5 խաղաթղթից բաղկացած լավագույն համակցության հետ: Երբ խաղարկողի մոտ չկա խաղաթղթերի որակավորվող համակցություն, այսինքն խաղարկողը չունի խաղին մասնակցելու խաղաթղթերի գոնե նվազագույն համակցում (մեկանոց, թագավոր), ապա խաղացողներին վերադարձվում է իրենց կողմից դրված անտեի և անտեի կրկնակի չափով (րեյս) գումարները (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը) և վճարվում է լրացուցիչ գումար՝ խաղացողի կողմից դրված անտեի չափով: Եթե խաղացողի 6 խաղաթղթերի միջից 5 խաղաթղթից բաղկացած համակցությունն ավելի փոքր արժեք ունի, քան խաղարկողի խաղաթղթերի համակցությունը, ապա խաղացողը կորցնում է իր դրած խաղագումարները (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը): Եթե խաղացողի 6 խաղաթղթերի միջից հինգ խաղաթղթից բաղկացած համակցումն ու խաղարկողի խաղաթղթերի համակցությունն ունեն միևնույն արժեքը, ապա հաջորդաբար համեմատվում են խաղացողի և խաղավարի խաղացող համակցությանը չմասնակցող ամենամեծ արժեք ունեցող խաղաթղթերը, ում խաղացող համակցությանը չմասնակցող ամենամեծ արժեք ունեցող խաղաթուղթն ավելի բարձր արժեք ունի, նա էլ համարվում է հաղթող: Բոլոր խաղաթղթերի (և համակցության և համակցությանը չմասնակցող) արժեքի հավասարության դեպքում խաղացողը հետ է վերցնում իր դրած խաղագումարները (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը), և խաղն սկսում է նորից: Եթե խաղացողի 6 խաղաթղթերի միջից 5 խաղաթղթից բաղկացած համակցումն ավելի մեծ արժեք ունի, քան խաղարկողի խաղաթղթերի որակավորվող համակցությունը, ապա խաղացողին վերադարձվում է անտեի և անտեի կրկնակի չափով (րեյս) գումարը (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը), վճարվում է խաղացողի կողմից դրված անտեի գումարի չափով գումար, ինչպես նաև շահման լրացուցիչ գումար՝ հետևյալ աղյուսակի համաձայն.

Խաղաթղթերի համակցումը	Շահման լրացուցիչ գումարի բազմապատիկը (բազմապատկվում է կրկնապատկման (րեյս) գումարով)
1 նույնատիպ գույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր	1
2 գույգ	2
3 նույնատիպ (թրիս)	3
Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)	4
Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)	5
1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)	7
4 նույնատիպ (քառե)	20
Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)	50
Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)	100

Խաղին միանգամից կարող է մասնակցել այնքան խաղացող, որքան սեղանի վրա կա կոնի (անտեի) համար նախատեսված տեղ:

Խաղացողները չպետք է քննարկեն և միմյանց ցույց տան իրենց խաղաթղթերի համակցումը:

Եթե խաղացողին բաժանվել է սխալ թվով խաղաթուղթ, ապա նրա համակցումը չի հաշվվում և խաղացողին վերադարձվում է իր կողմից դրված խաղագումարներն ու վճարվում տուգանք՝ իր կողմից դրված կոնի (անտեի) 50 տոկոսի չափով: Եթե խաղարկողի կողմից իրեն 5-ի փոխարեն բաժանվել է 4 խաղաթուղթ, ապա նա պետք է իրեն բաժանի լրացուցիչ խաղաթուղթ՝ համակցումը լրացնելու համար: Խաղարկողի կողմից իրեն՝ խաղաթղթերի ցանկացած այլ սխալ բաժանումը հանգեցնում է բոլոր համակցումների գրոյացմանը, խաղացողների՝ դրված խաղագումարների վերադարձմանը և խաղացողներին նրանց դրած կոնի (անտեի) 50 տոկոսի չափով տուգանքի վճարմանը:

Խաղացողները պետք է ամբողջ խաղի ընթացքում իրենց խաղաթղթերը պահեն խաղարկողի տեսադաշտում: Իր խաղաթղթերը դիտելուց և վերը նշված N 1 որոշումն ընդունելուց հետո խաղաթղթերը երեսով ներքև դնելուց հետո խաղացողն այլևս իրավունք չունի դրանց ձեռք տալու:

Կ Ա Ձ Մ Ա Կ Ե Ր Պ Չ Ի Կ Ո Ղ Մ Ի Ց Տ Ր Վ Ո Ղ Ա Ռ Ա Վ Ե Լ ՈՒ Թ Յ ՈՒ Ն Ն Ե Ր Ը

Կրկնակի խաղատեղով խաղ

Խաղացողն իր ցանկությամբ կարող է խաղին մասնակցել միաժամանակ մի քանի խաղատեղով: Այդ ժամանակ խաղացողն անտեի չափով խաղագումարներ է դնում խաղատեղերի համար նախատեսված անտենների վրա: Խաղացողը, խաղալով մի քանի խաղատեղով, խաղաթղթերը պետք է նայի հաջորդաբար: Խաղն սկսվում է խաղարկողի կողմից ձախից առաջին խաղատեղում դրված խաղաթղթերի վերլուծությունից ու որոշման ընդունումից, և միայն դրանից հետո խաղացողն իրավունք է ստանում նայել մյուս խաղատեղում (կամ խաղատեղերում) դրված խաղաթղթերը և որոշում ընդունել երկրորդ ու այլ խաղատեղի խաղաթղթերի վերաբերյալ:

Բոնուս

Կազմակերպիչը կարող է նաև որոշակի համակցումների ստացման դեպքում երաշխավորված շահումների ստացման հնարավորություն ընձեռել խաղացողներին, որից օգտվելու համար խաղի սկզբին, բացի սովորական անտեում դրված գումարից, խաղացողը կարող է հավելյալ գումար դնել խաղասեղանի վրա գտնվող բոնուս մասում՝ խաղատան կազմակերպչի սահմանած չափով, բայց ոչ ավելի, քան կոնին (անտեին) դրվող խաղագումարի 50 տոկոսը: Այս խաղագումարը խաղացողին հնարավորություն է ընձեռում, անկախ խաղավարի խաղաթղթերի գուգակցումից և իր խաղաթղթերի համակցության՝ խաղավարի խաղաթղթերի համակցությունից ավելի արժեքավոր լինելուց, առանց իր խաղաթղթերից որևէ մեկը փոխանակելու ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ), 1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ), 4 նույնատիպ (քառե), նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ) կամ նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ) համակցումներ ունենալու դեպքում ստանալ որոշակի շահում՝ կազմակերպչի սահմանած չափով: Բոնուսի վրա դրված գումարը ոչ մի ազդեցություն չի ունենում խաղի ընթացքի վրա: Եթե խաղացողը որոշում է ընդունում փոխել խաղաթղթերից որևէ մեկը, ապա բոնուսի վրա դրված գումարը կորում է:

Կազմակերպիչը պարտավոր է խաղասեղանին դնել ցուցանակ՝ նշելով բոնուսի շահման բազմապատիկները՝ յուրաքանչյուր համակցության դեպքում:

12.1.6. ՊՈԿԵՐ՝ ՋՈԿԵՐՈՎ

Խաղին մասնակցում է խաղաթղթերի կապուկ՝ 53 խաղաթղթով՝ յուրաքանչյուր 4 երանգներում (ագռավ, խաչ, ագուռ և սիրտ) երկուսանոցից մինչև մեկանոց և ջոկեր: Յուրաքանչյուր երանգի ամենաբարձր խաղաթուղթը մեկանոցն է, ամենափոքր խաղաթուղթը՝ երկուսանոցը: Խաղարկողի և խաղացողի ցանկությամբ ջոկերը կարող է փոխարինել կապուկի ցանկացած խաղաքարտին:

«Պոկեր» թղթախաղը հիմնվում է 5 խաղաթղթերի համակցությունների աստիճանների վրա, որը խաղում են հատուկ խաղասեղանի վրա, ուր յուրաքանչյուր խաղացողի առջև պատկերված են խաղագումարի՝ անտեի (կոնի), կրկնապատկման՝ ռեյսի (խաղագումարի) և դեպոզիտի՝ բոնուսի վանդակները: Բոլոր խաղացողները, անկախ մեկը մյուսից, խաղում են ընդդեմ խաղարկողի:

Խաղացողները խաղասեղանի խաղաշրջանակի անտեի վրա դնում են սկզբնական խաղագումարները՝ մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

Խաղարկողը ձախից աջ խաղացողներին և իրեն բաժանում է 5-ական խաղաթուղթ՝ երեսով ներքև (փակ), բացառությամբ խաղարկողի մեկ խաղաթղթի, որը դրվում է երեսով վերև (բաց): Մինչև բաժանման ավարտը խաղացողներն իրավունք չունեն ձեռք տալու խաղաթղթերին:

Ծանոթանալով խաղաթղթերին՝ խաղացողը որոշում է դրանց արժեքը: Խաղի իմաստը կայանում է նրանում, որ խաղացողը վերջին հաշվով պետք է իր խաղաթղթերը համեմատի խաղարկողի խաղաթղթերի հետ, ում խաղաթղթերն ավելի բարձր են, որակավորվող համակցություն ունեն, նա էլ համարվում է հաղթողը: Խաղաթղթերի համակցությունները, ամենացածր արժեք ունեցողից մինչև ամենաբարձր արժեք ունեցողը, հետևյալն են՝

NN ը/կ	Խաղաթղթերի համակցումը
1.	1 նույնատիպ գույգ
2.	2 գույգ
3.	3 նույնատիպ (թրիս)
4.	Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)
5.	Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)
6.	1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)
7.	4 նույնատիպ (քառե)
8.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)
9.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)
10.	4 նույնատիպ և ջոկեր (պոկեր)

Եթե խաղաթղթերի համակցությունները նույնն են, ապա այդ համակցություններից ավելի բարձր որակավորվող համակցություն համարվում է այն համակցությունը, որը ձևավորվել է առանց ջոկերի:

Խաղաթղթերի համակցության արժեքը գնահատելուց հետո խաղացողին հնարավորություն է տրվում ընդունել հետևյալ որոշումներից մեկը.

1. Անմիջապես հանձնվել: Խաղացողը խաղաթղթերը (փակ վիճակում) անմիջապես նետում է խաղասեղանի վրա, նա կորցնում է անտեի մասում դրված գումարը և իր համար խաղն ավարտվում է:

2. Շարունակել խաղը՝ հաշվի առնելով խաղաթղթերի առավելությունը: Խաղացողն անտեի մասում դրված գումարի կրկնակի չափով գումար դնում է խաղասեղանի կրկնապատկման մասում (րեյս) և միննույն ժամանակ կարող է իր խաղաթղթերը փակ վիճակում դնել խաղասեղանին:

3. Յուրաքանչյուր խաղացող իր ցանկությամբ կարող է գնել ևս մեկ խաղաթուղթ՝ նախօրոք վերադարձնելով իր մոտ եղած 5 խաղաթղթերից որևէ մեկը և, միաժամանակ, վճարելով անտեի մասում դրված գումարի չափով գումար: Խաղարկողն անմիջապես վերցնում է համապատասխան գումարն ու խաղացողի վերադարձրած մեկ խաղաթուղթը և փոխարենը խաղացողին տալիս նոր խաղաթուղթ: Խաղացողը նորից գնահատում է իր 5 խաղաթղթերը: Եթե փոփոխությունը համարվում է հաջողված, ապա այս դեպքում խաղացողն իր ցանկությամբ կարող է ընդունել N 2 որոշումը, իսկ հակառակ դեպքում՝ N 1 որոշումը:

Դրանից հետո խաղարկողը բացում է իր մնացած 4 խաղաթղթերը, որից հետո խաղարկողի 5 խաղաթղթերի համակցությունը համեմատվում է խաղացողների խաղաթղթերի համակցության հետ: Եթե խաղարկողի մոտ չկա խաղաթղթերի որակավորվող համակցություն, այսինքն խաղարկողը չունի խաղին մասնակցելու խաղաթղթերի գոնե նվազագույն համակցում (մեկ նույնատիպ զույգ), ապա խաղացողին վերադարձվում է իր կողմից դրված անտեի և անտեի կրկնակի չափով (րեյս) գումարը (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը) և վճարվում է լրացուցիչ գումար՝ խաղացողի կողմից դրված անտեի չափով: Եթե խաղացողի խաղաթղթերի համակցությունն ավելի փոքր արժեք ունի, քան խաղարկողի խաղաթղթերի համակցությունը, ապա խաղացողը կորցնում է իր դրած խաղագումարները (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը): Եթե խաղացողի և խաղարկողի խաղաթղթերի համակցություններն ունեն միևնույն արժեքը, ապա հաջորդաբար համեմատվում են խաղացողի և խաղավարի խաղացող համակցությանը չմասնակցող ամենամեծ արժեք ունեցող խաղաթղթերը, ում խաղացող համակցությանը չմասնակցող ամենամեծ արժեք ունեցող խաղաթուղթն ավելի բարձր արժեք ունի, նա էլ համարվում է հաղթող: Բոլոր խաղաթղթերի (և՛ համակցության, և՛ համակցությանը չմասնակցող) արժեքի հավասարության դեպքում խաղացողը հետ է վերցնում իր դրած խաղագումարները (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը) և խաղն սկսում է նորից: Եթե խաղացողի խաղաթղթերի համակցումն ավելի մեծ արժեք ունի, քան խաղարկողի խաղաթղթերի որակավորվող համակցությունը, ապա խաղացողին վերադարձվում է անտեի և անտեի կրկնակի չափով (րեյս) գումարը (խաղացողի կողմից դրված կոնը և կրկնապատկումը), վճարվում է խաղացողի կողմից դրված անտեի գումարի չափով գումար, ինչպես նաև շահման լրացուցիչ գումար՝ հետևյալ աղյուսակի համաձայն.

Խաղաթղթերի համակցումը	Շահման լրացուցիչ գումարի բազմապատիկը (բազմապատկվում է կրկնապատկման (րեյս) գումարով)
1 նույնատիպ զույգ	1
2 զույգ	2
3 նույնատիպ (թրիս)	3
Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)	4
Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)	5
1 զույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)	7
4 նույնատիպ (քառե)	15
Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)	35

Ֆլաշ)	
Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ Ֆլաշ)	75
4 նույնատիպ և ջոկեր (պոկեր)	150

Խաղին միանգամից կարող են մասնակցել այնքան խաղացողներ, որքան սեղանի վրա կան կոնի (անտեի) համար նախատեսված տեղեր:

Խաղացողները չպետք է քննարկեն և միմյանց ցույց տան իրենց խաղաթղթերի համակցումը:

Եթե խաղացողին բաժանվել է սխալ թվով խաղաթուղթ, ապա նրա համակցումը չի հաշվվում և խաղացողին վերադարձվում է իր կողմից դրված խաղագումարներն ու վճարվում տուգանք՝ իր կողմից դրված կոնի (անտեի) 50 տոկոսի չափով: Եթե խաղարկողի կողմից իրեն 5-ի փոխարեն բաժանվել է 4 խաղաթուղթ, ապա նա պետք է իրեն բաժանի լրացուցիչ խաղաթուղթ՝ համակցումը լրացնելու համար: Խաղարկողի կողմից իրեն՝ խաղաթղթերի ցանկացած այլ սխալ բաժանումը հանգեցնում է բոլոր համակցումների գրոյացմանը, խաղացողներին իրենց կողմից դրված խաղագումարների վերադարձմանը և խաղացողներին նրանց դրած կոնի (անտեի) 50 տոկոսի չափով տուգանքի վճարմանը:

Խաղացողները պետք է ամբողջ խաղի ընթացքում իրենց խաղաթղթերը պահեն խաղարկողի տեսադաշտում: Իր խաղաթղթերը դիտելուց և վերը նշված N 1 որոշումն ընդունելուց հետո խաղաթղթերը երեսով ներքև դնելուց հետո խաղացողն այլևս իրավունք չունի դրանց ձեռք տալու:

ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՉԻ ԿՈՂՄԻՑ ՏՐՎՈՂ ԱՌԱՎԵԼՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Կրկնակի խաղատեղով խաղ

Խաղացողն իր ցանկությամբ կարող է խաղին մասնակցել միաժամանակ մեկից ավելի խաղատեղով: Այդ ժամանակ խաղացողն անտեի չափով խաղագումարներ է դնում այդ խաղատեղերի համար նախատեսված անտենների վրա: Խաղացողը, խաղալով մի քանի խաղատեղով, խաղաթղթերը պետք է նայի հաջորդաբար: Խաղն սկսվում է խաղարկողի կողմից ձախից առաջին խաղատեղում դրված խաղաթղթերի վերլուծությունից ու որոշման ընդունումից, և միայն դրանից հետո խաղացողն իրավունք է ստանում նայել մյուս խաղատեղում (կամ խաղատեղերում) դրված խաղաթղթերը և որոշում ընդունել մնացած խաղատեղի (կամ խաղատեղերում) խաղաթղթերի վերաբերյալ:

Բոնուս

Կազմակերպիչը կարող է նաև որոշակի համակցումների ստացման դեպքում երաշխավորված շահումների ստացման հնարավորություն ընձեռել խաղացողներին, որից օգտվելու համար խաղի սկզբին, բացի սովորական անտեում դրված գումարից, խաղացողը կարող է հավելյալ գումար դնել խաղասեղանի վրա գտնվող բոնուս մասում՝ խաղատան կազմակերպչի սահմանած չափով, բայց ոչ ավելի, քան կոնին (անտեին) դրվող խաղագումարի 50 տոկոսը: Այս խաղագումարը խաղացողին հնարավորություն է ընձեռում, անկախ խաղավարի խաղաթղթերի գուգակցումից և իր խաղաթղթերի համակցության՝ խաղավարի խաղաթղթերի համակցությունից ավելի արժեքավոր լինելուց, առանց իր խաղաթղթերից որևէ մեկը փոխանակելու ցանկացած 5 նույներանգ (Ֆլաշ), մեկ գույգ և 3 նույնատիպ (ֆոլ հաուզ), 4 նույնատիպ (քառե), նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ Ֆլաշ), նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ Ֆլաշ) կամ 4 նույնատիպ և ջոկեր (պոկեր) համակցումներ ունենալու դեպքում ստանալ որոշակի շահում՝ կազմակերպչի սահմանած չափով: Բոնուսի վրա դրված գումարը ոչ մի ազդեցություն չի

ունենում խաղի ընթացքի վրա: Եթե խաղացողը որոշում է ընդունում փոխել խաղաթղթերից որևէ մեկը, ապա բոնուսի վրա դրված գումարը կորում է:

Կազմակերպիչը պարտավոր է խաղասեղանին դնել ցուցանակ՝ նշելով բոնուսի շահման բազմապատիկները՝ յուրաքանչյուր համակցության դեպքում:

12.1.7. Ա Կ ՈՒ Մ Բ Ա Յ Ի Ն Պ Ո Կ Ե Ր

Խաղին մասնակցում է խաղաթղթերի կապուկ՝ 52 խաղաթղթով՝ յուրաքանչյուր 4 երանգներում (ագռավ, խաչ, ագուռ և սիրտ) երկուսանոցից մինչև մեկանոց: Յուրաքանչյուր երանգի ամենաբարձր խաղաթուղթը մեկանոցն է, ամենափոքր խաղաթուղթը՝ երկուսանոցը:

«Ակումբային պոկեր» թղթախաղը հիմնվում է 5 խաղաթղթերի համակցությունների աստիճանների վրա: Բոլոր խաղացողները խաղում են միմյանց դեմ:

Խաղացողները խաղասեղանին խաղագումարներ են դնում որպես բանկ՝ իբրև գրագ գալով, որ իր համակցությունը կունենա ավելի բարձր արժեք:

Խաղավարն իր կողմից ձախից աջ խաղացողներին բաժանում է 5-ական խաղաթուղթ՝ երեսով ներքև (փակ): Մինչև բաժանման ավարտը խաղացողներն իրավունք չունեն ձեռք տալու խաղաթղթերին: Ծանոթանալով խաղաթղթերին՝ խաղացողը որոշում է նրանց համակցության արժեքը: Խաղի իմաստը կայանում է նրանում, որ խաղացողը վերջին հաշվով պետք է իր խաղաթղթերը համեմատի մնացած խաղացողների (կամ խաղացողի) խաղաթղթերի հետ, ում խաղաթղթերն ավելի բարձր որակավորվող համակցություն ունեն, նա էլ համարվում է հաղթող և տանում բանկում դրված խաղանիշերը: Խաղաթղթերի համակցությունները, ամենացածր արժեք ունեցողից մինչև ամենաբարձր արժեք ունեցողը, հետևյալն են.

NN ը/կ	Խաղաթղթերի համակցումը
1.	Մեկ նույնատիպ գույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր
2.	2 գույգ
3.	3 նույնատիպ (թրիս)
4.	Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)
5.	Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)
6.	1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)
7.	4 նույնատիպ (քառե)
8.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)
9.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)

Խաղաթղթերի համակցության արժեքը գնահատելուց հետո խաղացողին հնարավորություն է տրվում ընդունել հետևյալ որոշումներից մեկը.

1. Անմիջապես հանձնվել: Խաղացողը խաղաթղթերը (փակ վիճակում) անմիջապես նետում է խաղասեղանի վրա, նա կորցնում է խաղասեղանին դրված գումարը, և իր համար խաղն ավարտվում է:

2. Շարունակել խաղը՝ հաշվի առնելով խաղաթղթերի առավելությունը: Խաղացողը հավասարեցնում է իր խաղընկերների կողմից կատարված խաղադրումները և շարունակում խաղը:

3. Յուրաքանչյուր խաղացող իր ցանկությամբ կարող է գնել մինչև 3 խաղաթուղթ՝ նախօրոք վերադարձնելով իր մոտ եղած խաղաթղթերից և միաժամանակ յուրաքանչյուր գնվող խաղաթղթի համար բանկ վճարելով խաղի սկզբում դրված գումարի չափով գումար:

Խաղավարն անմիջապես վերցնում է համապատասխան խաղացողի վերադարձրած խաղաթուղթը (կամ խաղաթղթերը) և փոխարենը՝ խաղացողին, յուրաքանչյուր վերադարձված խաղաթղթի փոխարեն, տալիս նոր խաղաթուղթ: Այս դեպքում խաղացողն իր ցանկությանը կարող է ընդունել N 2 որոշումը, իսկ հակառակ դեպքում՝ N 1 որոշումը:

Երբ բոլոր խաղադրումները կատարված են, խաղացողները բացում են իրենց խաղաթղթերը, և խաղաթղթերի համակցությունները համեմատվում են: Ամենամեծ համակցություն ունեցող խաղացողը վերցնում է բանկը: Եթե խաղացողների խաղաթղթերի համակցություններն ունեն միևնույն արժեքը, ապա խաղացողները համաձայնության դեպքում կարող են կիսել բանկի գումարը, հակառակ դեպքում այդ խաղացողները խաղը վերսկսում են նորից՝ ձեռք չտալով բանկի գումարին:

Խաղին միանգամից կարող է մասնակցել մինչև 6 խաղացող:

Խաղացողները չպետք է քննարկեն և միմյանց ցույց տան իրենց խաղաթղթերի համակցումը:

Խաղացողները պետք է ամբողջ խաղի ընթացքում իրենց խաղաթղթերը պահեն խաղարկողի տեսադաշտում: Իր խաղաթղթերը դիտելուց և վերը նշված N 1 որոշումն ընդունելուց հետո խաղաթղթերը երեսով ներքև դնելուց հետո խաղացողն այլևս իրավունք չունի դրանց ձեռք տալու:

12.1.8. Տ Ե Խ Ա Ս Յ Ա Ն Պ Ո Կ Ե Ր

Խաղին մասնակցում է խաղաթղթերի կապուկ՝ 52 խաղաթղթով՝ յուրաքանչյուր 4 երանգներում (ագռավ, խաչ, ագուռ և սիրտ) երկուսանոցից մինչև մեկանոց: Յուրաքանչյուր երանգի ամենաբարձր խաղաթուղթը մեկանոցն է, ամենափոքր խաղաթուղթը՝ երկուսանոցը:

«Տեխասյան պոկեր» թղթախաղը հիմնվում է 5 խաղաթղթերի համակցությունների աստիճանների վրա, որը խաղում են հատուկ խաղասեղանի վրա, բոլոր խաղացողները՝ մեկը մյուսի դեմ:

Խաղացողները խաղասեղանին դնում են սկզբնական խաղագումարները մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

Խաղն սկսվում է պարտադիր խաղադրումից, որից հետո խաղարկողն իր կողմից ձախից աջ խաղացողներին բաժանում է 2-ական խաղաթուղթ՝ երեսով ներքև (փակ):

Այնուհետև, սեղանի կենտրոնական մասում դրվում է 5 խաղաթուղթ՝ փակ վիճակում: Դրանք ընդհանուր խաղաթղթեր են բոլոր խաղացողների համար: Յուրաքանչյուր խաղացող կարող է օգտվել խաղաթուղթ գնելու առավելությունից: Մինչև բաժանման ավարտը խաղացողներն իրավունք չունեն ձեռք տալու խաղաթղթերին: Մինչև սեղանի մեջտեղում դրված 5 խաղաթղթերը բացելը, խաղացողները (խաղարկողի կողմից ձախից աջ) կատարում են առուվաճառք՝ դնում են խաղագումարներ կազմակերպչի սահմանած մինիմալ և մաքսիմալ խաղագումարների միջակայքում, ընդ որում, յուրաքանչյուր խաղացողի կատարած խաղագումարը չի կարող ցածր լինել նախորդ խաղացողի կատարած խաղագումարից: Այնուհետև, սկզբում խաղարկողը խաղասեղանի մեջտեղում դրված 5 խաղաթղթերից բացում է երեքը՝ 1-ին փուլ, որից հետո խաղացողները նույնպես կատարում են առուվաճառք և խաղարկողը բացում է չորրորդ խաղաթուղթը՝ 2-րդ փուլ: 2-րդ փուլից հետո խաղացողները ևս կատարում են առուվաճառք և խաղարկողը բացում է վերջին՝ հինգերորդ խաղաթուղթը՝ 3-րդ փուլ: Յուրաքանչյուր փուլի ավարտից հետո խաղացողը (խաղացողները) ընդունում է ստորև բերված 1-ին, 2-րդ կամ 3-րդ որոշումը: Այնուհետև խաղացողն իր ձեռքում գտնվող 2 փակ խաղաթղթերով և սեղանին բացված խաղաթղթերով կազմում է 5 խաղաթղթից բաղկացած լավագույն համակցությունն ու որոշում դրանց արժեքը: Խաղի իմաստը կայանում է նրանում, որ խաղացողը վերջին հաշվով պետք է իր խաղաթղթերը համեմատի մյուս խաղացողի (կամ խաղացողների) խաղաթղթերի հետ, ում

խաղաթղթերն ավելի բարձր որակավորվող համակցություն ունեն, նա էլ համարվում է հաղթող: Խաղաթղթերի համակցությունները, ամենացածր արժեք ունեցողից մինչև ամենաբարձր արժեք ունեցողը, հետևյալն են.

NN ը/կ	Խաղաթղթերի համակցումը
1.	Մեկ նույնատիպ գույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր
2.	2 գույգ
3.	3 նույնատիպ (թրիս)
4.	Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)
5.	Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)
6.	1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)
7.	4 նույնատիպ (քառե)
8.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)
9.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)

Խաղաթղթերի համակցության արժեքը գնահատելուց հետո խաղացողին հնարավորություն է տրվում ընդունել հետևյալ որոշումներից մեկը.

1. Անմիջապես հանձնվել: Խաղացողը խաղաթղթերը (փակ վիճակում) անմիջապես նետում է խաղասեղանի վրա, նա կորցնում է խաղասեղանին դրված գումարը, և իր համար խաղն ավարտվում է:

2. Շարունակել խաղը՝ հաշվի առնելով այն, որ խաղասեղանի մեջտեղում դրված փակ խաղաթղթերը բացվելուց հետո կարող է լավ համակցություն ձևավորվել: Խաղացողը խաղասեղանին սկզբնական կոնի չափով խաղադրում է կատարում և շարունակում խաղը:

3. Շարունակել խաղը՝ հաշվի առնելով խաղաթղթերի առավելությունը: Խաղացողը չի կատարում սեղանի մեջտեղում դրված փակ խաղաթղթերի բացման համար խաղադրումներ, սակայն շարունակում է խաղը:

Երբ բոլոր խաղադրումները կատարված են, խաղացողները բացում են իրենց խաղաթղթերը և խաղաթղթերի համակցությունները համեմատվում են, ընդ որում, յուրաքանչյուր խաղացող կարող է համակցություն կազմել միայն այն բաց խաղաթղթերի հետ, որոնց առուվաճառքին ինքը մասնակցել է: Ամենամեծ համակցություն ունեցող խաղացողը վերցնում է բանկը: Եթե խաղացողների խաղաթղթերի համակցություններն ունեն միևնույն արժեքը, ապա խաղացողները համաձայնության դեպքում կարող են կիսել բանկի գումարը, հակառակ դեպքում այդ խաղացողները խաղը վերսկսում են նորից՝ ձեռք չտալով բանկի գումարին:

Խաղին միանգամից կարող է մասնակցել 7 խաղացող:

Խաղացողները չպետք է քննարկեն և միմյանց ցույց տան իրենց խաղաթղթերի համակցումը:

Եթե խաղացողին բաժանվել է սխալ թվով խաղաթուղթ, ապա նրա համակցումը չի հաշվվում, խաղացողներին վերադարձվում է իրենց կողմից դրված խաղագումարները, և խաղն սկսվում է նորից:

Խաղացողները պետք է ամբողջ խաղի ընթացքում իրենց խաղաթղթերը պահեն խաղարկողի տեսադաշտում: Իր խաղաթղթերը դիտելուց և վերը նշված N 1 որոշումն ընդունելուց հետո խաղաթղթերը երեսով ներքև դնելուց հետո խաղացողն այլևս իրավունք չունի դրանց ձեռք տալու:

12.1.9. Հ Ի Ն Գ Խ Ա Ղ Ա Թ Ղ Թ Ա Ն Ի Ս Թ Ա Դ - Պ Ո Կ Ե Ր

Խաղին մասնակցում է խաղաթղթերի կապուկ՝ 52 խաղաթղթով՝ յուրաքանչյուր 4 երանգներում (ագռավ, խաչ, ագուռ և սիրտ) երկուսանոցից մինչև մեկանոց: Յուրաքանչյուր երանգի ամենաբարձր խաղաթուղթը մեկանոցն է, ամենափոքր խաղաթուղթը՝ երկուսանոցը:

«Հինգխաղաթղթանի սթաղ-պոկեր» թղթախաղը հիմնվում է 5 խաղաթղթերի համակցությունների աստիճանների վրա, որը խաղում են հատուկ խաղասեղանի վրա, բոլոր խաղացողները՝ մեկը մյուսի դեմ:

Խաղացողները խաղասեղանին դնում են սկզբնական խաղագումարները մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

Խաղն սկսվում է պարտադիր խաղադրումից՝ փակ վիճակում, որը կատարում է առաջին ձեռքում նստած խաղացողը: Խաղարկողն իր կողմից ձախից աջ խաղացողներին բաժանում է 2-ական խաղաթուղթ՝ մեկը երեսով ներքև (փակ), իսկ մյուսը՝ երեսով վերև (բաց):

Մինչև բաժանման ավարտը՝ խաղացողներն իրավունք չունեն ձեռք տալու խաղաթղթերին: Այնուհետև, ծանոթանալով խաղաթղթերին՝ խաղացողը որոշում է դրանց արժեքը: Խաղի իմաստը կայանում է նրանում, որ խաղացողը վերջին հաշվով պետք է իր խաղաթղթերը համեմատի մյուս խաղացողի (կամ խաղացողների) խաղաթղթերի հետ, ում խաղաթղթերն ավելի բարձր որակավորվող համակցություն ունեն, նա էլ համարվում է հաղթող: Խաղաթղթերի համակցությունները, ամենացածր արժեք ունեցողից մինչև ամենաբարձր արժեք ունեցողը, հետևյալն են.

NN ը/կ	Խաղաթղթերի համակցումը
1.	Մեկ նույնատիպ զույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր
2.	Երկու զույգ
3.	Երեք նույնատիպ (թրիս)
4.	Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)
5.	Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)
6.	1 զույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)
7.	Չորս նույնատիպ (քառե)
8.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)
9.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)

Խաղաթղթերի համակցության արժեքը գնահատելուց հետո խաղացողին հնարավորություն է տրվում ընդունել հետևյալ որոշումներից մեկը.

1. Անմիջապես հանձնվել: Խաղացողը խաղաթղթերը (փակ վիճակում) անմիջապես նետում է խաղասեղանի վրա, նա կորցնում է խաղասեղանին դրված գումարը, և իր համար խաղն ավարտվում է:

2. Շարունակել խաղը: Սկսվում է առուվաճառքի պտույտը՝ սկսած ամենաբարձր բացված խաղաթղթից: Եթե 2 խաղացողի մոտ բացվել է նույն արժեքն ունեցող խաղաթուղթ, ապա խաղն սկսում է խաղարկողի ձախ մասում նստած խաղացողը: Երրորդ խաղաթուղթը, ինչպես և մնացած հաջորդ բոլոր խաղաթղթերը, բաժանվում են բաց վիճակում: Յուրաքանչյուր նոր բացված խաղաթղթից հետո սկսվում է առուվաճառքի պտույտը՝ սկսած բացված խաղաթղթերի ամենամեծ համակցություններից:

3. Շարունակել խաղը: Երբ խաղացողի մոտ ձևավորվել է իր համար նախընտրելի խաղաթղթերի համակցությունը, ապա խաղացողը կարող է դադարեցնել նոր խաղաթուղթ (կամ խաղաթղթեր) վերցնելը, և իր համար խաղը շարունակվում է:

Երբ բոլոր խաղադրումները հավասար են, խաղացողները բացում են իրենց խաղաթղթերը և խաղաթղթերի համակցությունները համեմատվում են: Ամենամեծ համակցություն ունեցող խաղացողը վերցնում է բանկը: Եթե խաղացողների խաղաթղթերի համակցություններն ունեն միևնույն արժեքը, ապա խաղացողները համաձայնության դեպքում կարող են կիսել բանկի գումարը, հակառակ դեպքում այդ խաղացողները խաղը վերսկսում են նորից՝ ձեռք չտալով բանկի գումարին:

Խաղին միանգամից կարող է մասնակցել 7 խաղացող:

Խաղացողները չպետք է քննարկեն և միմյանց ցույց տան իրենց խաղաթղթերի համակցումը:

Խաղացողները պետք է ամբողջ խաղի ընթացքում իրենց խաղաթղթերը պահեն խաղարկողի տեսադաշտում: Իր խաղաթղթերը դիտելուց և վերը նշված N 1 որոշումն ընդունելուց հետո, խաղաթղթերը երեսով ներքև դնելուց հետո խաղացողն այլևս իրավունք չունի դրանց ձեռք տալու:

12.1.10. Յ Ո Թ Խ Ա Ղ Ա Թ Ղ Թ Ա Ն Ի Ս Թ Ա Դ - Պ Ո Կ Ե Ր

Խաղին մասնակցում է խաղաթղթերի կապուկ՝ 52 խաղաթղթով՝ յուրաքանչյուր 4 երանգներում (ագռավ, խաչ, ագուռ և սիրտ) երկուսանոցից մինչև մեկանոց: Յուրաքանչյուր երանգի ամենաբարձր խաղաթուղթը մեկանոցն է, ամենափոքր խաղաթուղթը՝ երկուսանոցը:

«Յոթխաղաթղթանի սթադ-պոկեր» թղթախաղը հիմնվում է 5 խաղաթղթերի համակցությունների աստիճանների վրա, որը խաղում են հատուկ խաղասեղանի վրա, բոլոր խաղացողները՝ մեկը մյուսի դեմ:

Խաղացողները խաղասեղանին դնում են սկզբնական խաղագումարները՝ մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

Խաղն սկսվում է պարտադիր խաղադրումից՝ փակ վիճակում, որը կատարում է առաջին ձեռքում նստած խաղացողը: Խաղարկողն իր կողմից ձախից աջ խաղացողներին բաժանում է 3-ական խաղաթուղթ՝ մեկը երեսով վերև (բաց), իսկ երկուսը՝ երեսով ներքև (փակ):

Մինչև բաժանման ավարտը՝ խաղացողներն իրավունք չունեն ձեռք տալու խաղաթղթերին: Այնուհետև, ծանոթանալով խաղաթղթերին՝ խաղացողը որոշում է դրանց արժեքը: Խաղի իմաստը կայանում է նրանում, որ խաղացողը վերջին հաշվով պետք է իր խաղաթղթերը համեմատի մյուս խաղացողի (կամ խաղացողների) խաղաթղթերի հետ, ում խաղաթղթերն ավելի բարձր որակավորվող համակցություն ունեն, նա էլ համարվում է հաղթող: Խաղաթղթերի համակցությունները, ամենացածր արժեք ունեցողից մինչև ամենաբարձր արժեք ունեցողը, հետևյալն են.

NN ը/կ	Խաղաթղթերի համակցումը
1.	Մեկ նույնատիպ գույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր
2.	Երկու գույգ
3.	Երեք նույնատիպ (թրիս)
4.	Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)
5.	Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)
6.	1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)
7.	Չորս նույնատիպ (քառե)

8.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ Ֆլաշ)
9.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ Ֆլաշ)

Խաղաթղթերի համակցության արժեքը գնահատելուց հետո խաղացողին հնարավորություն է տրվում ընդունել հետևյալ որոշումներից մեկը.

1. Անմիջապես հանձնվել: Խաղացողը խաղաթղթերը (փակ վիճակում) անմիջապես նետում է խաղասեղանի վրա, նա կորցնում է խաղասեղանին դրված գումարը, և իր համար խաղն ավարտվում է:

2. Շարունակել խաղը: Սկսվում է առուվաճառքի պտույտը՝ սկսած ամենաբարձր բացված խաղաթղթից: Եթե 2 խաղացողի մոտ բացվել է նույն արժեքն ունեցող խաղաթուղթ, ապա խաղն սկսում է խաղարկողի ձախ մասում նստած խաղացողը: Չորրորդ խաղաթուղթը, ինչպես և մնացած հաջորդ բոլոր խաղաթղթերը, բաժանվում են բաց վիճակում: Յուրաքանչյուր նոր բացված խաղաթղթից հետո սկսվում է առուվաճառքի պտույտը՝ սկսած բացված խաղաթղթերի ամենամեծ համակցություններից:

«Պոկեր» տեսակի խաղերի անցկացման կարգը և շահումի տարբերակները.

Խաղացողը համապատասխան ստեղծով գործարկում է խաղային ավտոմատի ծրագիրը, որի արդյունքում մոնիտորի վրա հայտնվում է թվով 5 խաղաթուղթ: Շահումը համարվում է կայացած, եթե խաղացողի կողմից ստեղծված սեղմելուց հետո էկրանին արտացոլված խաղաթղթերի համակցությունը համընկնում է խաղային ավտոմատի վրա պատկերված շահող համակցություններից որևէ մեկի հետ: Համակարգի կողմից պատահական տրված խաղաթղթերի առաջին համակցության դեպքում խաղացողին տրվում է մեկ հնարավորություն խաղաթղթերը փոխելու համար: Եթե խաղացողը ցանկանում է փոխել որևէ խաղաթուղթ, ապա սեղմում է այդ պատուհանին համապատասխան վահանակի վրա տեղադրված ստեղծը և խաղաթուղթը փակվում է, այնուհետև խաղացողը սեղմում է մուտքի ստեղծը: Համակարգի փակված խաղաթուղթը որևէ պատահական համակցությամբ կրկին բացվում է, իսկ չփակված խաղաթղթերը մնում են նույնությամբ: Շահումի գումարը կախված է խաղաթղթերի համակցությունից, որը պատկերվում է մոնիտորի վրա, ներդրված խաղագումարի չափից և քայլի մեծությունից:

Յուրաքանչյուր շահումի գումարը խաղացողը կարող է հատուկ ստեղծի միջոցով մուտքագրել «Ապառիկ բանկը»:

Խաղային այս համակարգը հնարավորություն է տալիս խաղացողին իր շահած գումարով մասնակցել ավելի բարձր ռիսկի խաղի: Այս դեպքում փակվում են խաղաթղթերը և մոնիտորի վրա հայտնվում է 1 մեկ խաղաթուղթ բաց վիճակում և 4 խաղաթուղթ փակ վիճակում: Խաղացողը ընտրում է 4 փակ խաղաթղթերից ցանկացած մեկը և եթե այդ խաղաթուղթը ավելի բարձր միավոր ունի, քան բաց խաղաթուղթը, ապա շահումը կրկնապատկվում է, հակառակ դեպքում՝ շահումը բազմապատկվում է զրոյով, հավասար միավորների դեպքում շահումը մնում է նույնությամբ:

12.1.11. Տոտո 21

«Տոտո 21» թղթախաղի այս տեսակը նախատեսված է 2 խաղացողի համար: Խաղն սկսվում է, երբ խաղացողներից մեկը ստեղծում է նոր խաղ իսկ 2-րդը միանում արդեն իսկ ստեղծված խաղին:

Պայմանները սահմանում է նոր խաղ ստեղծողը (թե՛ մինչև քանի միավոր (2, 4, 6, 8 և 10) պետք է ընթանա խաղը, քայլի և ընդհանուր խաղի ժամանակը, ինչպես նաև խաղարկվող գումարի չափը), իսկ ստեղծված խաղին միացողն ընդունում է այդ խաղի պայմանները: Սեղան ստեղծողն ինքն է ընտրում՝ արդյո՞ք ցանկանում է խաղալ սեղանին

միացող տվյալ մրցակցի հետ, թե՛ ոչ: Խաղը սկսվում է միայն դրական պատասխանի դեպքում:

Խաղի նպատակն է հավաքել հնարավորինս շատ միավոր, բայց 21 միավորից ոչ ավել: Յուրաքանչյուր խաղափուլում հաղթած մասնակիցը կունենա 1 միավոր: Խաղին մասնակցում են բոլոր երանգների (մաստ) խաղաթղթերը՝ 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A:

- 6–10 խաղաթղթերի արժեքները հաշվարկվում են իրենց անվանական արժեքներով
- A- 11 կամ 1
- K – 4
- Q – 3
- J – 2

Յուրաքանչյուր խաղափուլի սկզբում համակարգը պատահականության սկզբունքով երկու խաղացողներից մեկին ընտրում է որպես խաղավար (դիլեր), ում մոտ հայտնվում է համապատասխան կոճակը, իսկ մյուսին՝ որպես խաղացող: Առաջին քայլի իրավունքը տրվում է խաղացողին: Խաղի սկզբում բաժանվում է 2-ական խաղաթուղթ: Եթե խաղացողի միավորները չեն հասնում 21 միավորի, ապա նա կարող է վերցնել հավելյալ խաղաքարտեր, սեղմելով հիթ մի (HIT ME) կոճակը: Բավարար միավորներ հավաքելու դեպքում խաղացողը սեղմում է Ստենդ (STAND) կոճակը և քայլի իրավունքը հանձնում է դիլերին: Ավելի բարձր միավորներ ունեցող խաղացողը (մինչև 21 միավոր) համարվում է հաղթող: Խաղացողը (խաղավարը) համարվում է պարտված 21-ից ավել միավոր ունենալու դեպքում: Միավորները հավասար լինելու դեպքում խաղավարը (դիլերը) վաստակում է 1 միավոր, իսկ խաղացողը պարտվում է: Այն դեպքում, երբ երկու խաղացողներն էլ հավաքել են 21-ից ավել միավոր, կխաղարկվի ևս մեկ խաղափուլ, որի արդյունքում հաղթողը կվաստակի 2 միավոր:

«Ոսկե միավոր». եթե խաղի սկզբում խաղացողին բաժանվում է 2 «A» նիշի խաղաքարտ, ապա խաղացողն ավտոմատ կերպով համարվում է տվյալ խաղափուլի հաղթող՝ բացառությամբ այն դեպքի, երբ խաղավարի (դիլեր) մոտ առկա է 2 «A» նիշի խաղաքարտ (մեկ «A» ունենալու դեպքում երկրորդ փակ խաղաքարտը նույնպես բացվում է): Այս ժամանակ խաղի հաղթող է համարվում խաղավարը (դիլերը):

Ըստ խաղի կանոնների, խաղացողին ընձեռվում է ընտրովի հնարավորություն՝ բլայնդ քարդ (Blind Card), որի օգտագործելու իրավունքը տրվում է միայն ծրագրի կողմից այդ խաղափուլում ընտրված խաղացողին (խաղավարը չի կարող օգտագործել այդ հնարավորությունը): Բլայնդ քարդ-ից օգտվելու դեպքում բաշխվում է 1 փակ խաղաքարտ, որը բացվում է միայն խաղի վերջում և քայլի իրավունքը անցնում է դիլերին:

12.1.12. ԲԼՈՏ

Բլոտ խաղում կազմակերպիչը չի ընդունում խաղադրույքներ տվյալ խաղի վրա, այլ կազմակերպչի կողմից տրամադրվող խաղային միջավայրի դիմաց գանձվում է միջնորդավճար՝ ռեյք: Ռեյքը սահմանվում է 4%, որը ծրագիրն ավտոմատ գանձում է միմյանց դեմ խաղացող 2 մրցակիցների խաղադրույքներից գոյացած շահումային ֆոնդից (սա չի առնչվում մրցաշարերին):

ԴԱՍԱԿԱՆ ԲԼՈՏ ԽԱՂԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐ.

«Բլոտ» թղթախաղի այս տեսակը նախատեսված է 2 խաղացողի համար: Խաղը սկսվում է, երբ խաղացողներից մեկը ստեղծում է նոր խաղ կամ միանում արդեն իսկ ստեղծված խաղին:

Պայմանները սահմանում է նոր խաղ ստեղծողը (խաղը ընթանալու է մինչև մասնակիցներից մեկի մոտ գրանցվի 1, 3, 5, 7, 9 կամ 11 հաղթած Ձեռք կամ խաղը ընթանալու է մինչև 51 կամ 101 միավոր, խաղալ «4 թղթով» և 100-ով, կամ առանց դրանց, ինչպես նաև

խաղարկվող գումարի չափը), իսկ ստեղծված խաղին միացողն ընդունում է այդ խաղի պայմանները: Սեղանը ստեղծողը ինքն է ընտրում, արդյոք ցանկանում է խաղալ սեղանին միացող տվյալ մրցակցի հետ, թե՛ ոչ: Խաղը սկսվում է միայն դրական պատասխանի դեպքում: Խաղին մասնակցում են բոլոր երանգների խաղաթղթերը՝ 9, 10, J, Q, K, A: Ամեն խաղափուլի սկզբում խաղացողներին բաժանվում է 6-ական խաղաթուղթ, որից հետո խաղացողները որոշում են հաղթաթղթի (այսուհետ՝ դոզ) երանգը (ներկայացված է ստորև): Ղոզն ընտրելուց հետո բաժանվում է ևս 3-ական խաղաթուղթ: Ղոզի ընտրողին տրվում է 3 խաղաթուղթ՝ ներառյալ իր ընտրած դոզի խաղաթուղթը:

Ղոզի ընտրությունը սկսվում է այն մասնակցից, ով ստեղծել է սեղանը՝ բացառությամբ «խաղը 1-ից» սեղանների, որոնց դեպքում դոզի ընտրության առաջարկը կատարվում է պատահականության սկզբունքով՝ անկախ այն համազանցից, թե որ մասնակիցն է ստեղծել սեղանը: Եթե նա ընտրում է առաջարկվող դոզը, ապա խաղը սկսվում է նրանից, իսկ եթե ոչ ընտրության հնարավորությունն անցնում է հակառակորդին: Վերջինիս կողմից խաղաթուղթ վերցնելու դեպքում, այն դառնում է խաղի դոզ, սակայն առաջին քայլի հնարավորությունը ստանում է սեղանը ստեղծող մասնակիցը: Հակառակ դեպքում ընտրության հնարավորությունը ևս մեկ անգամ անցնում է առաջին մասնակցին, և ծրագիրն ինքն է առաջարկում դոզ ընտրել մնացած 3 մասսերից կամ ընտրել բոյը (եթե խաղը ստեղծվել է բոյի հնարավորությամբ): Խաղը սկսվում է, երբ առաջին մասնակիցը ընտրում է դոզ առաջարկված խաղաթղթերից, հակառակ դեպքում 2-րդ մասնակիցը պարտավորվում է ընտրել այդ 3 մասսերից որևիցե մեկը կամ բոյը (եթե խաղը ստեղծվել է բոյի հնարավորությամբ): Այս դեպքում ևս խաղը սկսվում է առաջին մասնակցից: Եթե առաջարկվող դոզը «J» է, և առաջին մասնակիցը համակարգի կողմից կատարված առաջին հարցումից հետո չի վերցնում այն, ապա 2-րդ մասնակիցը պարտավոր է վերցնել:

ԽԱՂԱՔԱՐՏԵՐԻ ԱՐԺԵՔՆԵՐ

Խաղաթուղթ	Սովորական երանգի միավոր	Ղոզի մաստի միավոր	Բոյով միավոր	խաղում
A	11	11	19	
10	10	10	10	
K	4	4	4	
Q	3	3	3	
J	2	20	2	
9	0	14	0	

Յուրաքանչյուր դոզ ավելի բարձր է յուրաքանչյուր սովորական խաղաթղթից: Առաջին քայլ կատարողն իրավունք ունի խաղալ ցանկացած խաղաթուղթ, իսկ մյուս խաղացողը պետք է պատասխանի հետևյալ կանոնների համաձայն.

1. Եթե խաղը սկսողը խաղացել է սովորական խաղաթղթով, իսկ հակառակորդն ունի նույն մաստի խաղաթուղթ, ապա նա պետք է պատասխանի այդ մաստի խաղաթղթով:
2. Եթե խաղը սկսողը խաղացել է սովորական խաղաթղթով, իսկ մրցակիցը չունի այդ մաստի խաղաթուղթ, բայց ունի դոզ, ապա նա պետք է պատասխանի դոզով: Ղոզ չունենալու դեպքում հնարավոր է խաղալ ցանկացած խաղաթղթով:

3. Եթե խաղը սկսողը խաղացել է ղոզով, իսկ հակառակորդն ունի ավելի մեծ ղոզ, ապա նա պարտավոր է խաղալ ավելի մեծ ղոզով: Ավելի մեծ ղոզ չունենալու, սակայն որևէ ղոզ ունենալու դեպքում նա պետք է խաղա բացառապես ղոզով: Ղոզ չունենալու դեպքում նա կարող է խաղալ ցանկացած խաղաթղթով:

ԽԱՂԱՔԱՐՏԵՐԻ ՀԱՇՎԱՐԿ

Յուրաքանչյուր խաղափուլից հետո հաշվարկվում են խաղացողների հաղթած խաղաթղթերը՝ ըստ միավորների և ունեցած կոմբինացիաների:

Բոլոր խաղաթղթերի գումարը կազմում է 152 միավոր, որից բացի ևս 10 միավոր գումարվում է վերջին ձեռքը «վերցրած» (տարած) խաղացողի միավորներին: Եթե խաղացողներից մեկը վերցնում (տանում) է հակառակորդի բոլոր խաղաթղթերը, դա նշանակում է, որ նա հակառակորդին «կապուտ» է արել, և նրա 162 միավորին ավելանում է ևս 50 միավոր:

Ղոզն ընտրած խաղացողը հաղթում է այն դեպքում, երբ նրա «վերցրած» խաղաթղթերի միավորների և կոմբինացիաների գումարը մեծ կամ հավասար են մրցակցի «վերցրած» միավորներից: Հակառակ դեպքում նա պարտվում է: Եթե տվյալ ձեռքում ղոզ վերցրած մասնակցի և հակառակորդի միավորները հավասար են իրար, օր՝ (72+0)-(52+20), ապա տվյալ ձեռքը հաղթում է ղոզ վերցրած մասնակցից: Ընդհանուր խաղի միավորները հավասար լինելու (օր. 51-51) դեպքում խաղը շարունակվում է նույն տրամաբանությամբ այնքան ժամանակ մինչև մասնակիցներից մեկի ընդհանուր միավորների քանակը կգերազանցի հակառակորդի ընդհանուր միավորներին:

ԼՐԱՅՈՒՑԻՉ ՄԻԱՎՈՐՆԵՐ

Բլոտ-ղոզի «Թագավոր» և «Թագուհի»-20 միավոր

Թերզ – նույն մաստի 3 հաջորդական խաղաթղթեր (օր.՝ 9,10, J կամ J, Q, K և այլն) – 20 միավոր

50 – նույն մաստի 4 հաջորդական խաղաթղթեր - 50 միավոր

100 – նույն մաստի 5 հաջորդական խաղաթղթեր - 100 միավոր

4 թուղթ – բոլոր 4 մաստերի միննույն արժեքն ունեցող խաղաթուղթը

ԽԱՂԱՔԱՐՏԵՐԻ ԱՐԺԵՔՆԵՐԸ ՂՈԶՈՎ ԵՎ ԲՈՅՈՎ ԽԱՂԵՐԻ ԴԵՊՔՈՒՄ

Կախված խաղաթղթերից և ղոզի ընտրությունից, միավորները տարբեր են.

Խաղաթուղթ	Ղոզով խաղի դեպքում	Բոյով խաղի դեպքում
A	110	190
K, Q, 10, J	100	100
	200	100
9	140	0

Եթե խաղացողն ունի ղոզի K և Q, ապա նա վաստակում է հավելյալ 20 միավոր (բլոտ-ռեբլոտ): Մասնակիցը կարող է միաժամանակ ունենալ վերոնշյալ կոմբինացիաներից մի քանիսը, սակայն դրանք հաշվարկվում են այն դեպքում, եթե չեն խաչվում միմյանց:

Եթե խաղացողն ունի կոմբինացիա, նա պետք է նախապես (մինչև առաջին խաղափուլը սկսելը) հայտարարի դրա մասին՝ սեղմելով համապատասխան կոճակը: Երկրորդ քայլից առաջ խաղացողը պարտավոր է ցույց տալ կոմբինացիան, հակառակ դեպքում այն չի հաշվարկվի որպես միավոր: Հաշվարկվում է այն խաղացողի կոմբինացիան,

որը կլինի ամենաբարձրը: Բարձր կոմբինացիաները նվազման կարգով՝ 4 թուղթ, 100, 50, թերզ: Այն դեպքում, երբ խաղացողներից երկուսն էլ ունեն միևնույն կոմբինացիան, անցնում է այն մասնակցի կոմբինացիան, որի «բոյ» ավելի մեծ է: «Բոյ» համարվում է տվյալ կոմբինացիայի ամենամեծ խաղաթուղթը (օր.՝ J, Q, K – այս թերզի մեջ «բոյը» համարվում է K): Եթե երկու խաղացողների «բոյերը» նույնն են, անցնում է դոզից բաղկացած կոմբինացիան, իսկ եթե խաղացողներից ոչ ոք չունի դոզ պարունակող կոմբինացիա, հաշվարկվում է այն խաղացողի կոմբինացիան, որն առաջինը կսկսի խաղը: 4 թղթի դեպքում «բոյերն» ունեն հետևյալ հերթականությունը նվազման կարգով՝

1. Ղոզով խաղի դեպքում՝ J, 9, A, 10, K, Q
2. Բոյով խաղի դեպքում՝ A, 10, K, Q, J

Իսկ մյուս կոմբինացիաների համար՝ A, K, Q, J, 10, 9: Եթե խաղացողը մոռանում է ցույց տալ իր կոմբինացիան, ապա հակառակորդը կարող է ցույց տալ իր կոմբինացիան հաջորդ քայլից առաջ:

ԽԱՂ ԲՈՅՈՎ

Բլոտ թղթաղաղի ժամանակ «Բոյ»-ով խաղի խաղի կանոնները հետևյալն են՝ Սեղան ստեղծելիս «Բոյ» պայմանի կողքին համապատասխան նշանը դնելով՝ յուրաքանչյուր ձեռքի ժամանակ տրվում է հնարավորություն ընտրել խաղը դոզով կամ բոյով: Բոյով խաղի ժամանակ հաշվարկվելու է ավելի բարձր խաղաթուղթը: Ղոզի ընտրության հնարավորությունը տրամադրվում է սեղանը ստեղծող օգտատիրոջը: Այն դեպքում, եթե նա և իր հակառակորդը չեն ցանկանում ընտրել առաջարկվող դոզը, բացվում է պատուհան և սեղանը ստեղծող մասնակցին առաջարկվում է ընտրել դոզ մնացած 3 երանգներից կամ ընտրել խաղ «Բոյ»-ով, որի տարբերանշանն է «A», ինչպես նաև տրվում է հնարավորություն վերցնել սեղանի վրա բացված խաղաքարտը՝

Եթե մասնակիցը քայլ է կատարել սովորական խաղաթղթով, իսկ հակառակորդն ունի նույն երանգի խաղաթուղթ, ապա նա պետք է պատասխանի այդ երանգի խաղաթղթով:

ԽԱՂԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐ

«Բլոտ» թղթախաղի այս տեսակը նախատեսված է 2 խաղացողի համար: Խաղն սկսվում է, երբ խաղացողներից մեկը ստեղծում է նոր խաղ կամ միանում արդեն իսկ ստեղծված խաղին: Կարելի է նաև դիտել այլ խաղացողների խաղը, եթե այն չի ստեղծվել որպես մասնավոր խաղ:

Պայմանները սահմանում է նոր խաղ ստեղծողը (խաղը ընթանալու է մինչև մասնակիցներից մեկի մոտ գրանցվի 1, 3, 5, 7, 9 կամ 11 հաղթած ձեռք կամ խաղը ընթանալու է մինչև 51, 101 կամ 201 միավոր, խաղալ «4 թղթով» և 100-ով, կամ առանց դրանց, ինչպես նաև խաղարկվող գումարի չափը), իսկ ստեղծված խաղին միացողն ընդունում է այդ խաղի պայմանները: Սեղան ստեղծողն ինքն է ընտրում՝ արդյո՞ք ցանկանում է խաղալ սեղանին միացող տվյալ մրցակցի հետ, թե՞ ոչ: Խաղը սկսվում է միայն դրական պատասխանի դեպքում:

Խաղին մասնակցում են բոլոր նիշերի (այսուհետ՝ մաստ) խաղաթղթերը՝ 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A: Ի տարբերություն Դասական Բլոտի, այս տարբերակում խաղն ընթանում է բաց խաղաթղթերով:

Խաղափուլի սկզբում բացվում են խաղացողներին բաժանված է 8-ական խաղաթղթերից առաջին չորսը, որի ժամանակ խաղացողները որոշում են հաղթաթղթի (այսուհետ՝ դոզ) մաստը:

Ղոզի ընտրությունը սկսվում է այն մասնակցից, ով ստեղծել է սեղանը՝ բացառությամբ «խաղը 1-ից» սեղանների, որոնց դեպքում ղոզի ընտրության առաջարկը կատարվում է

պատահականության սկզբունքով՝ անկախ այն համգամանքից, թե որ մասնակիցն է ստեղծել սեղանը: Համակարգն առաջարկում է ընտրել չորս մասսերից որևէ մեկը՝ որպես խաղի դոզ: Եթե նա չի ընտրում դոզ, ապա ընտրության հնարավորությունն անցնում է հակառակորդին: Ղոզի ընտրությունից անմիջապես հետո բացվում են մնացյալ չորս խաղաթղթերը: Եթե հակառակորդը նույնպես հրաժարվում է ղոզի ընտրությունից, ապա համակարգն ավտոմատ կերպով բացում է մնացյալ խաղաթղթերը: Այդ դեպքում ընտրությունը շարունակվում է բաց խաղաթղթերով: Խաղն ստեղծողին երկրորդ անգամ է տրվում հնարավորություն ընտրել ղոզի մաստը: Եթե նա, այնուամենայնիվ, դարձյալ հրաժարվում է, ապա համակարգը երկրորդ մասնակցին պարտադրում է ընտրություն կատարել: Ամեն դեպքում ղոզի ընտրությունից հետո առաջին քայլի իրավունքը ստանում է խաղը ստեղծողը:

ԽԱՂԱՔԱՐՏԵՐԻ ԱՐՇԵՔՆԵՐ

Խաղաթուղթ	Սովորական երանգի միավոր	Ղոզի միավոր
A	11	11
10	10	10
K	4	4
Q	3	3
J	2	20
9	0	14
8	0	0
7	0	0

Յուրաքանչյուր դոզ ավելի բարձր է յուրաքանչյուր սովորական խաղաթղթից: Առաջին քայլ կատարողն իրավունք ունի խաղալ ցանկացած խաղաթուղթ, իսկ մյուս խաղացողը պետք է պատասխանի հետևյալ կանոնների համաձայն.

1. Եթե խաղացվել է սովորական խաղաթուղթ – մրցակիցը պետք է պատասխանի նույն երանգի խաղաթղթով:
2. Եթե մրցակիցը չունի համապատասխան երանգի խաղաթուղթ, բայց ունի դոզ, ապա նա պետք է պատասխանի դոզով: Ղոզ չունենալու դեպքում կարելի է խաղալ ցանկացած խաղաթղթով:
3. Եթե խաղացվել է ղոզ՝ ապա մրցակիցը պարտավոր է խաղալ ավելի մեծ դոզով: Ավելի մեծ դոզ չունենալու դեպքում, նա պետք է խաղա իր մոտ առկա որևէ ցանկացած դոզով: Ընդհանրապես դոզ չունենալու դեպքում նա կարող է խաղալ ցանկացած խաղաթղթով:

Ամենամեծ դոզը «տանում է ձեռքը»: Եթե դոզ չի խաղացվել, ապա տվյալ մաստի ամենամեծ կամ ղոզի քարտն է «տանում ձեռքը»: Քարտերի հաջորդականությունը մեծից փոքր հետևյալն է՝ J, 9, A, 10, K, Q, 8, 7 (ղոզի երանգ) և A, 10, K, Q, J, 9, 8 և 7 (մյուս երանգները):

Յուրաքանչյուր խաղափուլից հետո հաշվարկվում են խաղացողների հաղթած խաղաթղթերը՝ ըստ միավորների և ունեցած կոմբինացիաների:

Բոլոր խաղաթղթերի գումարը կազմում է 152 միավոր, որից բացի ևս 10 միավոր գումարվում է վերջին ձեռքը «վերցրած» (տարած) խաղացողի միավորներին: Եթե

խաղացողներից մեկը վերցնում (տանում) է հակառակորդի բոլոր խաղաթղթերը, դա նշանակում է, որ նա հակառակորդին «կապուտ» է արել, և նրա 162 միավորին ավելանում է ևս 50 միավոր:

Ղոզն ընտրած խաղացողը հաղթում է այն դեպքում, երբ նրա «վերցրած» խաղաթղթերի միավորների և կոմբինացիաների գումարը մեծ կամ հավասար են մրցակցի «վերցրած» միավորներից: Հակառակ դեպքում նա պարտվում է: Եթե տվյալ ձեռքում դոզ վերցրած մասնակցի և հակառակորդի միավորները հավասար են իրար, օր.՝ (72+0)-(52+20), ապա տվյալ ձեռքը հաղթում է դոզ վերցրած մասնակցից: Ընդհանուր խաղի միավորները հավասար լինելու (օր. 51-51) դեպքում խաղը շարունակվում է նույն տրամաբանությամբ այնքան ժամանակ մինչև մասնակիցներից մեկի ընդհանուր միավորների քանակը կգերազանցի հակառակորդի ընդհանուր միավորներին:

Բլոտ-դոզի «Թագավոր» և «Թագուհի»-20 միավոր

Թերզ – նույն երանգի 3 հաջորդական խաղաթղթեր (օր.՝ 9,10, J կամ J, Q, K և այլն) – 20 միավոր

50 – նույն մաստի 4 հաջորդական խաղաթղթեր – 50 միավոր:

100 – նույն մաստի 5 հաջորդական խաղաթղթեր – 100 միավոր:

4 թուղթ – բոլոր 4 մաստերի միևնույն արժեքն ունեցող խաղաթուղթը:

4 թուղթ կոմբինացիայի միավորները տաչբերվում են կախված խաղաթղթերից՝

1. J – 200 միավոր

2. 9 -140 միավոր

3. A - 110 միավոր

4. K, Q, 10 – 100 միավոր

Խաղի այս տարբերակում 7 և 8 խաղաքարերով կազմված «չորս թուղթ» կոմբինացիաները հայտարարման ենթակա չեն:

Եթե խաղացողն ունի դոզի K և Q, ապա նա վաստակում է հավելյալ 20 միավոր (բլոտ-ռեբլոտ): Մասնակցը կարող է միաժամանակ ունենալ վերոնշյալ կոմբինացիաներից մի քանիսը, սակայն դրանք հաշվարկվում են այն դեպքում, եթե չեն խաչվում միմյանց: Խաղափուլի ընթացքում յուրաքանչյուր քայլից առաջ (նախքան խաղաթուղթը գցելը) կարելի է հայտարարել ընդամենը մեկ կոմբինացիա:

Կոմբինացիաները հաշվարկվում են խաղացողի կողմից հայտարարելուց հետո:

Հարկավոր է հայտարարել համապատասխան կոմբինացիայի մասին՝ նախքան կոմբինացիայի մաս կազմող խաղաթղթերից որևէ մեկով քայլ կատարելը: Կոմբինացիաները չհայտարարելու դեպքում միավորներ չեն հաշվարկվում: Խաղի ընթացքում մասնակիցները կարող են ունենալ մի շարք կոմբինացիաներ, որոնց միավորները, հայտարարելու դեպքում, գումարվում են ընդհանուր հաշվին: Բաց Բլոտի պայմաններով երկու մասնակիցների բոլոր կոմբինացիաները հաշվարկվում են անկախ հակառակորդի կոմբինացիայի մեծությունից:

12.1.13. Բակկարա

Խաղում օգտագործվում է 52 խաղաքարտից բաղկացած 8 կապոց: Խաղաքարտերի արժեքները հետևյալն են՝

- «A» խաղաքարտերն ամենացածր են, նրանց արժեքը հավասար է 1:
- 2–9 խաղաքարտերի արժեքը հավասար է իրենց անվանական արժեքին:
- 10–երը և նկարով խաղաքարտերը («Զինվոր», «Թագուհի», «Արքա») հավասար են 0-

ի:

Բակկարա խաղում հաշվի է առնվում միայն խաղաքարտերի թվային արժեքը, խաղաքարտերի երանգը հաշվի չի առնվում:

Խաղաքարտերի յուրաքանչյուր բաժանումից առաջ, անհրաժեշտ է խաղադրույք կատարել տվյալ խաղափուլում Խաղացողի կամ Բանկիրի հաղթանակի վրա՝ ունենալով 9 միավորին համարժեք կոմբինացիա: Հնարավոր է նաև կատարել «Ոչ ոքի» խաղադրույք, որը կհաղթի այն դեպքում, երբ Խաղացողին և Բանկիրին բաժանվում են հավասար արժեքով ձեռքեր:

Խաղը սկսվում է, երբ դիլերը բաժանում է երկուական խաղաքարտ Բանկիրին և Խաղացողին:

Եթե Խաղացողին և Բանկիրին բաժանվում են միևնույն արժեք ունեցող ձեռքեր, խաղափուլն ավարտվում է «Ոչ ոքի»: «Ոչ ոքի» խաղադրույքը հաղթում է, իսկ Բանկիրի և Խաղացողի վրա կատարված խաղադրույքները վերադարձվում են:

Յուրաքանչյուր ձեռքի արժեքը հաշվարկվում է՝ հանելով 10 խաղաքարտերի կոմբինացիայի ընդհանուր միավորից: Օրինակ՝ 7 և 9 արժեք ունեցող խաղաքարտերը Բակկարա խաղում հավասար են 6 (քանի որ 16-10=6): Միևնույն կերպ, նկարով խաղաքարտերին գումարելով 9 արժեք ունեցող խաղաքարտ՝ կստացվի 9:

Եթե Խաղացողի ու Բանկիրի առաջին երկու խաղաքարտերը կազմում են 8 կամ 9 միավոր ունեցող կոմբինացիա, նրանց հավելյալ խաղաքարտեր չեն բաժանվում:

Եթե Խաղացողի ու Բանկիրի առաջին երկու խաղաքարտերը կազմում են 0-7 միավոր ունեցող կոմբինացիա, ապա օգտագործվում է «Երրորդ Խաղաքարտի կանոնը»՝ երրորդ խաղաքարտի բաժանումը որոշելու համար: Խաղացողը միշտ առաջինն է:

Եթե Խաղացողը կանգ է առնում 6 կամ 7 արժեք ունեցող կոմբինացիա ունենալու դեպքում, ապա 3, 4, կամ 5 արժեք ունեցող ձեռքի դեպքում Բանկիրը պետք է կանգ առնի: 6 արժեքին մոտ կոմբինացիա ունենալու դեպքում Բանկիրը պետք է կանգ առնի:

Հաղթում է նա, ում ձեռքի կոմբինացիան կազմում է 9-ին մոտ արժեք:

Սքուիզ (Squeez)

Squeez Բակկարայի ժամանակ դիլերը բացում է խաղաքարտերը՝ կախված խաղափուլի ժամանակ կատարված խաղադրույքներից:

Դիլերը միանգամից բացում է խաղաքարտերն այն ձեռքի համար, որի կողմից կատարված խաղադրույքների ընդհանուր չափն ավելի փոքր է, և հերթով բացում է այն ձեռքի խաղաքարտերը, որի ընդհանուր կատարված խաղադրույքների չափն ավելի մեծ է:

Եթե Բանկիրի և Խաղացողի կատարած ընդհանուր խաղադրույքները հավասար են, դիլերը հերթով բացում է երկու ձեռքերին բաժանված բոլոր խաղաքարտերը:

ՀԱՎԵԼՅԱԼ ԽԱՂԱԴՐՈՒՅՔՆԵՐ

1. Խաղացողի գույգ. Վճարվում է, եթե Խաղացողին բաժանված առաջին երկու խաղաքարտերը կազմում են գույգ:

2. Բանկիրի գույգ. Վճարվում է, եթե Բանկիրին բաժանված առաջին երկու խաղաքարտերը կազմում են գույգ:

3. Կատարյալ գույգ. Վճարվում է 25:1, եթե երկու միանման խաղաքարտեր (ըստ արժեքի և տիպի) բաժանվում են որպես առաջին խաղաքարտ Բանկիրին կամ Խաղացողին: Վճարվում է 200:1, եթե Խաղացողին և Բանկիրին բաժանվում են երկու միանման առաջին խաղաքարտեր (ըստ արժեքի և տիպի):

4. Որևէ գույգ. Վճարվում է, եթե Բանկիրին կամ Խաղացողին բաժանված առաջին երկու խաղաքարտերը հավասար են արժեքով կամ միատիպ են:

5. Խաղացողի բոնուս. Վճարվում է, եթե Խաղացողը հաղթում է խաղափուլը՝ ունենալով 8 կամ 9 արժեք ունեցող առաջին:

6. Բանկիրի բոնուս. Վճարվում է, երբ Բանկիրը հաղթում է խաղափուլում՝ ունենալով 8 կամ 9 արժեք ունեցող առաջին:

ՎՃԱՐՄԱՆ ԳՈՐԾԱԿԻՑ

Վճարումները կախված են կատարված խաղադրույքներից:

Ա. Խաղացող 1:1

Բ. Բանկիր 1:0.95 (գանձվում է 5% միջնորդավճար)

Գ. Ոչ ոքի 8:1

Դ. Խաղացողի գույգ 11:1

Ե. Բանկիրի գույգ 11:1

Զ. Կատարյալ գույգ Մեկ գույգ՝ 25:1, երկու գույգ՝ 200:1

Է. Որևէ գույգ 5:1

Ը. Խաղացողի/ Բանկիրի բռնուս՝ Ձեռքի կոմբինացիաների գործակիցներ՝

1. Ոչ բնական ձեռքը շահում է 9 միավորով, 30:1

2. Ոչ բնական ձեռքը շահում է 8 միավորով, 10:1

3. Ոչ բնական ձեռքը շահում է 7 միավորով, 6:1

4. Ոչ բնական ձեռքը շահում է 6 միավորով, 4:1

5. Ոչ բնական ձեռքը շահում է 5 միավորով, 2:1

6. Ոչ բնական ձեռքը շահում է 4 միավորով, 1:1

7. Բնական ձեռք 1:1

8. Բնական ոչ ոքի, ոչ ոքի

Ցանկացած անսարքություն չեղարկում է խաղափուլը և բոլոր հնարավոր վճարումները տվյալ խաղափուլի համար: Խաղադրույքները վերադարձվում են:

12.1.14. Ռեդ Դոգ (Red Dog)

Առաջնահերթ հարկավոր է կատարել Անտե (Ante) խաղադրույք, որից հետո սեղմել Դիլ (Deal) կոճակը: Խաղում օգտագործվում է խաղաքարտերի 8 կապոց: Բաժանվում է 2 բացված խաղաքարտ մեջտեղի հատվածում թողնելով տարածք 3-րդ խաղաքարտի համար: Հարկավոր է գուշակել. Արդյոք 3-րդ խաղաքարտը բարձրությամբ կլինի այդ 2 խաղաքարտերի միջև: Ամենաբարձր խաղաքարտը հանդիսանում է A-ն, ամենացածրը՝ 2-ը: Եթե խաղացողը համոզված է, որ հաջորդ խաղաքարտը կլինի 2 բացված խաղաքարտերի միջև, ապա սեղմում է Ռայդ (Ride) խաղադրույքի կրկնապատկման համար, այլապես հարկավոր է սեղմել Սթենդ (Stand): Եթե առաջին 2 խաղաքարտերը միմյանց հաջորդում են կամ գույգ են խաղադրույքը վերադարձվում է: Եթե առաջին 2 խաղաքարտը գույգ է և 3-րդը կազմում է Թրի օֆ ա քայնդ (3 of a kind) կոմբինացիա, ապա շահումը վճարվում է 11:1 գործակցով:

12.1.15. Դռնու Հայ-լո (Draw Hi-Lo)

Առաջնահերթ հարկավոր է կատարել Անտե (Ante) խաղադրույք, որից հետո սեղմել Դիլ (Deal) կոճակը: Խաղում օգտագործվում է խաղաքարտերի 1 կապոց: Հարկավոր է գուշակել. Արդյոք հաջորդ խաղաքարտը կլինի նախորդից ավելի բարձր, թե՛ ցածր արժեքով: Ամենաբարձր խաղաքարտը հանդիսանում է K-ն, ամենացածրը՝ A-ը: Խաղացողին հնարավորություն է տրվում կատարել Թայ Բեթ (Tie Bet) խաղադրույք, որի պայմաններում, խաղաքարտերի արժեքը նույնը լինելու դեպքում խաղադրույքը կհաղթի: Թայ Բեթ խաղադրույք կատարելուց հետո ամեն դեպքում հարկավոր է ընդունել որոշում՝ հաջորդ խաղաքարտը կլինի բարձր, թե՛ ցածր: Եթե գուշակումը ճիշտ է կատարվել, ապա շահումը կվճարվի ըստ այդ պահին սեղանին նշված գործակցի: Եթե կատարվել է Թայ Բեթ և խաղադրույքը պատրվել է, ապա դեռևս հնարավոր է հաղթել հիմնական խաղադրույքը: Եթե Թայ Բեթ խաղադրույքը հաղթում է՝ շահումը վճարվում է 10:1 գործակցով և

հնարավորություն է տրվում շարունակել հիմնական խաղը: Խաղը շարունակվում է մինչ խաղացողի պարտությունը, որի դեպքում կատարած խաղադրույքը համարվում է պարտված):

12.1.16. Թուփ Քարդ Թրամփ

Առաջնահերթ հարկավոր է կատարել Անտե (Ante) խաղադրույք, որից հետո սեղմել Դիլ (Deal) կոճակը: Խաղում օգտագործվում է խաղաքարտերի 6 կապոց: Խաղում հաղթում է նա, ում խաղաքարտի արժեքն ավելի բարձր է: Ամենաբարձր արժեքի խաղաքարտը հանդիսանում է Ա-ը, ամենացածրը՝ 2-ը: Խաղը շարունակվում է նույն ոճով մինչ չգրանցվի ոչ-ոքի, ինչից հետո կառաջարկվի 2 տարբերակ՝ կատարել Ֆոլդ (Fold) կամ շարունակել խաղը, սեղմելով Ուոր (War) կոճակը: Ֆոլդի դեպքում դիլերը վերցնում է խաղադրույքի կեսը և բաշխում է նոր ձեռք: Խաղը շարունակելու դեպքում կատարվում է խաղադրույք հիմնական խաղադրույքի չափով: Դիլերը բաշխում է 3 փակ խաղաքարտ, ինչից հետո մեկական բաց խաղաքարտ իրեն և խաղացողին: Եթե խաղացողի բացված խաղաքարտը հավասար է կամ ավելի բարձր է դիլերի խաղաքարտից, ապա մասնակիցը շահում է «իվեն մանի օն թը ռեյզ օնլի» (even money on the raise only), իսկ հիմնական խաղադրույքը ենթակա է վերադարձի: Եթե դիլերի բացված խաղաքարտը ավելի բարձր արժեք ունի, ապա խաղացողը պարտվում է բոլոր խաղադրույքները: Ուորի ժամանակ ոչ-ոքի լինելու դեպքում հաղթանակը փոխանցվում է խաղացողին:

12.2. Մեքենայացված խաղեր.

12.2.1. «Մլոտ» տեսակի խաղի անցկացման կարգը և շահումի տարբերակները

Խաղացողը համապատասխան ստեղծում գործարկում է խաղային ավտոմատի ծրագիրը: Խաղադրույքի քայլի և խաղացող գծերի քանակի ընտրությունից հետո էկրանի վրա բացված տարբեր պատկերներից բաղկացած գլանակները պտտվում են: Գլանակների պտտվելուց և կանգ առնելուց հետո էկրանին արտացոլվում է այլոներից և տողերից բաղկացած դաշտ: Պատկերների համակցությունները ձևավորվում են գծային դաշտով՝ հորիզոնական, ուղղահայաց, շեղակի, ինչպես նաև դրանց համակցություններով: Շահումը կայանում է, երբ նախատեսված գծային դաշտից ընտրած գծերում պատկերների համակցությունը համարվում է շահող տարբերակ: Շահումի գումարի չափը կախված է ներդրված խաղագումարի չափից, քայլի մեծությունից և պատկերների համակցություններից: Մեկից ավելի շահման տարբերակ ունենալու դեպքում այդ տարբերակներով նախատեսված շահումները իրար գումարվում են:

Խաղային այս համակարգը հնարավորություն է տալիս խաղացողին իր շահած գումարով մասնակցել ավելի բարձր ռիսկի խաղի՝ ամբողջ շահումի չափով, շահումի կեսի չափով, շահումի կրկնապատիկի չափով (ավելացվում է «Ապառիկ բանկից»):

Բարձր ռիսկի խաղը իրականացվում է հետևյալ կերպ.

Էկրանի վրա բացվում է 1 մեկ խաղաթուղթ բաց վիճակում և 4 խաղաթուղթ փակ վիճակում: Խաղացողը ընտրում է 4 փակ խաղաթղթերից ցանկացած մեկը և եթե այդ խաղաթուղթը ավելի բարձր միավոր ունի, քան բաց խաղաթուղթը, ապա շահումը կրկնապատկվում է, հակառակ դեպքում շահումը բազմապատկվում է զրոյով, հավասար միավորների դեպքում շահումը մնում է նույնությամբ: Կամ խաղացողին առաջարկվում է կրկնապատկել շահումը խաղաթղթերի գույնը կռահելու միջոցով կամ կորցնել շահումը: Խաղացողն իր հայեցողությամբ ցանկացած պահին կարող է դադարեցնել բարձր ռիսկի խաղը և իր շահումը գումարել ընդհանուր խաղագումարի «Ապառիկ բանկին»:

Խաղադաշտում 3, 4 կամ 5 համապատասխան պատկերների առկայության դեպքում (այդ պատկերները արտացոլված են «HELP» դաշտում) խաղային ավտոմատի ծրագիրը

տեղափոխվում է բոնուսային խաղային համակարգ՝ ցուցիչը անցնում է պատկերներով աղյուսակի ամբողջ պարագծով և պատահականորեն կանգ է առնում որևէ պատկերի վրա և եթե այդ պատկերից առկա է մոնիտորի կենտրոնական մասում բացված պատկերներում, ապա շահումը համարվում է կայացած և գումարը բազմապատկվում է այդ պատկերի համար սահմանված գործակցով:

12.2.2. «Էլեկտրոնային պտուտակախաղ» տեսակի խաղի անցկացման կարգը և շահումի տարբերակները

Էլեկտրոնային պտուտակախաղն իրենից ներկայացնում է մի սարքավորում, որին միաժամանակ կարող է մասնակցել վեց խաղացող: Էլեկտրոնային պտուտակախաղի մեջտեղում տեղադրված է պտուտակաանիվը, որի դաշտը բաժանված է կարմիր և սև գույներով ներկված սեկտորների, ինչպես նաև համարակալված է 1-ից 36 և 0 թվերով:

Էլեկտրոնային պտուտակախաղին մասնակցելու համար նախատեսված համապատասխան նստատեղի դիմաց առկա է էլեկտրոնային վահանակ:

Խաղացողները իրենց դիմաց առկա համապատասխան ստեղների միջոցով կատարում են խաղագումարների տեղադրում իրենց նախընտրած տարբերակների վրա: Խաղագումարների ձիշտ տեղադրումը որոշելը խաղացողների պարտականությունն է:

Պտուտակախաղի անիվը պտտվում է մի ուղղությամբ, իսկ փոքրիկ գնդակը էլեկտրական օդամղիչը նետում է հակառակ ուղղությամբ: Երբ գնդակը կանգնում է, էլեկտրոնային վահանակի վրա պատկերվում է հաղթող համարը, որից հետո հաղթողները ստանում են իրենց հասանելիք շահումները՝ ըստ խաղագումարների տեղադրմամբ պայմանավորված շահման գործակիցների:

Երբ տեղադրված են խաղագումարներ 1-ից 18-ի , 19-ից 36-ի, կենտի, գույզի, կարմիրի կամ սևի վրա, և գնդակը կանգ է առնում 0-ի վրա, ապա դրված ամբողջ խաղագումարները համարվում են պարտված:

N	խաղագումարների կատարման տարբերակները	շահումներն ըստ խաղագումարների տեղադրության
1	լրիվ վանդակում (ներառյալ 0 թիվը) (մեկ թիվ)	խաղագումարը 35-ապատկվում է
2	վանդակները կիսող գծի վրա (ներառյալ 0 թիվը) (երկու թվերից մեկը)	խաղագումարը 17-ապատկվում է
3	տվյալ ուղղության վանդակների թվերից որևէ մեկը (երեք թվերից մեկը)	խաղագումարը 11-ապատկվում է
4	վանդակների խաչմերուկում (չորս թվերից մեկը)	խաղագումարը 8-ապատկվում է
5	վեց թվերից որևէ մեկը (վեց թվերից մեկը)	խաղագումարը 5-ապատկվում է
6	տասներկու թվերից որևէ մեկը (1-12, 13-24, 25-36)	խաղագումարը եռապատկվում է
7	տասնութ թվերից որևէ մեկը (1-18, 19-36)	խաղագումարը կրկնապատկվում է
8	կարմիր կամ սև (գույնի գուշակում)	խաղագումարը կրկնապատկվում է
9	կենտ կամ գույզ	խաղագումարը կրկնապատկվում է

Սույն կանոնակարգով սահմանված պայմաններին համապատասխան կարող են խաղադրույքներ ընդունվել նաև սույն կանոնակարգով չնախատեսված այլ խաղերում: Այս դեպքում, հաշվի առնելով յուրաքանչյուր խաղի առանձնահատկությունները, սահմանվում են տվյալ խաղի և կամ էլքի (ելքերի) շահման չափերը:

13. Ակցիաներ և բոնուսներ

Կազմակերպիչը բոնուսներ և գործող ակցիաներին մասնակցելու հնարավորություն է տրամադրում կազմակերպչի ինտերնետային կայքում գրանցված այն խաղացողներին, ովքեր օգտվում են իր ծառայություններից ժամանցային նպատակներով: Անվճար խաղադրույքները, բոնուսները և ակցիաներին մասնակցելու հնարավորությունը կմերժվեն և կկասեցվեն այն հաճախորդների համար, ովքեր կչարաշահեն այդ առաջարկի նպատակային օգտագործումը: Կազմակերպիչն իրեն իրավունք է վերապահում ցանկացած ժամանակ կասեցնելու բոնուսային առաջարկը վերջինիս ցանկացած չարաշահման դեպքում և անմիջապես կասեցնելու խախտողի խաղային հաշիվը:

«Չարաշահումը ներառում է (բայց չի սահմանափակվում) հետևյալ դեպքը. Բոնուսներ ստանալու նպատակով մի քանի խաղային հաշիվների ստեղծումը կամ դրանց համաձայնեցված գործողությունները: Խաղացողները՝ բոնուսային գումարներ պարունակող իրենց խաղային հաշիվներից գումարներ կարող են կանխիկացնել առաջին հերթին կատարած կանխիկ դեպոզիտների մնացորդներից, որից հետո՝ միայն խաղային հաշվի բոնուսային գումարներից: Կազմակերպիչն իրեն իրավունք է վերապահում կասեցնելու և (կամ) հետ վերցնելու խաղացողին տրված բոնուսը, եթե խաղացողի կողմից մուտքագրված դեպոզիտը չի օգտագործվել խաղադրույք կատարելու նպատակով: Կազմակերպիչն իրավունք ունի նաև կասեցնելու բոնուսից ինչպես նաև բոնուսի գումարով կատարված խաղադրույքներից ստացած շահումները՝ ամբողջ բոնուսային գումարի կամ նրա մի մասի չափով այն դեպքում, երբ կասկածի, որ տեղի է ունեցել բոնուսի չարաշահում:

Խաղացողը կկարողանա ստանալ կամ օգտվել միայն այն առաջարկներից, որոնք հասանելի են իրեն: Կազմակերպիչն իրեն իրավունք է վերապահում ցանկացած ժամանակ և ցանկացած պատճառով փոխել շնորհվող բոնուսների պայմանները և խաղացողների շրջանակը, որոնց հասանելի են բոնուսները: Կազմակերպիչն իրավունք ունի նաև իր հայեցողությամբ և ցանկացած ժամանակ առաջարկել հատուկ բոնուս կոնկրետ հաճախորդին կամ հաճախորդների խմբին, դադարեցնելու բոնուսային առաջարկը առանց որևէ նախազգուշացման կամ փոխհատուցման, փոխելու բոնուսային առաջարկի պայմանները և/կամ փոխակերպելու բոնուսային առաջարկի մի տեսակը մեկ այլով:

14. Նամակներ գրելու իրավունք

Խաղացողը՝ կազմակերպչի ինտերնետային կայքում գրանցվելով իր համաձայնությունն է հայտնում կազմակերպչից ստանալ պարբերական էլեկտրոնային նամակներ գրանցման ժամանակ նշված էլեկտրոնային փոստի հասցեին: Այդ նամակները կարող են պարունակել կազմակերպչի առաջարկած նորությունները, նոր վճարային համակարգերի ավելացման մասին տեղեկությունները, նոր խաղերի մասին հայտարարությունները, նոր ծառայությունների մանրամասները, կազմակերպչի կանոնակարգում և (կամ) այլ պայմաններում տեղի ունեցած փոփոխությունները և այլն:

15. Կայքում հայտարարություններով ծանուցում

Կազմակերպիչն իրավունք ունի իր կայքի նորությունների բաժնում կատարել հանրային ծանուցումներ՝ դրանով խաղացողներին տեղեկացնելով կազմակերպչի կանոնակարգում և կամ այլ պայմաններում առկա փոփոխությունների մասին: Կազմակերպչի կանոնակարգում և (կամ) այլ պայմաններում իրականացրած փոփոխությունների մասին ծանուցումը կազմակերպիչը կարող է ուղարկել նաև խաղացողի կայքում ունեցած անձնական էլեկտրոնային փոստարկղին:

Խաղացողը՝ կազմակերպչի կայքում գրանցվելով կամ ծանուցումից հետո շարունակելով օգտվել Կազմակերպչի կայքի ծառայություններից, իր համաձայնությունն է հայտնում հիմք ընդունելու ծանուցման սույն տարբերակը:

16. Խաղի կազմակերպման հաճախականությունը և հրապարակման կարգը

Խաղերը կազմակերպչի հայեցողությամբ կարող են կազմակերպվել տարվա բոլոր օրերին կազմակերպչի կողմից հրապարակված ծրագրի համաձայն, որին կարելի է ծանոթանալ կազմակերպչի ինտերնետային կայքում: Կայացած խաղերի ելքերը հրապարակվում են կազմակերպչի ինտերնետային կայքում:

17. Շահումները վճարելու կարգը (վայրը)

Կազմակերպչի ինտերնետային կայքում խաղի արդյունքի հայտարարումից հետո կատարված խաղադրույքների գծով շահումները խաղի արդյունքի հայտնի դառնալու պահից 1 (մեկ) օրվա ընթացքում ավելացվում են խաղացողի խաղային հաշվին, որը համարվում է շահումի վճարում խաղացողին: Իր խաղային հաշվից գումար (այդ թվում շահում) ստանալու համար խաղացողը պետք է ներկայացնի պատվեր:

Կազմակերպչին վճարման պատվեր (պատվերի ներկայացման ձևը և կարգը սահմանվում է կազմակերպչի կողմից և գետեղվում է կազմակերպչի ինտերնետային էջում) ներկայացնելուց հետո 3 աշխատանքային օրվա ընթացքում խաղացողը կարող է ստանալ պատվիրված գումարը կանխիկ կամ անկանխիկ:

Խաղային հաշվից գումարը խաղացողի կողմից նշված բանկային կամ այլ հաշվին փոխանցելու հետ կապված ծախսերը կարող են կատարվել խաղացողի հաշվին (ծախսերը խաղացողի հաշվին կատարելու որոշումը կայացնում է կազմակերպիչը՝ հաշվի առնելով խաղացողի՝ իր մոտ ունեցած խաղային պատմությունը (օրինակ՝ եթե կազմակերպիչը գնահատի, որ խաղացողը չի դրսևորում պատշաճ խաղային վարքագիծ):

Խաղային հաշվից գումարները (շահումները) կանխիկ վճարվում են կազմակերպչի կողմից ք.Երևան, Ամիրյան 26 հասցեից կամ ընկերության այլ դրամարկղերից: Խաղացողը գումար կարող է պատվիրել միայն իր խաղային հաշվի մնացորդի սահմաններում:

Այն դեպքում, երբ խաղերի արդյունքների վերահաշվարկման արդյունքում խաղացողի հաշվի մնացորդը բացասական է (կարող է տեղի ունենալ վրիպակների կամ տեխնիկական սխալների արդյունքում. Օր՝ խաղային հաշվի մնացորդը՝ 5000 դրամ է, խաղացողի շահումը իրականում 2.500 դրամ է, բայց հաշվին գրանցվել է շահումը՝ 25.000 դրամ և խաղացողին վճարվել է այդ 25.000 դրամը, այս ամենի հետևանքով հաշվի բացասական մնացորդը կազմել է 17.500 դրամ), ապա մասնակցի խաղային հաշիվը կազմակերպչի կողմից կարգելափակվի մինչև մասնակցի կողմից բացասական թվով արտահայտված գումարի չափով հաշվի համայնում կատարվելը:

Շահումները կլորացվում են մեկ դրամի սահմաններում:

Շահումների հաշվարկման հետ կապված բոլոր առարկություններն ընդունվում են իրադարձության արդյունքների հայտարարումից հետո 5-օրյա ժամկետում՝ գրավոր դիմումի տեսքով:

18. Խաղացողների իրավունքներն ու պարտականությունները

Ինտերնետ շահումով խաղեր խաղացողներն իրավունք ունեն՝

1. Պահանջել շահումները (խաղային հաշվի մնացորդը) կանխիկ, անկանխիկ կամ այն փոխանցել այլ խաղացողի՝ իրավունքի զիջման միջոցով:
2. Պահանջել կազմակերպչից ինտերնետ շահումով խաղերի կազմակերպման և անցկացման կանոնակարգը:
3. Ծանոթանալ խաղադրույքների ընդունման պայմաններին, որը նրան հնարավորություն կտա գիտակցաբար կատարել խաղադրույքները:
4. Ծանոթանալ խաղադրույքների հաշվարկման կարգին, ինչպես նաև պահանջել շահումները վճարման ժամկետում:
5. Շահումների հաշվարկման հետ համաձայն չլինելու դեպքում սահմանված կարգով բողոք ներկայացնել կազմակերպչին:

Ինտերնետ շահումով խաղեր խաղացողները պարտավոր են՝

1. Խաղադրույք կատարելուց առաջ ծանոթանալ ծրագրում և (կամ) սույն կանոնակարգում կատարված բոլոր փոփոխություններին:
2. Կազմակերպչի պահանջով ներկայացնել օրենքով նախատեսված անձր հաստատող փաստաթուղթ:
3. Պահպանել իրենց քաղաքացիության երկրի (օտարերկրյա ֆիզիկական անձանց դեպքում) օրենսդրության պահանջները: Սույն կետի պահանջի չկատարման հետևանքները կրում է խաղացողը:
4. Չթույլատրել այլ անձանց օգտվել իրենց խաղային հաշվից:
5. Գաղտնի պահել իրենց խաղային հաշվի տվյալները (լոգին, գաղտնաբառ, գրանցման ժամանակ ներկայացված էլեկտրոնային փոստ): Կազմակերպիչը որևէ պատասխանատվություն չի կրում խաղացողի՝ սույն կետի պահանջի չպահպանման հետևանքով կրած վնասների համար:
6. Ենթարկվել սույն կանոնակարգի պահանջներին:

19. Կազմակերպչի իրավունքներն ու պարտականությունները

Շահումով խաղերի կազմակերպիչն իրավունք ունի՝

1. Ինքնուրույն որոշել խաղադրույքներ ընդունելու աշխատանքային գրաֆիկը:
2. Առանց որևէ պատճառաբանության ցանկացած պահի մերժել ցանկացած խաղադրույքի ընդունումը:
3. Եթե կազմակերպչից անկախ պատճառներով (օրինակ՝ ցանցային թերություններ, կազմակերպչի ինտերնետային կայք ոչ օրինական ներթափանցումներ և այլն) կատարված խաղադրույքը կազմակերպչի մոտ չի ֆիքսվել, կամ ֆիքսվել է այլ կերպ, քան ցանկացել էր կատարել խաղացողը, կամ ֆիքսվել է ուշացումով, ապա այս դեպքում կազմակերպիչը պատասխանատվություն չի կրում խաղացողի կողմից կրած վնասների համար: Կազմակերպիչը նման պայմաններում պատասխանատվություն է կրում միայն մեղքի առկայության դեպքում:
4. Հրաժարվել շահումը վճարելուց, եթե ապացուցում է այն փաստը, որ խաղացողը ազդել է խաղի և/կամ դրա արդյունքի վրա, կամ թույլ է տվել սույն կանոնակարգի էական խախտում:

Շահումով խաղերի կազմակերպիչը պարտավոր է՝

1. Գործել սույն կանոնակարգով հաստատված կանոններին համապատասխան:

2. Վճարել խաղացողի շահումը (խաղային հաշվի մնացորդը) սույն կանոնակարգով սահմանված կարգով:

3. Կազմակերպչի պարտավորությունները խաղացողի նկատմամբ դադարում են, երբ.

ա) Վճարում է խաղացողի շահումը շահումների վճարման ժամկետում:

բ) Սույն կանոնակարգի պայմանների համաձայն հետ է վերադարձվում խաղացողի վճարած խաղադրույքը:

գ) հրապարակվում են խաղի արդյունքները, որոնք հավաստում են խաղացողի պարտությունը: