

**Luonnos**

# Yksinoikeustoimiluvanhaltijan rahapelien säännöt

**Luonnos**

## Sisällys

Pelaamista koskevat rajoitukset.....	3
Veikkauspelien pelisäännöt .....	3
Rahapika-arpajaisten pelisäännöt.....	11
Nettiarpojen pelisäännöt .....	13
Rahapeliautomaattipelien pelisäännöt.....	14
Kasinopelien pelisäännöt .....	21
Pelisalit .....	21
Pelikasino.....	34
Kasinopelien suurimmat pelaajakohtaiset panokset ja voittojen määräytyminen .....	75

## Luonnos

### Pelaamista koskevat rajoitukset

1. Pelipisteeseen ja pelisaliin sijoitettuihin rahapeliautomaatteihin sekä yksinoikeustoimiluvanhaltijan (jäljempänä *toimiluvanhaltijan*) sähköisessä palvelussa pelattaviin rahapeleihin on sisällytettävä peliajan aikamuistutin. Peliajan aikamuistutin ilmoittaa pelaajalle viidentoista (15) minuutin välein pelaamiseen käytetystä ajasta näyttöruutuun ilmestyvällä ilmoituksella. Pelaajan on ilmoituksen saatuaan valittava, jatkaako hän pelaamistaan vai kirjautuuko hän ulos rahapeliautomaatilta tai pelipalvelusta. Pelaaja voi ensimmäisen ilmoituksen jälkeen muuttaa peliajan aikamuistuttimen ilmestymisväliä pienemmäksi kuin viisitoista minuuttia.
2. Pelitilillä saa olla kerrallaan enintään kaksikymmentätuhatta (20 000) euroa.

### Veikkauspelien pelisäännöt

#### I. Yleistä

1. Veikkauspelejä ovat Lotto, Eurojackpot, Vikinglotto, Milli, Keno, Kaikki tai ei mitään, Synttärarit, Jokeri, Lomatonni ja Tähdentento.
2. Jokeri- ja Lomatonni-peliä voi pelata myös oheispelinä Lotto-, Vikinglotto- tai Eurojackpot-pelin yhteydessä siten, että pelaaja osallistuu siihen Jokeri- ja/tai Lomatonni-arvontaan, jonka peliaika päättyy samanaikaisesti pääpelin peliajan kanssa.
3. Veikkauspeleihin osallistutaan toimiluvanhaltijan pelijärjestelmän välityksellä.
4. Toimiluvanhaltijan pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat, pelimaksut, miten arvonnin lopputulos saavutetaan sekä voittoehdot ja rajoitukset.
5. Pelijärjestelmässä määritellyt asiat kuvataan toimiluvanhaltijan laatimissa pelikohtaisissa peliohjeissa.
6. Toimiluvanhaltijan on pidettävä voimassa olevat peliohjeet pelaajien saatavilla sen sähköisessä palvelussa.
7. Pelaajan ja toimiluvanhaltijan välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja peli on hyväksytty toimiluvanhaltijan pelijärjestelmään. Pelisopimuksen sisältö määräytyy yksinomaan pelijärjestelmään tallennettujen tietojen perusteella.
8. Jos pelisopimus ei tule voimaan, pelipanos palautetaan pelaajalle. Pelipanos palautetaan myös, jos arvontaa ei voida suorittaa.
9. Toimiluvanhaltijalla on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

#### II. Arvonta

10. Veikkauspelien arvonta suoritetaan peliajan päätyttyä satunnaisuuteen perustuvalla arvontalaitteella tai arvontajärjestelmällä. Jos arvontalaitteella suoritettavaa arvontaa ei voida toteuttaa arvontalaitteella, se suoritetaan käsin nostoarvontana.

## Luonnos

11. Lotto-pelissä arvotaan seitsemän (7) numeroa ja yksi (1) lisänumero neljästäkymmenestä (40) numerosta. Lisäksi arvotaan yksi (1) numero kolmestakymmenestä (30) numerosta niin sanotuksi plusnumeroksi.
12. Eurojackpot-pelissä arvotaan viisi (5) päänumeroa viidestäkymmenestä (50) numerosta ja kaksi (2) tähtinumeroa kahdestatoista (12) numerosta.
13. Vikinglotto-pelissä arvotaan kuusi (6) päänumeroa neljästäkymmenestäkahdeksasta (48) numerosta ja yksi (1) vikingnumero viidestä (5) numerosta. Näiden lisäksi Suomessa arvotaan yksi (1) numero kolmestakymmenestä (30) numerosta niin sanotuksi plusnumeroksi.
14. Milli-pelissä arvotaan kuusi (6) numeroa ja yksi (1) lisänumero neljästäkymmenestä (40) numerosta.
15. Keno-pelissä arvotaan kaksikymmentä (20) numeroa seitsemästäkymmenestä (70) numerosta. Lisäksi arvotaan yksi (1) numero jo arvotuista kahdestakymmenestä (20) numerosta Kunkku-numeroksi.
16. Kaikki tai ei mitään -pelissä arvotaan kaksitoista (12) numeroa kahdestakymmenestäneljästä (24) numerosta. Lisäksi arvotaan yksi (1) numero neljästä (4) Onnenapilan onnennumeroksi.
17. Synttärit-pelissä arvotaan yksi (1) päivämäärä ja yksi (1) kirjain. Arvonta suoritetaan pelattavissa olevien päivämäärien ja kirjainten joukosta.
18. Jokeri-pelissä arvotaan seitsemän (7) voitonnumeroa väliltä 0–9. Esimerkki 1234567.
19. Lomatonni-pelissä arvotaan yksi (1) kaupunki ja yksi (1) numero väliltä 1 - 100. Lomatonnipelien arvontatulos koostuu edellä kuvatuista arvonnoista. Arvontatulos kokonaisuudessaan on esimerkiksi ”Rooma 22”.
20. Tähdentento-pelissä arvotaan neljätoista (14) numeroa neljästäkymmenestäyhdeksästä (49) numerosta. Lisäksi bonusarvonnassa arvotaan yksi (1) numero, merkki tai muu tunnus kahdesta (2) numerosta, merkistä tai muusta tunnuksesta.

### III. Voitonjako

21. Veikkauspelien voitonjako perustuu pelin kokonaisvaihtoon ja pelaajille voittoina maksettavaan osuuteen pelimaksuista.
22. Voiton suuruus voi määräytyä kiinteään voittokertoimen, muuttuvan voitto-osuuden, kiinteään voittosumman tai edellä mainittujen yhdistelmän mukaisesti. Yksittäisessä pelirivissä voi olla vain yksi voittotulos.
23. Toimiluvanhaltija voi asettaa pelille tai sen voittoluokille voittokaton, joka rajoittaa yhden pelikierroksen aikana maksettavien voittojen euromääräistä enimmäismäärää.
24. Pelikohtaiset voittoluokat, voitto-osuudet, voittokertoimet, kiinteät voittosummat sekä voittokatot kuvataan pelin peliohjeissa.

**Luonnos**

25. Toimiluvanhaltija voi määrittää pelijärjestelmään arvonnoille korotettuja voittoja. Peliohjeissa kuvataan korotuksen soveltamisen ehdot. Korotettu osuus maksetaan pelin kokonaisvaihdosta tai vaihtoehtoisesti maksamattomista pelitoiminnan varoista.
26. Kansainvälisessä yhteistyössä tarjottavan veikkauspelin voittoluokat tai osa voittoluokista voivat olla yhteisiä muiden rahapeliyhtiöiden kanssa.
27. Jos voitonjaossa käytetään virheellistä arvontatulosta tai voiton suuruuden määräytymisessä on ilmeinen virhe, voitonjako korjataan viipymättä oikeaksi.
28. Lotto-pelin voitot jaetaan seuraavasti:

Voittoluokka	Tulos	Voitto
1.	7 oikein	Päävoitto
2.	6 ja lisännumero oikein	3,80 % jako-osuus
3.	6 oikein	2,50 % jako-osuus
4.	5 oikein	3,00 % jako-osuus
5.	4 oikein	10 euroa
6.	3 ja lisännumero oikein	2 euroa
7.	Plusnumero oikein	5 euroa

Ensimmäisen voittoluokan päävoitto vahvistetaan kierroksittain. Päävoitto voidaan jakaa ylimmässä voittavassa voittoluokassa, jos ensimmäisessä voittoluokassa ei löydy voittoa.

Voittoluokkien 2–4 jako-osuudet lasketaan kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta ilman Plussan lisävaihtoa. Jos jossakin voittoluokassa 2–4 ei yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella löydy voittoa, kyseisen voittoluokan jako-osuudet siirtyvät kokonaisuudessaan seuraavalle kierrokselle jaettavaksi kyseisen voittoluokan voittoon oikeuttavien tulosten kesken.

Voittoluokille 2 ja/tai 3 voidaan vahvistaa kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta riippumaton vähimmäisjakosumma.

Voittoluokissa 1–4 maksetaan vähintään (10) euron voitto. Jos näiden voittoluokkien ylemmän voittoluokan voitto on laskennallisesti pienempi kuin alemman, jakosummat yhdistetään ja jaetaan samansuuruisina kummassakin voittoluokassa.

*Plussa*

Jos Plussaan osallistuvalla pelirivillä oleva plusnumero on oikein, voittoluokkien 2–6 voiton voittaa viisinkertaisena. Voittoluokakohtaisesta voittojen yhteenlasketusta kokonaissummasta kertaistetaan enintään miljoona (1 000 000) euroa. Jos raja ylittyy, korotettuihin voittoihin oikeutettujen tulosten kesken jaetaan varsinaisen voiton lisäksi tasan neljä miljoonaa (4 000 000) euroa. Plusnumero oikein voitto maksetaan, mikäli Plussaan osallistuvalla pelirivillä ei ole voittoa missään voittoluokassa 1-6, mutta plusnumero on oikein.

29. Eurojackpot-pelin voitot jaetaan seuraavasti:

## Luonnos

Voittoluokka	Tulos	Voitto
1.	5+2	36,00 % jako-osuus
2.	5+1	8,60 % jako-osuus
3.	5	4,85 % jako-osuus
4.	4+2	0,80 % jako-osuus
5.	4+1	1,00 % jako-osuus
6.	3+2	1,10 % jako-osuus
7.	4	0,80 % jako-osuus
8.	2+2	2,55 % jako-osuus
9.	3+1	2,85 % jako-osuus
10.	3	5,40 % jako-osuus
11.	1+2	6,75 % jako-osuus
12.	2+1	20,30 % jako-osuus

Voittoluokkien jako-osuudet lasketaan pelille määritellystä kierroskohtaiseen kokonaisvaihtoon perustuvasta jakosummasta. Lisäksi pelissä on monikansallinen voittorahasto, jonka osuus kokonaisjakosummasta on 9,00 %.

Jos jossakin voittoluokassa ei yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella löydy voittoa, kyseisen voittoluokan jako-osuudet siirtyvät kokonaisuudessaan seuraavalle kierrokselle jaettavaksi kyseisen voittoluokan voittoon oikeuttavien tulosten kesken.

Ensimmäisellä voittoluokalla, toisella voittoluokalla ja monikansallisella voittorahastolla on erilliset enimmäisjakosummat. Ensimmäisellä voittoluokalla on lisäksi erillinen vähimmäisjakosumma. Jos ylemmän voittoluokan voitto on laskennallisesti pienempi kuin alemman, voittoluokkien jakosummat yhdistetään ja voitot jaetaan yhtä suurina kyseisissä voittoluokissa.

30. Vikinglotto-pelin voitot jaetaan seuraavasti:

Voittoluokka	Tulos	Voitto
1.	6+1	Jakosumma
2.	6	Jakosumma
3.	5+1	6,20 % jako-osuus
4.	5	1,70 % jako-osuus
5.	4+1	1,10 % jako-osuus
6.	4	2,20 % jako-osuus
7.	3+1	3,80 % jako-osuus
8.	3	7,50 % jako-osuus
9.	Plusnumero oikein	5 euroa

Pelissä on monikansallinen voittorahasto. Kukin peliin osallistuva yhtiö suorittaa yhteisiin voittoluokkiin ja monikansalliseen voittorahastoon yhteensä 0,185 euroa jokaisesta arvontaan osallistuvasta pelirivistä.

**Luonnos**

Voittoluokkien 3–8 jako-osuudet lasketaan Vikingloton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta ilman Plussasta kertynyttä lisävaihtoa. Jos jossakin voittoluokassa ei löydy voittoa, kyseisen voittoluokan jakosumma siirtyy seuraavalle kierrokselle jaettavaksi kyseisen voittoluokan voittoon oikeuttavien tulosten kesken.

Ensimmäisellä voittoluokalla, toisella voittoluokalla ja monikansallisella voittorahastolla on erilliset enimmäisjakosummat. Ensimmäisellä voittoluokalla on lisäksi erillinen vähimmäisjakosumma. Jos ylemmän voittoluokan voitto on laskennallisesti pienempi kuin alemman, voittoluokkien jakosummat yhdistetään ja voitot jaetaan yhtä suurina kyseisissä voittoluokissa.

*Plussa*

Jos Plussa osallistuvalla pelirivillä oleva plusnumero on oikein, voittoluokkien 2–8 voiton voittoa viisinkertaisena. Voittoluokakohtaisesta voittojen yhteenlasketusta kokonaissummasta kertaistetaan enintään miljoona (1 000 000) euroa. Jos raja ylittyy, korotettuihin voittoihin oikeutettujen tulosten kesken jaetaan varsinaisen voiton lisäksi tasan neljä miljoonaa (4 000 000) euroa. Plusnumero oikein voitto maksetaan, mikäli Plussa osallistuvalla pelirivillä ei ole voittoa missään voittoluokassa 1-8, mutta plusnumero on oikein.

31. Milli-pelin voitot jaetaan seuraavasti:

Voittoluokka	Tulos	Voitto
1.	6 oikein	Päävoitto
2.	5 ja lisänumero oikein	5 000 euroa
3.	5 oikein	500 euroa
4.	4 oikein	10 euroa
5.	3 oikein	2 euroa
6.	2 oikein	1 euro

Ensimmäisen voittoluokan päävoitto vahvistetaan kierroksittain. Päävoitto voi olla enintään kaksi miljoonaa (2 000 000) euroa.

*Voittokatot*

Voittoluokkien 2–6 voittojen summa arvontaa kohden voi olla enintään miljoona (1 000 000) euroa. Jos voittoluokan voittojen laskennallinen arvo ylittää tämän määrän, miljoona euroa jaetaan voittoon oikeuttavien pelirivien kesken.

32. Keno-pelin voitot jaetaan seuraavasti:

Tulos	Taso 11		Taso 10		Taso 9		Taso 8		Taso 7	
	Kerroin	Kunkku	Kerroin	Kunkku	Kerroin	Kunkku	Kerroin	Kunkku	Kerroin	Kunkku
11 oikein	1 000 000	3 000 000								
10 oikein	25 000	50 000	200 000	500 000						
9 oikein	500	1 200	5 000	10 000	50 000	150 000				
8 oikein	50	100	200	500	1 200	3 000	10 000	30 000		
7 oikein	6	20	20	50	50	100	240	800	2 400	6 000
6 oikein	2	4	4	10	10	20	20	60	100	300

**Luonnos**

5 oikein	1	3	1	4	2	6	3	6	10	30
4 oikein		2		2		2	1	4	1	6
3 oikein		2		2		2		2		2
2 oikein		2		2		2		2		2
1 oikein		5		4		4		6		6
0 oikein	1		1							

	Taso 6		Taso 5		Taso 4		Taso 3		Taso 2	
Tulos	Kerroin	Kunkku	Kerroin	Kunkku	Kerroin	Kunkku	Kerroin	Kunkku	Kerroin	Kunkku
6 oikein	420	2 000								
5 oikein	20	90	200	600						
4 oikein	3	10	9	34	32	200				
3 oikein	1	4	1	6	2	14	18	100		
2 oikein		2		4	1	6	1	10	7	50
1 oikein		6		6		6		6		10

Voiton suuruus määräytyy kertomalla pelipanoksen taulukon kertoimella. Kunkku-kerroin on voimassa vain, jos peli on pelattu Kunkku-Kenona ja pelirivin Kunkku-numero on oikein.

*Voittokatot*

Jokaisen Keno-tason jokaisen tuloksen voittojen summa arvontaa kohden on enintään kaksi ja puoli miljoonaa (2 500 000) euroa. Jos tämä raja ylittyy, 2 500 000 euroa jaetaan voittajien kesken heidän pelipanostensa suhteessa. Tämä koskee myös niitä Kunkku-Kenoon osallistuneita rivejä, joissa ei ole Kunkku-numeroa.

Jokaisen Kunkku-Kenon jokaisen tuloksen voittojen summa arvontaa kohden on enintään kolme miljoonaa (3 000 000) euroa. Jos tämä raja ylittyy, 3 000 000 euroa jaetaan voittajien kesken heidän pelipanostensa suhteessa.

Jos edellä mainittujen voittokattojen soveltamisen jälkeen kaikkien maksettavien voittojen summa ylittäisi viisitoista miljoonaa (15 000 000) euroa, kaikkia voittoja leikataan lisäksi samassa suhteessa siten, että maksettavien voittojen summa on yhteensä 15 000 000 euroa.

33. Kaikki tai ei mitään -pelin voitot jaetaan seuraavasti:

Tulos	Kerroin	Onnenapila
12 oikein	125 000	500 000
11 oikein	250	1 000
10 oikein	25	100
9 oikein	5	20
8 oikein	1	4
7 oikein		1
6 oikein		1
5 oikein		1
4 oikein	1	4
3 oikein	5	20
2 oikein	25	100

**Luonnos**

1 oikein	250	1 000
0 oikein	125 000	500 000

Voiton suuruus määräytyy kertomalla pelipanos taulukon kertoimella. Onnenapila-kerroin on voimassa vain, jos peli on pelattu Onnenapilalla ja pelirivin onnennumero on oikein.

*Voittokatot*

Kaikki tai ei mitään -pelin jokaisen voittoluokan voittojen summa arvontaa kohden voi olla enintään kolme miljoonaa (3 000 000) euroa. Jos tämä raja ylittyy, kolme miljoonaa euroa jaetaan voittajien kesken suhteessa voittojen suuruuksiin. Voittoluokan voittojen summaa laskettaessa huomioidaan myös Onnenapila-kertoimilla voitettut tulokset.

34. Synttärin-pelin voitot jaetaan seuraavasti:

<b>Tulos</b>	<b>Kerroin</b>
Päivä, kuukausi, vuosi ja kirjain oikein	150 000
Päivä, kuukausi ja vuosi oikein	5 000
Kuukausi, vuosi ja kirjain oikein	500
Päivä, kuukausi ja kirjain oikein	250
Kuukausi ja vuosi oikein	50
Päivä ja kuukausi oikein	15
Kuukausi ja kirjain oikein	10
Kuukausi oikein	2

Voiton suuruus määräytyy kertomalla pelipanos taulukon kertoimella.

*Voittokatot*

Synttärin-pelin jokaisen voittoluokan voittojen summa arvontaa kohden voi olla enintään kolme miljoonaa (3 000 000) euroa. Jos tämä raja ylittyy, kolme miljoonaa euroa jaetaan voittajien kesken pelipanosten suhteessa.

35. Jokeri-pelin voitot jaetaan seuraavasti:

<b>Voittoluokka</b>	<b>Tulos</b>	<b>Voitto</b>
1.	7 numeroa oikein oikealla paikalla	Päävoitto
2.	6 numeroa oikein oikealla paikalla	20 000 euroa
3.	5 numeroa oikein oikealla paikalla	500 euroa
4.	4 numeroa oikein oikealla paikalla	50 euroa
5.	3 numeroa oikein oikealla paikalla	6 euroa
6.	2 numeroa oikein oikealla paikalla	3 euroa

Ensimmäisen voittoluokan päävoitto vahvistetaan kierroksittain. Ensimmäisen voittoluokan kierroskohtainen päävoitto voidaan jakaa ylimmän voittavan voittoluokan voittona, jos ensimmäisessä voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta.

*Voittokatot*

**Luonnos**

Jos toisessa voittoluokassa löytyy voittoja enemmän kuin 50 kappaletta, toisen voittoluokan jakosummana maksetaan miljoona (1 000 000) euroa. Tällöin toisen voittoluokan voitto on miljoona euroa jaettuna toisen voittoluokan voittojen kappalemäärällä.

*Tuplaus*

Tuplaukseen osallistuvalla ja voittavalla pelirivillä voitto maksetaan kaksinkertaisena, jos oikea Tuplausnumero sisältyy oikealla paikalla arvonnän tuloksena saatavaan numerosarjaan.

36. Lomatonni-pelin voitot jaetaan seuraavasti:

Voittoluokka	Tulos	Voitto
1.	Kaupunki ja numero oikein	1 000 euroa
2.	Kaupunki oikein	5 euroa

37. Tähdnlento-pelin voitot jaetaan seuraavasti:

Tulos	8 numeroa	7 numeroa	6 numeroa	5 numeroa	4 numeroa	3 numeroa
8+bonus	60 000					
8	30 000					
7+bonus	600	10 000				
7	300	5 000				
6+bonus	60	200	2 000			
6	30	100	1 000			
5+bonus	6	14	30	400		
5	3	7	15	200		
4+bonus	2	4	4	24	70	
4	1	2	2	12	35	
3+bonus			2	4	8	32
3			1	2	4	16
2+bonus					2	4
2					1	2
0+bonus	2	2	2			
0	1	1	1			

Voiton suuruus määräytyy kertomalla pelipanos taulukon kertoimella. Oikea tulos bonusarvonnassa edellyttää, että pelaaja on maksanut bonusarvonnän lisämaksun ja pelaajan numero, merkki tai muu tunnus on sama kuin arvottu numero, merkki tai muu tunnus.

*Voittokatot*

## Luonnos

Jos 8+bonus oikein -voittoon oikeuttavien pelirivien laskennallinen arvo ylittää miljoonakaksisataatuhatta (1 200 000) euroa, tämä enimmäismäärä jaetaan voittoon oikeuttavien pelirivien kesken niistä maksettujen pelipanosten suhteessa.

Jos johonkin muuhun voittoon oikeuttavien pelirivien laskennallinen arvo ylittää kuusisataatuhatta (600 000) euroa, tämä enimmäismäärä jaetaan kyseiseen voittoon oikeuttavien pelirivien kesken niistä maksettujen pelipanosten suhteessa.

### IV. Porukkapelit

38. Veikkauspelejä voi pelata myös porukkapelinä. Toimiluvanhaltija määrittelee, mitkä pelit ovat pelattavissa porukkapeleinä. Pelikohtaiset porukkapelien muodot ja pelaamisen ehdot kuvataan peliohjeissa.
39. Osittain myydyt porukkapelit rinnastetaan sekä pelin kokonaisvaihtoa että pelin voitonjakoa laskettaessa kokonaan myytyihin porukkapeleihin.

### Veikkauspelien lisäarvonta

#### V. Lisäarvonnan määrittely

40. Toimiluvanhaltija voi järjestää peleihin liittyviä lisäarvontoja, joiden voitot maksetaan pelin kokonaisvaihdosta tai vaihtoehtoisesti maksamattomista pelitoiminnan varoista.
41. Lisäarvontaan osallistumisen ehdot on kuvattu peliohjeissa.

#### VI. Lisäarvonnan arvonta

42. Lisäarvonta suoritetaan tarkoitusta varten laaditulla, satunnaisuuteen perustuvalla arvontajärjestelmällä.

#### VII. Lisäarvonnan voitonjako

43. Lisäarvonnan voitot jaetaan toimiluvanhaltijan pelijärjestelmään määritettyjen voittojen lukumäärän sekä arvojen mukaisesti. Voittamisen ehdot on kuvattu peliohjeissa

## Rahapika-arpajaisten pelisäännöt

### I. Yleistä

1. Rahapika-arpajaisissa arvonta ja arpojen sekoittaminen on suoritettu ennen myynnin aloittamista. Arvonta kohdistuu rajoitettuun joukkoon arpoja ja kaikkiin saman arpatuotteen samana myyntiaikana myytäviin arpoihin yhteisesti (jäljempänä *arpaerä*) ja joissa pelaaja ei voi vaikuttaa pelin lopputulokseen pelissä tekemillään valinnoilla.
2. Arpaan on merkitty arpojen myyntiaika, arvan hinta, arpojen lukumäärä, voittojen määrä ja arvo, juokseva numero tai muu tunnistetieto sekä mistä ja milloin voitot saa lunastaa.

### II. Arvonta

## Luonnos

3. Arvonta ja arpojen sekoittaminen suoritetaan ennen arpojen myynnin aloittamista arvat painavan yhtiön järjestelmässä.

### III. Voitonjako

4. Voitonjako on merkitty arpoihin. Voitot ovat kiinteitä. Voittoluokat, pelimuodot ja peliohjeet vaihtelevat arpaeräkohtaisesti. Monikansallisessa arvassa yhteisten voittoluokkien voitot jakautuvat satunnaisesti osallistujayhtiöiden arpojen kesken.

### IV. Voitonmaksu

5. Voitto maksetaan ainoastaan toimiluvanhaltijan pelijärjestelmän tai arvan painaneen yhtiön tietojärjestelmän tunnistamaa voittoarpaa vastaan.
6. Arpa on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, etteivät sen sisältämät tunnistetiedot ole yksilöitävissä.
7. Jos arvassa, toimiluvanhaltijan pelijärjestelmässä tai arvat painaneen yhtiön tietojärjestelmässä olevat voittotiedot eroavat, pätevät arvat painaneen yhtiön tietojärjestelmään tallentuneet tiedot arvan sisältämästä voitosta.

### Rahapika-arpajaisten lisäarvonta

#### V. Lisäarvonnan määrittely

8. Toimiluvanhaltija voi järjestää arpoihin liittyviä lisäarvontoja, joiden voitot maksetaan pelin kokonaisvaihdosta tai vaihtoehtoisesti maksamattomista pelitoiminnan varoista.

#### VI. Osallistumisoikeus lisäarvontaan

9. Lisäarvontaan osallistutaan toimiluvanhaltijan pelijärjestelmään rekisteröidyillä arvoilla, jotka eivät ole sisältäneet voittoa. Lisäarvontaan on osallistuttava yhden vuoden kuluessa arpaan merkityn myyntiajan päättymisestä.
10. Lisäarvontaan voi osallistua toimiluvanhaltijan pelipisteissä, pelisaleissa tai pelikasinoilla.
11. Lisäarvonta suoritetaan toimiluvanhaltijan ilmoittamana ajankohtana.
12. Arpa osallistuu kerralla yhteen tai useampaan lisäarvontaan, joihin se on toimiluvanhaltijan pelijärjestelmään määritellyn peliajan puitteissa oikeutettu.
13. Yksittäisellä arvalla voi osallistua yhden kerran.

#### VII. Lisäarvonnan arvonta

14. Lisäarvonta suoritetaan tarkoitusta varten laaditulla, satunnaisuuteen perustuvalla arvontajärjestelmällä.

#### VIII. Lisäarvonnan todennäköisyys ja voittaminen

## Luonnos

15. Arvan hinta vaikuttaa lisäarvontaan osallistuvan arvan voiton todennäköisyyteen. Mitä kalliimpi arpa on, sitä suurempi todennäköisyys sillä on voittaa ja todennäköisyys kasvaa suoraan arvan hinnan mukaan
16. Lisäarvonnassa arvotaan toimiluvanhaltijan etukäteen määrittelemä kappalemäärä voittoja osallistumisoikeutettujen arpojen kesken.
17. Yksittäinen arpa voi voittaa yksittäisessä lisäarvonnassa yhden voiton.

### IX. Voimaantulo

18. Sääntöjä sovelletaan 1.7.2027 alkaen myytyihin rahapika-arpoihin.

## Nettiarpojen pelisäännöt

### I. Yleistä

1. Nettiarvat ovat sähköisiä rahapika-arpajaisia, joita pelataan toimiluvanhaltijan pelijärjestelmässä.
2. Toimiluvanhaltija määrittelee pelijärjestelmään nettiarvan tuotenimen, osallistumismaksut eli hintapisteet sekä arpakannan tiedot.
3. Arpakanta voi koostua yhdestä arpaerästä tai olla yhdistelmä useammasta arpaerästä. Arpaerään on määritelty arpojen lukumäärä, voittojen lukumäärä sekä voittojen arvot ja/tai voitto-osuudet.
4. Arpaerät ovat väheneviä. Vähenevässä arpaerässä arvottu arpa poistetaan arpaerästä.
5. Pelaajan ja toimiluvanhaltijan välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelaaja on ostanut arvan toimiluvanhaltijan pelijärjestelmän välityksellä ja pelimaksu on maksettu.
6. Jos pelisopimus ei ole tullut voimaan, toimiluvanhaltija palauttaa pelipanoksen pelaajalle.
7. Toimiluvanhaltijalla on oikeus keskeyttää tai lopettaa yksittäisen nettiarvan myynti teknisen virheen, liiketoiminnallisten tai pakottavien syiden takia.

### II. Arvonta

8. Nettiarpojen arvonta suoritetaan satunnaisuuteen perustuvalla arvontamenetelmällä.
9. Arvonta suoritetaan joko ennen arpojen myynnin aloittamista tai ostohetkellä ennen arvan pelaamisen aloittamista.

### III. Voitonmaksu

10. Voitto maksetaan toimiluvanhaltijan pelijärjestelmään tallennetun voittotiedon perusteella.

## Luonnos

11. Kesken jäänyt arpa tallentuu toimiluvanhaltijan pelijärjestelmään ja on pelattavissa myöhemmin loppuun. Toimiluvanhaltija voi pelata kesken jääneen arvan loppuun pelaajan puolesta ja maksaa mahdollisen voiton.
12. Jos arvassa esitetty voittotieto ja toimiluvanhaltijan pelijärjestelmään tallennettu voittotieto eroavat toisistaan, voimassa on toimiluvanhaltijan pelijärjestelmään tallennettu voittotieto.
13. Toimiluvanhaltija voi mitätöidä arvan sekä palauttaa pelipanoksen, jos arvassa tai sen yhteydessä annetuissa pelitiedoissa on todettu voitonmaksuun vaikuttava tai muu vastaava virhe, joka johtaa lain, asetuksen tai sääntöjen vastaisiin peliehtoihin.
14. Toimiluvanhaltija voi mitätöidä arvan sekä palauttaa pelipanoksen, jos pelaajalle ilmoitetaan arvan myynnin yhteydessä ristiriitaista tietoa arvan peliehdoista.
15. Jos pelipanos palautetaan ja pelaaja saa pitää voittamansa summan, voitto katsotaan osaksi pelipanoksen palautusta. Jos voitto on pelimaksua pienempi, pelaajalle palautetaan pelimaksun ja voiton välinen erotus.

## Rahapeliautomaattipelin pelisäännöt

### I. Yleistä

Rahapeliautomaatti on rahapelaamiseen tarkoitettua tiettyyn paikkaan kiinteästi sijoitettu peliautomaatti tai laite, jota pelaamalla voi voittaa rahaa. Pelaaja maksaa haluamansa määrän pelaamista varten kolikkoina, seteleinä, rahakkeina, pelimerkkeinä tai vastaavina taikka sähköisenä rahana. Pelaamisesta kerralla maksettava rahamäärä on pelikohtaisesti rajoitettu.

Rahapeliautomaattipelejä toimeenpannaan pelipisteissä, pelisaleissa ja pelikasinolla.

Rahapeliautomaattipelin tulos perustuu sattumaan, joissakin peleissä myös osittain pelaajan tietoon ja taitoon. Sattuman muodostamiseen käytetään ohjelmallista algoritmia tai mekaanista arvontalaitetta taikka näiden yhdistelmää.

Rahapeliautomaatin pelaaminen muodostuu pelaajan ja pelin vuorovaikutteisuudesta. Pelaaja valitsee panoksen ja käynnistää pelin, joka voi koostua yhdestä tai useammasta osasta, joista kukin voi sisältää yhden tai useamman arvonnän.

Pelin jokaisen osan tulos ja koko pelikierroksen lopputulos näytetään pelaajalle kuviokiekoilla, korttipakalla, onnenpyörällä tai muulla tavalla. Tulosta vastaavan voiton suuruus ilmoitetaan rahasummana tai panosyksikköinä, jotka voidaan käyttää uusien pelien ostamiseen tai maksaa rahana.

Kun peli mahdollistaa usean eri pelaajan osallistumisen samalle pelikierrokselle saman laitteen kautta, pelissä voi olla mahdollisuus usean panoksen asettamiselle. Tällaisissa peleissä pelikierrokselle sijoitettavien panosten yhteismäärä on kuitenkin rajoitettu.

## Luonnos

Rahapeliautomaattipelin voitto voi olla yhtä suuri, suurempi tai pienempi kuin peliin sijoitettu panos. Samasta tuloksesta maksettujen voittojen voittokerroin eli panoksen ja voiton suhde voi vaihdella panoksesta riippuen.

Tuloksen tultua arvotuksi rahapeliautomaatti maksaa välittömästi voiton, jonka pelaaja halutessaan voi käyttää uusien samassa rahapeliautomaatissa tarjolla olevien pelien ostamiseen.

Jos rahapeliautomaatti ei voi maksaa kokonaisuudessaan pelin voittoa tai pelivarauksia, maksamatta jäävä osuus jää näkyviin rahapeliautomaatin näyttötauluun. Pelaaja voi käynnistää rahapelipeliautomaattiin liitetyn lisäpelin / rahapeliautomaatti käynnistää lisäpelin, jossa voittona on pienin mahdollinen automaatin voitonmaksukoneistosta maksettavissa oleva rahasumma. Lisäpelin voiton todennäköisyys määräytyy suoraan peliautomaattiin jääneen summan ja pienimmän maksettavissa olevan rahasumman suhteessa. Tätä sääntökohtaa ei sovelleta pelikasinolla oleviin rahapeliautomaatteihin.

Kaikissa rahapeliautomaateissa on mahdollista jakaa myös yllätysvoittotyyppisiä tai voittoyhdistelmätyyppisiä jackpot-voittoja.

Yllätysvoittotyyppinen jackpot arvotaan pelaajalle yllätyksenä, eikä se välttämättä edellytä tiettyä voittoyhdistelmää. Voittoyhdistelmätyyppisen jackpotin voi laukaista siihen oikeuttava voittoyhdistelmä.

Samassa pelissä voi olla useita jackpoteja tai jackpot voi olla jaettu useaan eri tasoon. Jackpotiin tai johonkin sen tasoon / joihinkin sen tasoihin osallistuminen saattaa edellyttää tiettyä peliohjeen mukaista panostusta ja/tai peliohjeessa kuvattujen muiden ehtojen täyttämistä.

Jackpot-voitto voi olla määrätty, ennalta ilmoitettu summa, kertoimilla muodostettu summa tai progressiivisesti kasvanut voittosumma. Jackpot-voitto voidaan arpoa yksittäiselle peliautomaatille, automaattiryhmään kuuluvalla peliautomaatille tai automaattiryhmälle. Yllätysvoittotyyppisen jackpotin arpoo joko kone itse tai ulkoinen laite.

Mikäli pelaaja ei ole osallistunut jackpot-arvontaan erillisestä, siihen asetetusta panoksesta huolimatta, pelaaja on oikeutettu jackpot-panoksen palautukseen. Pelaaja ei ole oikeutettu panoksen jackpot-osuuden palauttamiseen peleissä, joissa häneltä ei ole edellytetty erillisen jackpot-panoksen asettamista.

Jos toimiluvanhaltija poistaa jackpotin pelitarjonnastaan, jackpotiin kertyneet panostukset siirretään maksamattomiin pelitoiminnan varoihin.

Peliohje näytetään pelaajalle peliautomaatissa tai se on nähtävissä pelitilassa. Peliohjeessa on kerrottu pelin nimi, panostusmahdollisuudet, mahdollisten voittolinjojen lukumäärä, pelistä saatavat voitot sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, voitonjako, mahdolliset tasapelisäännöt ja miten peliin osallistutaan. Mikäli pelissä on mukana jackpot-voitto, peliohjeessa kerrotaan miten jackpot-peliin voi osallistua, miten sen voi voittaa ja miten voitot jaetaan.

*Automatisoidut pöytäpelit*

## Luonnos

Automatisoitu pöytäpeli on pöytäpelin automaattinen sovellus, jossa pelaajat pelaavat joko pelinjärjestäjää tai toisiaan vastaan ja rahaliikenteen hoitaa laitteen automaatiikka.

Automatisoituja pöytäpelejä toimeenpannaan pelisaleissa ja pelikasinolla.

Arvonta voidaan järjestää joko automaattisesti tai manuaalisesti. Automatisoidussa pöytäpelissä on pelipaikka yhdelle tai useammalle pelaajalle, rahan, pelitositteen, maksukortin tai vastaavan pelimaksun syöttölaite sekä alue panostuksia varten. Pelaaja pystyy seuraamaan pelin kulkua laitteen näyttöpaneelistä/näyttöpaneeleista ja/tai mekaanisesta arvontalaitteesta.

Peliohje näytetään pelaajalle peliautomaatissa tai se on nähtävissä pelitilassa. Peliohjeessa on kerrottu pelin nimi, panostusmahdollisuudet, voittokertoimet sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, voitonjako, mahdolliset tasapelisäännöt ja miten peliin osallistutaan. Mikäli pelissä on mukana jackpot-voitto, peliohjeessa kerrotaan miten jackpot-peliin voi osallistua, miten sen voi voittaa ja miten voitot jaetaan.

Automatisoitu pöytäpeli voidaan sijoittaa paikkaan, johon sisäänpääsy on vain 18 vuotta täyttäneillä.

Kaikissa automatisoiduissa pöytäpeleissä on mahdollista jakaa myös yllätysvoittotyyppisiä tai voittoyhdistelmätyyppisiä jackpot-voittoja.

Yllätysvoittotyyppinen jackpot arvotaan pelaajalle yllätyksenä, eikä se välttämättä edellytä tiettyä voittoyhdistelmää. Voittoyhdistelmätyyppisen jackpotin voi laukaista siihen oikeuttava voittoyhdistelmä.

Samassa pelissä voi olla useita jackpoteja tai jackpot voi olla jaettu useaan eri tasoon.

Jackpottiin tai johonkin sen tasoon / joihinkin sen tasoihin osallistuminen saattaa edellyttää tiettyä peliohjeen mukaista panostusta ja/tai peliohjeessa kuvattujen muiden ehtojen täyttämistä.

Jackpot-voitto voi olla määrätty, ennalta ilmoitettu summa, kertoimilla muodostettu summa tai progressiivisesti kasvanut voittosumma. Jackpot-voitto voidaan arpoa automatisoidun pöytäpelin yksittäiselle pelaajalle ja pelaajaryhmälle. Yllätysvoittotyyppisen jackpotin arpoo joko kone itse tai ulkoinen laite.

Mikäli pelaaja ei ole osallistunut jackpot-arvontaan erillisestä, siihen asetetusta panoksesta huolimatta, pelaaja on oikeutettu jackpot-panoksen palautukseen. Pelaaja ei ole oikeutettu panoksen jackpot-osuuden palauttamiseen peleissä, joissa häneltä ei ole edellytetty erillisen jackpot-panoksen asettamista.

Jos toimiluvanhaltija poistaa jackpotin pelitarjonnastaan, jackpottiin kertyneet panostukset siirretään maksamattomiin pelitoiminnan varoihin.

### 1. Automatisoitu pääteruletti

Automatisoidun rulettipelin tuloksen arvonta tapahtuu rulettikiekolla ja kuulalla määrättyssä rulettipöydässä manuaalisesti tai erillisellä arvontalaitteella joko

## Luonnos

manuaalisesti tai automaattisesti. Pelaaja osallistuu pelikierrokselle käyttäen erillistä tai arvontalaitteen yhteydessä olevaa laitetta (päätetä). Automatisoidun rulettipelin tulos voidaan arpoa myös muussa fyysisessä pelipaikassa, kuin missä pelaajan pääte sijaitsee. Toimiluvanhaltija ilmoittaa valvontaviranomaiselle missä pelipaikassa ja miten pelin arvonta tapahtuu sekä mihin pelipaikkaan/pelipaikkoihin arvonta välitetään.

Pääteruletissa on pelipaikat yhdelle tai useammalle pelaajalle, maksuvälineen syöttölaite/syöttölaitteet sekä alue panostuksia varten.

Tuloksen tultua arvotuksi voittava numero näytetään pelaajalle ja voitot siirtyvät pelaajan voittosaldolle.

Mikäli manuaalinen arvonta epäonnistuu, pelinhoitaja/pelinvalvoja ilmoittaa kierroksen mitätöinnistä pelikierroksen ollessa vielä kesken. Tällöin panokset palautetaan.

Mikäli arvonnin tulos on tallentunut virheellisesti pelijärjestelmään, yhtiö oikaisee viipymättä voitonjaon vastaamaan todellista arvontatulosta, mikäli se on kiistatta todettavissa. Mikäli arvontatulosta ei ole kiistatta todettavissa, toimiluvanhaltija peruu pelikierroksen ja palauttaa panokset pelaajalle.

Pelaajalta veloitettu pelipanos palautetaan, jos pelaaja ei ole päässyt pelaamaan maksuun oikeuttavaa pelikierrosta.

### 2. Automatisoitu elektroninen pokeripöytä

Elektroninen pokeripöytä on automatisoitu sovellus kasinopelipokerista, jossa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan. Pöydässä on maksuvälineen syöttölaite sekä näyttöpaneeli/näyttöpaneelit, jossa näkyvät pelikortit ja panostukset. Pöydässä voidaan pelata sekä käteispelejä että turnauksia.

### 3. Automatisoitu korttipeli

Automatisoidun korttipelin, jossa pelaajat pelaavat pelipankkia vastaan, tuloksen arvonta tapahtuu määrättyssä korttipelipöydässä manuaalisesti, tai erillisellä arvontalaitteella. Pelaaja osallistuu pelikierrokselle käyttäen erillistä tai arvontalaitteen yhteydessä olevaa laitetta (päätetä). Automatisoidun korttipelin tulos voidaan arpoa myös muussa pelisalissa tai pelikasinolla, kuin missä pelaajan pääte sijaitsee. Yhtiö ilmoittaa valvontaviranomaiselle missä pelipaikassa ja miten pelin arvonta tapahtuu sekä mihin pelipaikkaan/pelipaikkoihin arvonta välitetään.

Automatisoidussa korttipelissä on pelipaikat yhdelle tai useammalle pelaajalle, maksuvälineen syöttölaite/syöttölaitteet sekä alue panostuksia varten.

Mikäli manuaalinen arvonta epäonnistuu, pelinhoitaja/pelinvalvoja ilmoittaa kierroksen mitätöinnistä pelikierroksen ollessa vielä kesken. Tällöin panokset palautetaan.

Mikäli arvonnin tulos on tallentunut virheellisesti pelijärjestelmään, yhtiö oikaisee viipymättä voitonjaon vastaamaan todellista arvontatulosta, mikäli se on kiistatta

## Luonnos

todettavissa. Mikäli arvontatulos ei ole kiistatta todettavissa, yhtiö peruu pelikierroksen ja palauttaa panokset pelaajalle.

Pelaajalta veloitettu pelipanos palautetaan, jos pelaaja ei ole päässyt pelaamaan maksuun oikeuttavaa pelikierrosta.

## II. Rahapeliautomaattien toimintahäiriöt ja hyvitykset

### 1. Pelin tai arvannon keskeytyminen

Pelin tai arvannon keskeytyessä arvontalaitteen vikaantumisen tai muun odottamattoman syyn takia, pelaajalle suoritettava hyvitys perustuu vain pelin tai arvannon keskeytymiseen mennessä kertyneisiin tietoihin. Pelin tai arvannon keskeytyessä pelaajalle hyvitetään:

- a. voitot, jotka ovat kertyneet pelin tai arvannon keskeytymiseen mennessä ja ovat kiistatta todettavissa;
- b. pienimmän voittoyhdistelmän tai pienimmän voittosumman mukainen voitto, kun pelin tai arvannon keskeytymiseen mennessä kertyneiden kiistatta todettavien tietojen perusteella pelikierros on keskeytynyt tilanteessa, jossa pelaajalle olisi ollut tulossa varma voitto, vaikka voitto ei ole selvitetävissä arvonnasta kertyneistä tiedoista. Tällöin pelaajalle hyvitetään peliohjeessa esitetyn mukaisesti pienimmän voittoyhdistelmän tai pienimmän voittosumman mukainen voitto, jos se on laskettavissa peliohjeen perusteella. Hyvitys on kuitenkin tällöin aina vähintään pelikierrokselle asetetun panoksen suuruinen;
- c. vapaapelit, jotka ovat kertyneet arvannon keskeytymiseen mennessä ja ovat kiistatta todettavissa. Vapaapeleistä maksetaan hyvityksenä pelaamatta jääneiden vapaapeliin määrä kerrottuna panoksella, joka oli asetettuna vapaapelit voittaneelle pelikierrokselle.

Mikäli vapaapelit on voitettu/saavutettu usealla eri pelikierroksella, vapaapeleistä maksetaan hyvityksenä pelaamatta jääneiden vapaapeliin määrä kerrottuna vapaapelit voittaneiden pelikierrosten keskimääräisellä panoksella;

- d. pelivaraukset, jotka ovat pelin tai arvannon keskeytymiseen mennessä kiistatta todettavissa;
- e. pelikierrokselle asetettu panos, mikäli arvannon keskeytymiseen mennessä kertyneiden kiistatta todettavien tietojen perusteella peli tai arvonta on keskeytynyt tilanteessa, jossa pelaaja ei ole voinut pelata peliä tai sen osaa eikä pelin tai sen osan arvontatulos ole selvitetävissä arvonnasta kertyneistä tiedoista.

Pelin tai arvannon keskeytymistä koskevista menettelyistä voidaan säätää erikseen pelityyppiä/pelilajia koskevissa säännöissä.

### 2. Visuaalinen virhe

Mikäli arvontalaitteen asiakkaalle näkyvä näyttötaulu näyttää vikaantumisen tai toimintahäiriön vuoksi virheellistä voittosummaa, vapaapeliin tai pelivarausten

## Luonnos

määrää tai virheellistä arvonnasta (korttikättä, numeroa, kuvioyhdistelmää tai muuta vastaavaa), pelaajalle hyvitetään todellinen, arvontalaitteesta/pelijärjestelmästä todettava voittosumma, vapaapeliä tai pelivarausten määrä.

### III. Rahapeliautomaattiturnaus

Rahapeliautomaatteja voidaan pelata myös turnausmuotoisina. Osallistuakseen turnaukseen pelaajan tulee maksaa osallistumismaksu ja/tai suorittaa pelimerkkien tai rahakkeiden minimiosto. Pelaaja voi maksaa osallistumismaksun välittömästi ennen turnauksen alkua paikassa, jossa turnaus järjestetään. Osallistumismaksun voi myös maksaa etukäteen. Turnaukseen, johon pelaaja on maksanut osallistumismaksun etukäteen, sovelletaan turnauksen järjestämispaikassa sovellettavia sääntöjä.

Järjestettävän turnauksen ohjeet ovat yleisön nähtävillä pelitilassa. Turnauksen ohjeet toimitetaan valvontaviranomaiselle ennen turnauksen alkua. Valvontaviranomaiselle ei kuitenkaan tarvitse etukäteen toimittaa sellaisten turnausten ohjeita, jotka ovat jonkin yrityksen, yhteisön tai yksityishenkilön tilaamia ja/tai maksamia ja/tai joihin osallistuminen ei ole avoin kaikille asiakkaille.

Useiden pelaajien muodostamien joukkueiden turnauksia voidaan järjestää ainoastaan toimiluvanhaltijan pelisaleissa, mutta ei yhteistyökumppanien tiloissa.

Turnaus on pelaajien tai useiden pelaajien muodostamien joukkueiden välinen kilpailu. Turnauksissa pelaajan/joukkueen tulee maksaa osallistumismaksu. Jokainen pelaaja/joukkue saa turnauksen alussa saman määrän pelivarausta ja/tai peliaikaa. Turnaus voi sisältää useampia turnauseriä, joissa kussakin valitaan yksi tai useampi erään osallistunut pelaaja/joukkue jatkoerään. Turnauseriä pelataan tarvittava määrä koko turnauksen voittajan selville saamiseksi.

Pelaajan tai pelivarausten loputtua tarkistetaan kunkin pelaajan/joukkueen tilanne.

Pelaajan/joukkueen pistemäärä ja sen kautta turnauserän sijoitus määräytyy turnauskohtaisella pistelaskukaavalla, jossa voidaan huomioida eri painoarvoilla esimerkiksi panostetun rahan määrä, voittojen määrä, pelattujen pelien lukumäärä, varausten määrä koneessa turnauksen päättyessä, pajatson porttivoittojen pistemäärien summa, pajatson porttiosumien lukumäärä tai muun pelikohtaisen säännön toteutuminen.

Voiton määräytymisen perusteet esitetään pelaajille/joukkueille selkeästi ennen pelin alkua ja ne ovat nähtävissä myös kirjallisena turnausohjeessa. Turnauksen voittaja on se pelaaja/joukkue, joka viimeisen erän peliajan päättyessä on turnausohjeen sääntöjen perusteella parhaiten menestynyt. Turnauksessa voidaan palkita yksi tai useampi turnaukseen osallistunut pelaaja/joukkue. Palkintona on osallistumismaksuista kertynyt summa, sen osa tai määrätty rahamäärä.

Turnauksessa voidaan palkita yksi tai useampi turnaukseen osallistunut pelaaja/joukkue. Palkintona on osallistumismaksuista kertynyt summa, sen osa tai määrätty rahamäärä.

*Turnausohje*

## Luonnos

Jokaisella rahapeliautomaattiturnauksella on oma turnausohje. Turnausohjeessa ilmoitetaan turnauksen etenemiseen vaikuttavat seikat, kuten pelivarausten määrä ja/tai peliajan kesto, turnauserien määrä, sijoituksen määräytyminen, voitonjaon perusteet ja muut vastaavat seikat.

Turnausohje on pelaajien/joukkueiden nähtävillä ennen turnauksen alkua. Toimiluvanhaltijalla on oikeus muuttaa turnausohjeen mukaisia panostusehtoja kesken turnauksen, jos on tarpeellista säännellä turnauksen kestoa.

### IV. Rahapeliautomaattien suurimmat panokset

#### *Pelipisteet ja pelisalit*

Pelisaleissa ja muissa julkisissa tiloissa, joiden sisäänpääsyn edellytyksenä on vähintään 18 vuoden ikä, raha-automaattipelien suurin panos on 2 euroa. Näissä tiloissa pelattavissa peleissä yhdelle pelikierrokselle sijoitettavien panosten yhteismäärä on rajattu enintään 8 euroon. Muihin tiloihin sijoitettavissa peleissä suurin panos on 1 euro ja suurin yhdelle pelikierrokselle sijoitettujen panosten yhteismäärä 2 euroa.

Pelaaja voi käyttää pelikierroksen aikana pelin edellisten osien voitot kokonaan tai osittain seuraavan osan panoksena.

Rahapeliautomaattiturnauksessa korkein perittävä osallistumismaksu on 20 euroa, ja voitto erikseen ilmoitettu palkintosumma. Raha-automaatissa asetetuilla panoksilla ei ole rahallista arvoa.

Pajatsopeleissä voi olla pelimuotoja, joissa yhdellä panoksella saa lyödä useita lyöntejä asetetun aikarajan puitteissa. Uuden pelin voi aloittaa, kun joko lyöntimäärä tai aikaraja on täyttynyt. Näissä peleissä suurin panos on 4 euroa.

Automatisoitu pöytäpeli pääteruletin suurin sijoituskohtainen panos numerokentällä on 2 euroa ja sivukentillä 10 euroa.

Automatisoidussa elektronisessa pokeripöydässä suurin alkupanos (blind/ante) on 2 euroa. Panosta voidaan kuitenkin korottaa kunkin pokeripelin sääntöjen mukaisesti.

Automatisoituna pöytäpelinä pelattavan Blackjack-peruspelin ja lisäpelin suurin panos on yhteensä 6 euroa, kuitenkin niin että lisäpelin suurin sallittu panos on 2 euroa. Panosta voidaan korottaa Blackjack-pelin sääntöjen mukaisesti.

Raha-automaatin suurin voitto on pelin panosten, sääntöjen ja kertoimien mukaan määräytyvä voittosumma.

#### *Pelikasino*

Rahapeliautomaateissa käytettävä suurin pelaajakohtainen panos panostuslinjaa tai panostusmahdollisuutta kohden on 200 euroa peleissä, joissa on 1-6 panostuslinjaa/panostusmahdollisuutta; 50 euroa peleissä, joissa on 7-19 panostuslinjaa/panostusmahdollisuutta; 20 euroa peleissä, joissa on 20 tai useampia panostuslinjoja/panostusmahdollisuuksia.

## Luonnos

Automatisoidun pääteruletin suurin pelaajakohtainen panos numerokentän 1 numeron sijoituksilla on 200 euroa, 2 numeron sijoituksilla 400 euroa, 3 numeron sijoituksilla 600 euroa, 4 numeron sijoituksilla 800 euroa, 5 numeron sijoituksilla 1 000 euroa ja 6 numeron sijoituksilla 1 200 euroa sekä sivukenttien sijoituksilla 2 000 euroa.

Automatisoidun elektronisen pokeripöydän suurin alkupanos (blind/ante) tai turnauksen osallistumismaksu on 4 000 euroa.

Automatisoidun korttipelin suurin panos/alkupanos on 200 euroa. Lisäpelin suurin panos on 200 euroa.

Peleissä panosta saadaan kuitenkin korottaa pelin sääntöjen mukaisesti.

Raha-automaatin suurin voitto on pelin panosten, sääntöjen ja kertoimien mukaan määräytyvä voittosumma.

## Kasinopelien pelisäännöt

### Pelialit

#### I. Yleistä

Kasinopeleissä arvonta voidaan suorittaa pelaajan valittua panoksen ja käynnistettyä pelin joko ennen panoksen veloittamista, sen jälkeen tai yhtä aikaa panoksen veloittamisen kanssa.

Pelaajat pelaavat taloa vastaan, ellei pelisäännöissä ole muuta todettu.

Pelikohtaiset ohjeet ja voittotaulukot löytyvät peliohjeista, jotka ovat saatavilla pelialissa.

Maksimipanokset määräytyvät pelikohtaisesti, ja niiden ylittäminen johtaa panoksen mitätöimiseen ylimenevältä osalta. Peleissä panosta saadaan kuitenkin myöhemmin korottaa pelin ohjeiden mukaisesti.

Suullisesti ilmoitettuja panoksia ei hyväksytä.

Kunkin pelin suurin voitto on pelin sääntöjen, panosten ja voittokertoimien mukaan määräytynyt voittosumma. Peliturnauksissa suurin voitto on erikseen ilmoitettu turnauspalkintosumma.

Pelien säännöissä mainitut kertoimet ovat minimikertoimia, joita on mahdollista tarpeen mukaan korottaa.

Pelaajan tulee sijoittaa pelipanoksensa ennen pelinhoitajan antamaa sijoituskieltoa tai arvonnän aloittamista, minkä jälkeen panosta ei saa poistaa tai muuttaa, elleivät pelin säännöt tähän nimenomaisesti oikeuta.

Pelaaja vastaa itse pelaamisestaan, panostensa asettamisesta ja panosten sijoittamisesta.

## Luonnos

Yhteispeli muiden pelaajien kanssa (esim. maksimipanoksen kiertämiseksi) on kielletty.

Kiistatapauksessa pelinhoitaja ratkaisee tilanteen, minkä jälkeen peli päättyy tai kesken olevaa peliä jatketaan.

Pelinhoitaja voi rajoittaa asiakkaan osallistumista peliin, kieltää asiakasta pelaamasta tai pyytää tätä poistumaan, mikäli asiakas ei noudata pelin sääntöjä, ohjeita tai pelinhoitajansuullisia ohjeita ja kehotuksia.

Kaikissa kasinopeleissä on mahdollista jakaa myös voittoyhdistelmätyyppisiä jackpot-voittoja. Jackpot on lisäpeli, joka saattaa edellyttää pelaajalta määrätyn osallistumismaksun maksamista. Jackpot-voitto voi olla määrätty, ennalta ilmoitettu summa, kertoimilla muodostettu summa tai progressiivisesti kasvanut voittosumma.

Jackpot-voittojen saamiseen vaaditaan jokin tietty korttiyhdistelmä tai korttikäsi, numero tai numeroyhdistelmä tms. kyseisen pelin arvontavälineillä saatu tulos. Jackpot-voittoon oikeuttava osallistumistapa, mahdollinen osallistumismaksu, voittoyhdistelmät, jackpotin kertymistapa ja sen suuruus ilmoitetaan pelipöydässä/pelipöydissä tai pelipöydän/pelipöytien välittömässä läheisyydessä ja/tai peliohjeessa. Peliohje on pelaajien saatavilla pelipöydässä tai sen läheisyydessä.

## II. Kasinopelien pelisäännöt pelisaleissa

### 1. Arvontapyörä- ja numeroarvontapelit

Arvontapyörä- ja numeroarvontapelit sisältävät ruletin, onnenpyörän tai muun vastaavan pelin, jossa pelaaja yrittää arvata voittavan kuvion, numeron, numeroyhdistelmän tai -sarjan tai numeron ominaisuuden.

Peli voi sisältää useita vaiheita, joissa kussakin on oma arvontansa ja joissa käytetään fyysisiä pelivälineitä ja/tai digitaalista arvontaa.

Arvontapyörä- ja numeroarvontapeleissä on kyseisten pelien arvonnassa käytettäviä kuvioita tai numeroita vastaava panostusalue, johon pelaaja tekee panostuksen / pelimerkintöjä pelikohtaisten ohjeiden edellyttämällä tavalla ja pelin minimi- ja maksimipanosten rajoissa.

Pelaajalle maksetaan voitto niiden panoksien tai pelimerkintöjen osalta, jotka on sijoitettu pelikierroksella arvotulle voittavalle kuviolle, numerolle tai numeron ominaisuudelle. Voitto maksetaan ennalta määrättyjen kertoimien mukaan tai erikseen pelikierroksella arvotun kertoimen mukaan.

Pelien yhteydessä on peliohje, jossa on kerrottu pelin nimi, panostusmahdollisuudet ja niitä vastaavat voittokertoimet sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, ja miten peliin osallistutaan. Mikäli pelissä on mukana jackpot-peli/-voitto, peliohjeessa kerrotaan myös, miten jackpot-peliin voi osallistua ja miten sen voi voittaa. Panostusrajat mainitaan peliohjeessa.

Rulettia voidaan pelata kahdella eri voitonmaksuversiolla:

## Luonnos

Peliversio A.

Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 0:sta 36:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista:

punainen/musta, iso/pieni, parillinen/pariton tai numeron sijainnista pelikentällä: tusinat ja sarakkeet.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Plein/Straight up yksi numero	30:1
Cheval/Split kaksi numeroa	15:1
Transversal/Street kolme numeroa	10:1
Carré/Corner neljä numeroa	7:1
Simple/Sixline kuusi numeroa	4:1
Tusina/Dozen 12 numeroa	2:1
Sarake/Column 12 numeroa	2:1
Parillinen/Even 18 numeroa	1:1
Pariton/Odd 18 numeroa	1:1
Musta/Black 18 numeroa	1:1
Punainen/Red 18 numeroa	1:1
1–18 18 numeroa	1:1
19–36 18 numeroa	1:1

Kun voittava numero on 0, kaikki yksin- tai kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät. Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Peliversio B.

Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot

0:sta 36:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista: punainen/musta, iso/pieni, parillinen/pariton tai numeron sijainnista pelikentällä: tusinat ja sarakkeet.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Pelinhoitajan ilmoitettua sijoituskiellosta, hän arpoo pöytään liitetyllä laitteistolla voittokerrointaulukon, jonka mukaan voitot maksetaan.

**Luonnos**

Voittokerrointaulukko 1 tai 2 arvotaan erikseen jokaisella pelikierröksellä.  
Voittokerrointaulukko 2 esiintyy arvonnän tuloksena keskimäärin joka 30. kierros,  
muutoin voitot maksetaan taulukon 1 mukaan.

Voittokerrointaulukko 1.

Plein/Straight up yksi numero	30:1
Cheval/Split kaksi numeroa	15:1
Transversal/Street kolme numeroa	10:1
Carré/Corner neljä numeroa	7:1
Simple/Sixline kuusi numeroa	4:1
Tusina/Dozen 12 numeroa	2:1
Sarake/Column 12 numeroa	2:1
Parillinen/Even 18 numeroa	1:1
Pariton/Odd 18 numeroa	1:1
Musta/Black 18 numeroa	1:1
Punainen/Red 18 numeroa	1:1
1–18 18 numeroa	1:1
19–36 18 numeroa	1:1

Kun voittava numero on 0, kaikki yksin- tai kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät. Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Voittokerrointaulukko 2.

Plein/Straight up yksi numero	60:1
Cheval/Split kaksi numeroa	30:1
Transversal/Street kolme numeroa	20:1
Carré/Corner neljä numeroa	14:1
Simple/Sixline kuusi numeroa	8:1
Tusina/Dozen 12 numeroa	2:1
Sarake/Column 12 numeroa	2:1
Parillinen/Even 18 numeroa	1:1
Pariton/Odd 18 numeroa	1:1
Musta/Black 18 numeroa	1:1
Punainen/Red 18 numeroa	1:1
1–18 18 numeroa	1:1
19–36 18 numeroa	1:1

Kun voittava numero on 0, kaikki yksin- tai kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät. Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Onnenpyörä (Big Six, Money Wheel)

## Luonnos

Pelaajan tavoitteena on arvata voittosymboli, joka arvotaan pyörivällä arvontalaitteella.

Peliin kuuluu pelipöytä, jolle asiakkaat tekevät panostuksensa, sekä pyörä, jolla voittava symboli arvotaan.

Pelikenttä ja onnenpyörä

Pelipöydän pelikentässä ovat panostusalueina voittosymbolit (kuviot, numerot tms.).

Kunkin voittosymbolin kohdalle on pelikenttään merkitty symbolin voittokerroin. Samat symbolit ja voittokertoimet on merkitty onnenpyörään, jolla voittava symboli arvotaan. Pyörä on jaettu 54 yhtä suureen sektoriin.

Pelipanokset

Panoksena käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo.

Pelin kulku

Pelaaja voi sijoittaa pelikierrokselle useita pelimerkkejä, mutta yksittäiset sijoitukset eivät saa ylittää pöydän panosrajoja. Pelinhoitaja arpoo voittosymbolin, ilmoittaa sen pelaajille, kerää hävinneet merkit pois ja maksaa voittaville sijoituksille voitot.

Pyörän tulee arvonnassa pyöriä vähintään neljä täyttä kierrosta. Arvonta on mitätön, jos pyörä ei pyöri neljää täyttä kierrosta, voittosymbolin osoitin pysähtyy kahden sektorin välille tai jos joku ulkopuolinen tekijä on vaikuttanut arvonnän toteutumiseen. Tällöin kyseiselle pelikierrokselle asetetut panokset eivät oikeuta voittoon.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille (symboleille) asetetuille panoksille:

23 sektoriin on merkitty voittokerroin

15 sektoriin on merkitty voittokerroin

8 sektoriin on merkitty voittokerroin

4 sektoriin on merkitty voittokerroin

2 sektoriin on merkitty voittokerroin

2 sektoriin on merkitty voittokerroin

Noppapelit

1. Tuplanoppa

1:1

2:1

5:1

10:1

20:1

45:1

2. Korttipelit

Korttipeleissä pelaaja yrittää voittaa pelinhoitajan käden tai saada / arvata voittoon oikeuttavan kortin tai korttiyhdistelmän.

## Luonnos

Peli voi sisältää useita vaiheita, joissa kussakin on oma arvontansa ja joissa käytetään fyysisiä pelivälineitä ja/tai digitaalista arvontaa.

Pelissä on panostusalue, johon pelaaja tekee panostuksen pelikohtaisten ohjeiden edellyttämällä tavalla ja pelin minimi- ja maksimipanosten rajoissa. Pelistä riippuen, pelaajalla voi olla mahdollisuus pelikierroksen kuluessa korottaa tai pienentää panostaan.

Pelaajan voittaessa pelinhoitajan käden tai saadessa voittoon oikeuttavan kortin tai korttiyhdistelmän, hänen pelipanokselleen maksetaan voitto ennalta määrättyjen kertoimien mukaan.

Pelien yhteydessä on peliohje, jossa on kerrottu pelin nimi, panostusmahdollisuudet ja niitä vastaavat voittokertoimet sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, ja mahdolliset tasapelisäännöt ja miten peliin osallistutaan. Panostusrajat mainitaan peliohjeessa.

### Dynamic Poker

Voitonmaksu: Mikäli pelaajalla on parempi pokerikäsi kuin pelinhoitajalla, maksetaan jokaiselle pelaajan asettamalle jatkopanokselle (flop, turn, river) voitto 1:1. Blind-panos ei voita eikä häviä, paitsi jos pelaajan voittava käsi on viiden kortin väri tai parempi; tällöin myös blind-panokselle maksetaan voitto 1:1. Mikäli pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajalla, häviää pelaaja panoksensa. Mikäli pelikädet ovat samanarvoiset, peli on tasan ja panokset jäävät pelaajalle.

### Lisäpelit

#### Bonus

Dynamic Poker -peruspelin lisäksi pelaaja voi ottaa osaa myös valinnaiseen Bonus-peliin, jota voi pelata peruspelin ohessa ja vain silloin, kun ottaa osaa peruspeliin. Bonus-pelissä on kiinteä panos, joka ilmenee pelipöydässä olevasta taulusta. Voitto ratkeaa kullekin pelaajalle jaettujen kahden pimeän pohjakortin yhdistelmästä riippuen. Pelaajan on maksettava peruspelin ensimmäinen jatkopanous (flop), jotta Bonus-peli pysyy voimassa.

Voittokertoimet Bonus (B) -ruutuun asetuille panoksille:

A-A

A-K samaa maata

A-Q tai A-J samaa maata

A-K eri maata

50:1

40:1

30:1

20:1

138

K-K tai Q-Q tai J-J

10:1

## Luonnos

### Blackjack

Kaikkia Blackjack-peliversioita koskevat säännöt

Blackjack on peli, jota pelataan pelinhoitajaa vastaan. Pelaajan tavoitteena on saada pelikäsi, joka on parempi kuin pelinhoitajalla. Pelaaja voittaa, jos hänen korttiensa yhteispistemäärä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan pistemäärä. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää panoksensa. Jos pelinhoitaja ylittää 21 pistettä (22 pistettä peliversioissa P, Q, R ja S), voittavat kaikki vielä pelissä mukana olevat kädet.

Kortit ja korttien arvot

Pelissä käytetään 1–8:aa 52 kortin pakkaa ilman jokereita. Pakkojen tarkka määrä käy ilmi peliohjeesta.

Kuvakortit ovat arvoltaan 10 pistettä. Ässän arvo on 1 tai 11 pistettä pelaajan valinnan mukaan. Muut kortit ovat osoittamansa pistemäärän arvoisia.

Pelipanokset ja pelipaikat

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo. Panokset sijoitetaan ennen korttien jakamista.

Pelaaja voi pelata yhtä tai useampaa pelipaikkaa. Samalla pelipaikalla voi pelata useita pelaajia, mikäli taustapelaaminen on sallittu. Taustapelaamisen salliminen sekä taustapelaajien enimmäismäärä yhdellä pelipaikalla ilmenee pelaajille etukäteen peliohjeesta ja/tai mahdollisesti pelipöydässä olevista taustapelaajille varatuista panosruuduista.

Pelipaikan ensimmäinen pelaaja on pelipaikan haltija, joka tekee yksin kaikki pelipaikan korttikäteen ja lisäkorttien määrään vaikuttavat päätökset. Pelinhoitaja voi tarvittaessa rajoittaa pelaajan samanaikaisesti pelaamien pelipaikkojen lukumäärää sekä taustapelaajien määrää.

Peliversiot

Seuraavana on selostettu peliversioiden peruspelin säännöt. Peruspelin lisäksi peliversioon on mahdollista liittää jokin lisäpeleistä, joiden säännöt on esitetty peliversioiden sääntöjen jälkeen.

Pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä ilmoitetaan pelaajille etukäteen peliversion nimi. Pelipaikassa pelaajien saatavilla olevassa peliohjeessa kerrotaan, mikä sääntöihin kirjattu peliversio on kyseessä.

Yhtiö tallentaa tietojärjestelmäänsä Blacjack-pelin osalta pelipaikan, pelipäivämäärän, pelin aukioloajan, peliversion sekä mahdollisen lisäpelin (esim. peliversio A, lisäpeli B) ja pelin minimi- ja maksimipanoksen. Poikkeukselliset tai huomionarvoiset tilanteet tallennetaan tietojärjestelmään tai erilliseen pöytäkirjaan.

A. Pelin kulku

## Luonnos

Pelinhoitaja jakaa yhden kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on pelipanos, ja yhden itselleen. Tämän jälkeen hän jakaa vielä toisen kortin jokaiselle pelaajalle. Perusjaon jälkeen pelaaja voi tyytyä jo saamaansa pistemäärään tai ottaa lisäkortteja. Tietyissä tilanteissa pelaajalla on lisäksi mahdollisuus tuplata, jakaa tai vakuuttaa pelikätensä.

Pelinhoitaja aloittaa lisäkorttien tarjoamisen vasemmalta puoleltaan. Jokainen pelikäsi pelataan valmiiksi yksi kerrallaan. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet korttinsa, pelinhoitaja ottaa itselleen lisäkortit. Pelinhoitajan on otettava itselleen lisää kortteja, jos hänen pistemääränsä on 16 tai pienempi. Kun hänen pistemääränsä on 17 tai suurempi, peli on ratkennut.

### Voitonjako

Pelaaja voittaa 1:1, jos hänen pistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 21. Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä, pelaaja häviää panoksensa. Tasapisteillä voittaa pelinhoitaja, paitsi tilanteissa joissa molemmilla on 21 tai joissa molemmilla on blackjack-käsi. Tällöin peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää aina panoksensa. Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 pelipaikan kahdella ensimmäisellä kortilla (ässä + kuvakortti tai ässä + 10), kyseessä on blackjack-käsi. Blackjack-kädestä maksettava voitto on joko 3:2 tai 2:1. Käytettävä voitonmaksuero ilmoitetaan etukäteen pelaajille pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä Blackjack-kättä ei voi tuplata tai vakuuttaa eikä siihen saa lisää kortteja.

### Tuplaus

Pelaajalla on mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, jos pelipaikan kahden ensimmäisen kortin pistemäärien summa on 9, 10 tai 11. Pelaaja saa tällöin vain yhden lisäkortin. Jos pelaaja tuplaa käden joka sisältää ässän, säilyy kyseisen ässän arvo yhden pisteen arvoisena myös kolmannen kortin jälkeen.

### Jaettu peli

Jos pelipaikan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistearvoiltaan samat, pelaajalla on mahdollisuus jakaa nämä kortit kahdeksi erilliseksi pelikädeksi. Jakaessaan pelin pelaajan on asetettava uudelle pelikädelle alkuperäispanoksen arvoinen lisäpanos. Jaettuihin ässiin pelaaja saa vain yhden lisäkortin. Jaetuista ässistä muodostettu pelikäsi ei saa tuplata.

Jaetussa kädessä ässä ja 10 tai ässä ja kuvakortti eivät muodosta blackjackia, vaan pistemäärän 21, jolloin pelaajan voitto on 1:1. Jaetulla kädellä saavutettu pistemäärä 21 häviää aina pelinhoitajan blackjack-kädelle. Pelikäden saa jakaa vain kerran. Jaettua peliä ei voi tuplata.

### Vakuutus

Jos pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, pelaaja voi vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjack-kättä vastaan. Pelaaja vakuuttaa pelinsä lisäpanoksella, jonka arvo on puolet alkuperäisen panoksen arvosta. Vakuutuspanos asetetaan sille varatulle paikalle ja vakuutus on tehtävä ennen kuin kenellekään on tarjottu kolmatta korttia.

## Luonnos

Blackjack-kättä ei voi vakuuttaa. Vakuutettua kättä ei voi tuplata eikä jakaa. Jos pelinhoitaja saa blackjackin, alkuperäiset panokset häviävät, mutta vakuutukset voittavat 2:1. Jos pelinhoitaja ei saa blackjack-kättä, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

### B. Pelin kulku

Pelinhoitaja jakaa yhden kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on pelipanos, ja yhden itselleen. Tämän jälkeen hän jakaa vielä toisen kortin jokaiselle pelaajalle. Perusjaon jälkeen pelaaja voi tyytyä jo saamaansa pistemäärään tai ottaa lisäkortteja. Tietyissä tilanteissa pelaajalla on lisäksi mahdollisuus tuplata, jakaa tai vakuuttaa pelikätensä.

Pelinhoitaja aloittaa lisäkorttien tarjoamisen vasemmalta puoleltaan. Jokainen pelikäsi pelataan valmiiksi yksi kerrallaan. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet korttinsa, pelinhoitaja ottaa itselleen lisäkortit. Pelinhoitajan on otettava itselleen lisää kortteja, jos hänen pistemääränsä on 16 tai pienempi. Kun hänen pistemääränsä on 17 tai suurempi, peli on ratkennut.

### Voitonjako

Pelaaja voittaa 1:1, jos hänen pistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 21. Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä, pelaaja häviää panoksensa. Tasapisteillä peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää aina panoksensa.

Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 pelipaikan kahdella ensimmäisellä kortilla (ässä + kuvakortti tai ässä + 10), kyseessä on blackjack-käsi. Blackjack-kädestä maksettava voitto on joko 1:1, 6:5, 7:5 tai 3:2. Käytettävä voitonmaksukerroin ilmoitetaan etukäteen pelaajille pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä.

### Tuplaus

Pelaajalla on mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, jos pelipaikan kahden ensimmäisen kortin pistemäärien summa on 9, 10 tai 11. Pelaaja saa tällöin vain yhden lisäkortin. Jos pelaaja tuplaa käden joka sisältää ässän, säilyy kyseisen ässän arvo yhden pisteen arvoisena myös kolmannen kortin jälkeen.

### Jaettu peli

Jos pelipaikan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistearvoiltaan samat, pelaajalla on mahdollisuus jakaa nämä kortit erillisiksi pelikäsiksi. Jakaessaan pelin pelaajan on asetettava uudelle pelikädelle alkuperäispanoksen arvoinen lisäpanos. Jaettuihin ässiin pelaaja saa vain yhden lisäkortin. Jaetuista ässistä muodostettuja pelikäsiä ei saa tuplata.

Jaetussa kädessä ässä ja 10 tai ässä ja kuvakortti eivät muodosta blackjack-kättä, vaan pistemäärän 21, jolloin pelaajan voitto on 1:1. Jaetulla kädellä saavutettu pistemäärä 21 häviää aina pelinhoitajan blackjack-kädelle. Pelikäden saa jakaa korkeintaan kolmeksi kädeksi. Jaetun pelin saa tuplata.

### Vakuutus

## Luonnos

Jos pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, pelaaja voi vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjack-kättä vastaan. Pelaaja vakuuttaa pelinsä lisäpanoksella, jonka arvo on korkeintaan puolet alkuperäisen panoksen arvosta. Vakuutuspanos asetetaan sille varatulle paikalle ja vakuutus on tehtävä ennen kuin kenellekään on tarjottu kolmatta korttia.

Jos pelinhoitaja saa blackjack-käden, alkuperäiset panokset häviävät, mutta vakuutukset voittavat 2:1. Jos pelinhoitaja ei saa blackjack-kättä, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

### Tasaraha

Pelaaja voi halutessaan ottaa blackjack-kädestä alkujaon jälkeen 1:1 voiton (tasaraha, even money), mikäli pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä.

C. Sama kuin peliversio B, mutta tuplaussääntö on seuraava:

### Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Tuplattuun käteen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

D. Sama kuin peliversio B, mutta pelikäden saa jakaa korkeintaan kahdeksi kädeksi.

E. Sama kuin peliversio B, mutta pelikäden saa jakaa korkeintaan kahdeksi kädeksi ja tuplaussääntö on seuraava:

### Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Tuplattuun käteen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

### F. Pelin kulku

Pelinhoitaja jakaa yhden kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on pelipanos, ja yhden itselleen. Tämän jälkeen hän jakaa vielä toisen kortin jokaiselle pelaajalle sekä itselleen. Toinen pelinhoitajan korteista on kuvapuoli ylöspäin ja toinen kuvapuoli alaspäin.

Perusjaon jälkeen pelaaja voi tyytyä jo saamaansa pistemäärään tai ottaa lisäkortteja. Tietyissä tilanteissa pelaajalla on lisäksi mahdollisuus tuplata, jakaa tai vakuuttaa pelikätensä.

## Luonnos

Pelinhoitaja aloittaa lisäkorttien tarjoamisen vasemmalta puoleltaan. Jokainen pelikäsi pelataan valmiiksi yksi kerrallaan. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet korttinsa, pelinhoitaja paljastaa kuvapuoli alaspäin olevan korttinsa ja ottaa tarvittaessa itselleen lisäkortit. Pelinhoitajan on otettava itselleen lisää kortteja, jos hänen pistemääränsä on 16 tai pienempi. Kun hänen pistemääränsä on 17 tai suurempi, peli on ratkennut.

### Voitonjako

Pelaaja voittaa 1:1, jos hänen pistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 21. Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä, pelaaja häviää panoksensa. Tasapisteillä peli on tasan ja panos jää pelaajalle.

Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää aina panoksensa.

Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 pelipaikan kahdella ensimmäisellä kortilla (ässä + kuvakortti tai ässä + 10), kyseessä on blackjack-käsi. Blackjack-kädestä maksettava voitto on 3:2.

### Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Tuplattuun käteen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

Mikäli pelinhoitajan kuvapuoli ylöspäin oleva kortti on kymmenen pisteen arvoinen ja pelinhoitaja saa blackjack-käden, häviää pelaaja vain alkuperäisen panoksensa (esimerkki: pelaajan alkuperäinen panos on 10 € ja tuplauspanos 10 €, jolloin pelinhoitajan saatua blackjack-käden pelaaja häviää 10 €).

### Jaettu peli

Jos pelipaikan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistearvoiltaan samat, pelaajalla on mahdollisuus jakaa nämä kortit erillisiksi pelikäsiiksi. Jakaessaan pelin pelaajan on asetettava uudelle pelikädelle alkuperäispanoksen arvoinen lisäpanos. Jaettuihin ässiin pelaaja saa vain yhden lisäkortin. Jaetuista ässistä muodostettuja pelikäsiä ei saa tuplata.

Jaetussa kädessä ässä ja 10 tai ässä ja kuvakortti eivät muodosta blackjack-kättä, vaan pistemäärän 21, jolloin pelaajan voitto on 1:1. Jaetulla kädellä saavutettu pistemäärä 21 häviää aina pelinhoitajan blackjack-kädelle. Pelikäden saa jakaa korkeintaan kahdeksi kädeksi. Jaetun pelin saa tuplata.

### Vakuutus

Jos pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, pelaaja voi vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjack-kättä vastaan. Pelaaja vakuuttaa pelinsä lisäpanoksella, jonka arvo on puolet alkuperäisen panoksen arvosta. Vakuutuspanos asetetaan sille

## Luonnos

varatulle paikalle ja vakuutus on tehtävä ennen kuin kenellekään on tarjottu kolmatta korttia.

Jos pelinhoitaja saa blackjack-käden, alkuperäiset panokset häviävät, mutta vakuutukset voittavat 2:1. Jos pelinhoitaja ei saa blackjack-kättä, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

10 kortin Charlie

Mikäli pelaaja saa korttikäteensä 10 korttia pistemäärän ollessa enintään 21, käsi voittaa automaattisesti, paitsi jos pelinhoitajalla on blackjack-käsi.

G. Sama kuin peliversio F, mutta mukana ei ole 10 kortin Charlieta.

H. Pelin kulku

Pelinhoitaja jakaa yhden kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on pelipanos, ja yhden itselleen. Tämän jälkeen hän jakaa vielä toisen kortin jokaiselle pelaajalle. Perusjaon jälkeen pelaaja voi tyytyä jo saamaansa pistemäärään tai ottaa lisäkortteja. Tietyissä tilanteissa pelaajalla on lisäksi mahdollisuus tuplata, jakaa, luovuttaa tai vakuuttaa pelikätensä.

Pelinhoitaja aloittaa lisäkorttien tarjoamisen vasemmalta puoleltaan. Jokainen pelikäsi pelataan valmiiksi yksi kerrallaan. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet korttinsa, pelinhoitaja ottaa itselleen lisäkortit. Pelinhoitajan on otettava itselleen lisää kortteja, jos hänen pistemääränsä on 16 tai pienempi. Kun hänen pistemääränsä on 17 tai suurempi, peli on ratkennut.

Voitonjako

Pelaaja voittaa 1:1, jos hänen pistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan pistemäärä tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 21. Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä, pelaaja häviää panoksensa. Tasapisteillä voittaa pelinhoitaja, paitsi tilanteissa joissa molemmilla on 20, 21 tai joissa molemmilla on blackjack. Tällöin peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää aina panoksensa. Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 pelipaikan kahdella ensimmäisellä kortilla (ässä + kuvakortti tai ässä + 10), kyseessä on blackjack. Blackjackistä maksettava voitto on joko 3:2 tai 2:1. Käytettävä voitonmaksukerroin ilmoitetaan etukäteen pelaajille pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä.

Blackjack-kättä ei voi tuplata tai vakuuttaa eikä siihen saa ottaa lisää kortteja.

Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanosensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Blackjack-kättä ei saa tuplata. Tuplattuun käteeseen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

## Luonnos

### Jaettu peli

Jos pelipaikan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistearvoiltaan samat, pelaajalla on mahdollisuus jakaa nämä kortit erillisiksi pelikäsiksi. Mikäli jakamalla saatuun käteen tulee jälleen pistemäärältään yhtä suuret kortit eli niistä muodostuu pari, voidaan kortit taas jakaa erillisiksi peleiksi. Jakaessaan pelin pelaajan on asetettava uudelle pelikädelle alkuperäispanoksen arvoinen lisäpanos.

Jaettuihin ässiin pelaaja saa vain yhden lisäkortin. Jaetuista ässistä muodostettuja pelikäsiä ei saa tuplata.

Jaetussa kädessä ässä ja 10 tai ässä ja kuvakortti eivät muodosta blackjackia, vaan pistemäärän 21, jolloin pelaajan voitto on 1:1. Jaetulla kädellä saavutettu pistemäärä 21 häviää aina pelinhoitajan blackjack-kädelle. Pelin saa jakaa enintään neljäksi korttikädeksi. Jaetun pelin saa tuplata normaalisti.

### Vakuutus

Jos pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, pelaaja voi vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjackia vastaan. Pelaaja vakuuttaa pelinsä lisäpanoksella, jonka arvo on korkeintaan puolet alkuperäisen panoksen arvosta. Vakuutuspanos asetetaan sille varatulle paikalle ja vakuutus on tehtävä ennen kuin kenellekään on tarjottu kolmatta korttia.

Jos pelinhoitaja saa blackjackin, alkuperäiset panokset häviävät, mutta vakuutukset voittavat 2:1. Jos pelinhoitaja ei saa blackjackia, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

### Tasaraha

Pelaaja voi halutessaan ottaa blackjackista alkujaon jälkeen 1:1 voiton (tasaraha, even money), mikäli pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä tai kymppi tai kuvakortti.

### Luovutus

Pelaajalla on mahdollisuus luovuttaa alkujaon jälkeen, jolloin hän häviää puolet pelipanoksestaan ja hänen korttinsa poistetaan pelistä. Luovutus on sallittu vain, ennen kuin pelaaja on ottanut yhtään lisäkorttia. Pelaaja ei voi luovuttaa, mikäli pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä.

### Kolme seiskaa

Mikäli pelaajan käden kolme ensimmäistä korttia ovat seiskoja, eikä kättä ole jaettu kahdeksi tai useammaksi erilliseksi pelikädeksi, maksetaan panokselle heti 3:1 voitto.

## III. Turnauspelit

Turnauspeleissä pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, ellei turnauksen ohjeissa muuta todeta. Järjestettävän turnauksen ohjeet ovat yleisön nähtävillä pelitilassa. Turnauksen ohjeet toimitetaan valvontaviranomaiselle ennen turnauksen alkua.

Valvontaviranomaiselle ei kuitenkaan tarvitse etukäteen toimittaa sellaisten

## Luonnos

turnausten ohjeita, jotka ovat jonkin yrityksen, yhteisön tai yksityishenkilön tilaamia ja/tai maksamia ja/tai joihin osallistuminen ei ole avoin kaikille asiakkaille.

### IV. Jackpot- ja lisäpelit

Kasinopeleissä voi olla lisäpeli, lisäpelien ohjeet, voittotapa, suurimmat sallitut voitot ovat aina nähtävillä pelipöydissä tai peliohjeessa.

Kasinopeleissä voi olla jackpot, jackpot voi olla kiinteä, kertoimeen perustuva tai progressiivinen.

Osallistuminen lisäpeliin tai jackpotiin vaatii erillisen lisäpanoksen.

Jackpot-ohjeet (osallistumismaksu, voittotavat, kertymistapa, suurimmat sallitut voitot) ovat aina nähtävillä pelipöydässä tai peliohjeessa.

## Pelikasino

### I. Yleistä

Kasinopeleissä arvonta voidaan suorittaa pelaajan valittua panoksen ja käynnistettyä pelin joko ennen panoksen veloittamista, sen jälkeen tai yhtä aikaa panoksen veloittamisen kanssa.

Pelikohtaiset ohjeet ja voittotaulukot löytyvät peliohjeista, jotka ovat saatavilla pelikasinolla.

Maksimipanokset määräytyvät pelikohtaisesti, ja niiden ylittäminen johtaa panoksen mitätöimiseen ylimenevältä osalta. Peleissä panosta saadaan kuitenkin myöhemmin korottaa pelin ohjeiden sääntöjen mukaisesti.

Suullisesti ilmoitettuja panoksia ei hyväksytä.

Kunkin pelin suurin voitto on pelin sääntöjen, panosten ja voittokertoimien mukaan määräytynyt voittosumma. Peliturnauksissa suurin voitto on erikseen ilmoitettu turnauspalkintosumma.

Pelienohjeissa mainitut kertoimet ovat minimikertoimia, joita on mahdollista tarpeen mukaan korottaa.

Pelaajan tulee sijoittaa pelipanoksensa ennen pelinhoitajan antamaa sijoituskieltoa tai arvonnin aloittamista, minkä jälkeen panosta ei saa poistaa tai muuttaa, elleivät pelin säännöt tähän nimenomaisesti oikeuta.

Pelaaja vastaa itse pelaamisestaan, panostensa asettamisesta ja panosten sijoittamisesta.

Yhteispeli muiden pelaajien kanssa (esim. maksimipanoksen kiertämiseksi) on kielletty.

Kiistatapauksessa pelinhoitaja ja/tai pelinvalvoja ratkaisee tilanteen, minkä jälkeen peli päättyy tai kesken olevaa peliä jatketaan.

## Luonnos

Pelinhoitaja/valvoja voi rajoittaa asiakkaan osallistumista peliin, kieltää asiakasta pelaamasta tai pyytää tätä poistumaan, mikäli asiakas ei noudata pelin sääntöjä, ohjeita tai pelinhoitajan/valvojan suullisia ohjeita ja kehotuksia.

Kaikissa kasinopeleissä on mahdollista jakaa myös voittoyhdistelmätyyppisiä jackpot-voittoja. Jackpot on lisäpeli, joka saattaa edellyttää pelaajalta määrätyn osallistumismaksun maksamista. Jackpot-voitto voi olla määrätty, ennalta ilmoitettu summa, kertoimilla muodostettu summa tai progressiivisesti kasvanut voittosumma.

Jackpot-voittojen saamiseen vaaditaan jokin tietty korttiyhdistelmä tai korttikäsi, numero tai numeroyhdistelmä tms. kyseisen pelin arvontavälineillä saatu tulos. Jackpot-voittoon oikeuttava osallistumistapa, mahdollinen osallistumismaksu, voittoyhdistelmät, jackpotin kertymistapa ja sen suuruus ilmoitetaan pelipöydässä/pelipöydissä tai pelipöydän/pelipöytien välittömässä läheisyydessä ja/tai peliohjeessa. Peliohje on pelaajien saatavilla pelipöydässä tai sen läheisyydessä.

## II. Kasinopelien säännöt pelikasinossa

### 1. Pelit, joissa pelaajat pelaavat taloa vastaa

#### 1.1. Arvontapyörä- ja numeroarvontapelit

Arvontapyörä- ja numeroarvontapelit sisältävät ruletin, onnenpyörän tai muun vastaavan pelin, jossa pelaaja yrittää arvata voittavan kuvion, numeron, numeroyhdistelmän tai -sarjan tai numeron ominaisuuden.

Peli voi sisältää useita vaiheita, joissa kussakin on oma arvontansa ja joissa käytetään fyysisiä pelivälineitä ja/tai digitaalista arvontaa.

Arvontapyörä- ja numeroarvontapeleissä on kyseisten pelien arvonnassa käytettäviä kuvioita tai numeroita vastaava panostusalue, johon pelaaja tekee panostuksen / pelimerkintöjä pelikohtaisten ohjeiden edellyttämällä tavalla ja pelin minimi- ja maksimipanosten rajoissa.

Pelaajalle maksetaan voitto niiden panoksien tai pelimerkintöjen osalta, jotka on sijoitettu pelikierroksella arvotulle voittavalle kuviolle, numerolle tai numeron ominaisuudelle. Voitto maksetaan ennalta määrättyjen kertoimien mukaan tai erikseen pelikierroksella arvotun kertoimen mukaan.

Pelien yhteydessä on peliohje, jossa on kerrottu pelin nimi, panostusmahdollisuudet ja niitä vastaavat voittokertoimet sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, ja miten peliin osallistutaan. Mikäli pelissä on mukana jackpot-peli/-voitto, peliohjeessa kerrotaan myös, miten jackpot-peliin voi osallistua ja miten sen voi voittaa. Panostusrajat mainitaan peliohjeessa.

#### 1.1.1. Ruletti

Ruletti on peli, jossa pelinhoitaja arpoo voittavan numeron rulettikiekolla ja kuulalla. Pelaajat pyrkivät arvaamaan tämän numeron tai jonkin sen ominaisuuden asettamalla pelimerkkejä pöydän panoskentälle.

## Luonnos

### Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 0:sta 36:een tai 0:sta ja 00:sta 36:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista: punainen/musta, iso/pieni, parillinen/pariton tai numeron sijainnista pelikentällä: neljännekset, tusinat ja sarakkeet.

### Pelimerkit

Rulettipelissä voi käyttää panoksena pelipöytäkohtaisia pelimerkkejä (värimerkkejä) tai arvomerkkejä. Värimerkkeihin ei ole painettu niiden arvoa. Pelaaja voi – pöydän panosrajojen puitteissa – valita, minkä arvoisilla värimerkeillä hän haluaa pelata.

Pelaajan lopettaessa värimerkit vaihdetaan arvomerkeiksi. Värimerkit ovat pöytäkohtaisia, ja ne on merkitty jokaisessa pöydässä eri numerolla tai kuviolla. Ainoastaan kyseisessä pelipöydässä pelattavilla värimerkeillä tai arvomerkeillä tehdyt sijoitukset ovat virallisia.

### Pelaaminen käteisellä rahalla

Pelaajan käteisellä rahalla tekemä panostus on sitova, mikäli pelinvalvoja on hyväksynyt panostuksen ennen sijoituskierrosta.

### Pelin kulku

Pelaaja voi sijoittaa pelikierroksella haluamansa määrän pelimerkkejä, kuitenkin niin, etteivät yksittäiset sijoitukset ylitä pöydän panosrajoja. Pelinhoitaja ilmoittaa voittaneen numeron sekä suullisesti että voitonosoittimella.

Jos rulettikuulan heitto epäonnistuu tai pelinhoitaja/pelinvalvoja katsoo, ettei rulettikuula tai rulettipyörä ole kiertänyt arvonnalla hyväksyttävää määrää, pelinhoitaja/pelinvalvoja ilmoittaa kierroksen mitätöinnistä pelikierroksen ollessa vielä kesken. Pelaajat voivat jättää panoksensa seuraavalle kierrokselle, muuttaa sijoituksiaan tai ottaa panoksensa pois.

### Voitonmaksu

Panokset voidaan sijoittaa pelin yksittäiselle numerolle tai niiden yhdistelmille, neljänneksille, tusinoille, sarakkeille ja tasamahdollisuuksille.

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Sijoitus	Voittokerroin
1 numero	35:1
2 numeroa	17:1
3 numeroa	11:1
4 numeroa	8:1
5 numeroa	6:1
6 numeroa	5:1
Neljännekset (9 numeroa)	3:1

## Luonnos

Tusinat, sarakkeet	2:1
Tasamahdollisuudet	1:1

Tasamahdollisuuksia ovat musta, punainen, parillinen, pariton, luvut 1–18 ja 19–36.

Mikäli arvottu numero on nolla (0 tai 00, jos arvontakehässä on numerot 1–36 sekä 0 ja 00), niin sekä sarakkeille että tusinoille tehdyt sijoitukset häviävät ja tasamahdollisuuksille tehdyt sijoitukset häviävät puolet arvostaan tai joutuvat vangiksi (en prison). Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Peliä voidaan myös pelata versiona: Kun voittava numero on 0, kaikki yksin- tai kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät. Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Vangittua panosta ei saa ottaa pois tai muuttaa, vaan se osallistuu seuraavalle pelikierrokselle, jonka numeron ominaisuus ratkaisee, häviääkö vai vapautuuko panos. Panos vapautuu, mikäli se yksinkertaisen voiton antava sijoitus, jolla panos on vangittuna, on seuraavan pelikierroksen voittotuloksena. Pelaaja saa pitää vapautuneen panoksen, mutta sille ei makseta voittoa. Mikäli panoksen ollessa vankina voittava numero on jälleen nolla, panos jää edelleen vangiksi. Mikäli voittava numero on kolmannen kerran peräkkäin nolla, vangittu panos häviää.

Esimerkkejä en prison säännöstä:

1. Panos on punaisella ja voittava numero on nolla, jolloin panos jää vangiksi. Mikäli seuraavan kierroksen voitonnumero on punainen, panos vapautuu ja pelaaja saa pitää panoksen; jos seuraavan kierroksen voitonnumero on musta, vangittu panos häviää.
2. Punaiselle asetettu panos on vankina. Mikäli seuraavan kierroksen voitonnumero on jälleen nolla, panos jää edelleen vangiksi. Koska nolla on ollut voitonnumerona kaksi kertaa peräkkäin, pitäisi voitonnumerona olla punainen kahdella seuraavalla peräkkäisellä kierroksella, jotta panos vapautuisi ja pelaaja saisi pitää panoksensa.

Pelissä voi olla käytössä panoksen puolittaminen (panos häviää puolet arvostaan), en prison -sääntö tai kumpikin. Mikäli kumpikin sääntö on samaan aikaan käytössä, pelaaja saa valita, jääkö panos vangiksi vai palautetaanko pelaajalle puolet panoksen arvosta, mikäli pelissä käytössä olevien pelimerkkien arvot mahdollistavat puolittamisen. Samoin pelaaja saa päättää, jääkö jo vangittu panos edelleen vangiksi nollan ollessa voitonnumero kahdesti peräkkäin vai palautetaanko pelaajalle neljäsosa panoksen arvosta, mikäli pelissä käytössä olevien pelimerkkien arvot mahdollistavat puolittamisen toistamiseen.

Sovellettava sääntö / sovellettavat säännöt ilmoitetaan peliohjeessa.

Viisi numeroa kattava sijoitus, jonka kerroin on 6:1, on käytössä vain sellaisessa pelissä, jonka arvontakehässä on 38 numeroa (numerot 1–36 sekä 0 ja 00).

Money Wheel

## Luonnos

Pelin tarkoituksena on arvata voittosymboli, joka arvotaan onnenpyörätyyppisellä arvontalaitteella. Peliin kuuluu pelipöytä, jolle asiakkaat tekevät sijoituksensa sekä pyörä, jolla voittava symboli arvotaan. Pyörä on jaettu 54 yhtä suureen sektoriin. Sektoreihin on merkitty sekä voittosymbolit että voittokertoimet.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

23 sektoriin on merkitty voittokerroin 1:1  
15 sektoriin on merkitty voittokerroin 2:1  
8 sektoriin on merkitty voittokerroin 5:1  
4 sektoriin on merkitty voittokerroin 10:1  
2 sektoriin on merkitty voittokerroin 20:1  
2 sektoriin on merkitty voittokerroin 45:1

Pelipöytään on merkitty sektoreita vastaavat symbolit ja voittosuhteet.

Pyörän tulee arvonnassa pyöriä vähintään neljä täyttä kierrosta. Arvonta on mitätön, jos pyörä ei pyöri neljää täyttä kierrosta, voittosymbolin osoitin pysähtyy kahden sektorin välille tai jos joku ulkopuolinen tekijä on vaikuttanut arvonnän toteutukseen. Tällöin kyseiselle pelikierrokselle asetetut panokset eivät oikeuta voittoon.

### 1.2. Noppapelit

Noppapeleissä pelaaja yrittää saada tai arvata voittoon oikeuttavan silmäluvun, silmälukujen summan tai noppayhdistelmän tai pelin, jossa pelaaja siirtää pelinappuloita noppien silmälukujen tai silmälukujen summan perusteella.

Peli voi sisältää useita vaiheita, joissa kussakin on oma arvontansa ja joissa käytetään fyysisiä pelivälineitä ja/tai digitaalista arvontaa.

Pelissä on panostusalue, johon pelaaja tekee panostuksen pelikohtaisten ohjeiden edellyttämällä tavalla ja pelin minimi- ja maksimipanosten rajoissa. Pelistä riippuen pelaajalla voi olla mahdollisuus pelikierroksen kuluessa korottaa tai pienentää panostaan.

Pelaajan saadessa tai arvatessa voittoon oikeuttavan silmäluvun, silmälukujen summan tai noppayhdistelmän tai kun hän on sijoittanut pelinappulat tai poistanut ne pelialueelta voittoon oikeuttavalla tavalla, hänen pelipanokselleen maksetaan voitto ennalta määrättyjen kertoimien mukaan.

Pelien yhteydessä on peliohje, jossa on kerrottu pelin nimi, panostusmahdollisuudet ja niitä vastaavat voittokertoimet sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, mahdolliset tasapelisäännöt ja miten peliin osallistutaan.

Panostusrajat ovat näkyvissä pelin valikossa. Mikäli pelissä on mukana jackpot-peli /-voitto, peliohjeessa kerrotaan myös, miten jackpot-peliin voi osallistua ja miten sen voi voittaa. ja miten voitot jaetaan. Panostusrajat mainitaan peliohjeessa.

Sic Bo

## Luonnos

Sic Bo on noppapeli, jossa pelaajan tavoitteena on arvata kolmen nopan muodostamat silmälukuyhdistelmät ja silmälukujen summat.

### Pelipöytä

Pelipöytään on panosten asettamista varten merkitty pelissä käytössä olevat kolmen nopan silmälukuyhdistelmät ja silmälukujen summat. Pelipanokset Sic Bo -pelissä voidaan käyttää panoksena pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo (arvomerkkejä) tai pelimerkkejä, joihin arvoa ei ole painettu (värimerkkejä).

Pelaaja voi – pöydän panosrajojen puitteissa – valita, minkä arvoisilla värimerkeillä hän haluaa pelata. Värimerkit ovat pöytäkohtaisia ja niillä tehdyt panokset ovat virallisia vain pöydissä, joissa kyseiset merkit ovat käytössä. Pelaajan lopettaessa pelaamisen värimerkit vaihdetaan arvomerkeiksi.

### Pelin kulku

Pelaaja voi sijoittaa panoksensa niin monelle sijoitusvaihtoehdolle kuin haluaa. Kun kaikki panokset on sijoitettu, pelinhoitaja arpoo voittavat silmälukuyhdistelmät ja silmälukujen summat kolmella nopalla, kerää hävinneet merkit pois ja maksaa voittaville sijoituksille voitot.

### Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Sijoitus	Voittokerroin
SMALL (noppien silmälukujen summa 4–10)	1:1
BIG (noppien silmälukujen summa 11–17)	1:1
ONE, TWO, THREE, FOUR, FIVE, SIX (silmäluku 1, 2, 3, 4, 5 ja 6)	1:1 jos yksi nopista näyttää haluttua silmälukua, 2:1 jos kaksi nopista näyttää haluttua silmälukua ja 12:1 jos kaikki kolme noppaa näyttävät haluttua silmälukua.
TWO DIE	6:1 (kahden nopan muodostamat silmälukuyhdistelmät 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-5, 4-6, 5-6 - kolmannen nopan silmäluvulla ei ole merkitystä)
DOUBLE	11:1 (silmälukuparit 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6 - kolmannen nopan silmäluvulla ei ole merkitystä)
ANY TRIPLE	30:1 (mikä tahansa seuraavista ”kolmoset” muodostavista silmälukuyhdistelmistä: 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5 ja 6-6-6)

**Luonnos**

SPECIFIC TRIPLE 180:1 (jokin tietty seuraavista ”kolmoset” muodostavista silmälukuyhdistelmistä: 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5 tai 6-6-6)

THREE DICE TOTALS

Kolmen nopan silmälukujen summa 4	60:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 5	30:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 6	18:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 7	12:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 8	8:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 9	6:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 10	6:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 11	6:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 12	6:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 13	8:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 14	12:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 15	18:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 16	30:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 17	60:1

Mikäli noppien silmälukuyhdistelmä muodostaa ”kolmoset” (1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5, 6-6-6), sijoitusvaihtoehdoille SMALL ja BIG asetetut panokset häviävät.

1.3. Korttipelit

Korttipeleissä pelaaja yrittää voittaa pelinhoitajan käden tai saada / arvata voittoon oikeuttavan kortin tai korttiyhdistelmän.

Peli voi sisältää useita vaiheita, joissa kussakin on oma arvontansa ja joissa käytetään fyysisiä pelivälineitä ja/tai digitaalista arvontaa.

Pelissä on panostusalue, johon pelaaja tekee panostuksen pelikohtaisten ohjeiden edellyttämällä tavalla ja pelin minimi- ja maksimipanosten rajoissa. Pelistä riippuen, pelaajalla voi olla mahdollisuus pelikierroksen kuluessa korottaa tai pienentää panostaan.

Pelaajan voittaessa pelinhoitajan käden tai saadessa / arvatessa voittoon oikeuttavan kortin tai korttiyhdistelmän, hänen pelipanokselleen maksetaan voitto ennalta määrättyjen kertoimien mukaan.

Pelien yhteydessä on peliohje, jossa on kerrottu pelin nimi, panostusmahdollisuudet ja niitä vastaavat voittokertoimet sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, voitonjako, mahdolliset tasapelisäännöt ja miten peliin osallistutaan. Mikäli pelissä on mukana jackpot-voitto, peliohjeessa kerrotaan myös, miten jackpot peliin voi osallistua, miten sen voi voittaa ja miten voitot jaetaan. Panostusrajat mainitaan peliohjeessa.

Pokeripelit

## Luonnos

*Pokeripelit, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan*

Yleiset säännöt

Pelin yleiskuvaus

Pokeripelissä pelaajat pelaavat toisiaan vastaan tavoitellen pelikierroksella kertyvää pottia. Potin voittaa pelaaja, jolla on pelikierroksen paras korttiyhdistelmä. Potin voi voittaa myös panostamalla niin, että kukaan muu pelaaja ei maksa panostusta. Pokeripelejä pelataan erilaisina versioina, jotka poikkeavat toisistaan jaettavien korttien lukumäärän, pimeänä tai avoimena jaettavien korttien määrän tai muiden peliteknisten seikkojen osalta.

Korvaus pelin järjestämisestä

Kasinolle tuleva korvaus pelin järjestämisestä voidaan veloittaa neljällä eri periaatteella:

- A. Prosenttikorvaus Pelikierroksella panostettujen pelimerkkien arvosta veloitetaan ennalta määrätty prosenttiosuus. Korvaukselle voidaan asettaa maksimimäärä pelikierrosta kohden.
- B. Kiinteä summa Pelikierroksella panostettujen pelimerkkien arvosta veloitetaan ennalta määrätty kiinteä summa. Korvaukselle voidaan asettaa maksimimäärä pelikierrosta kohden.
- C. Prosenttikorvaus ja kiinteä summa Pelikierroksella panostettujen pelimerkkien arvosta veloitetaan ennalta määrätty prosenttiosuus sekä kiinteä summa. Korvaukselle voidaan asettaa maksimimäärä pelikierrosta kohden.
- D. Aikaveloitus per asiakas Pelipöydässä veloitettu korvaus, joka peritään asiakaskohtaisesti ennalta määrättyin perustein. Korvausperiaate ja korvauksen määrä pelin järjestämisestä ilmoitetaan pelaajille pelitilassa.

Minimiosto

Ottaakseen osaa peliin pelaajan on ostettava ennalta määrätty minimimäärä pelimerkkejä, buy-in. Kesken pelikierroksen ei voi ostaa lisää merkkejä vaan pelaajan on pelattava pelikierros niillä merkeillä, jotka olivat hänellä pelipöydällä ennen alkupanoksen asettamista.

Pokeripeli voidaan toteuttaa kolmella eri panostusvaihtoehdolla:

- A. Limit / Määrätyt panoskoot Panosten ja korotusten arvo ja määrä on kiinteä ja ennalta määrätty.
- B. Pot limit / Potti maksiminaan Pelaajan panostus voi maksimissaan olla sen hetkisen kokonaispotin suuruinen.
- C. No limit / Ei maksimipanostusrajaa Pelaaja voi panostaa kaikki merkkinsä.

## Luonnos

Pelaajan toimet Pelaajat voivat pelin kuluessa poistua pelistä, pysyä siinä tai korottaa panoksia:

Check / Sökö Pelaaja siirtää panostusvuorollaan korotusmahdollisuuden seuraavalle pelaajalle.

Fold / Luopua Pelaaja palauttaa panostusvuorollaan kortit pelinhoitajalle.

Raise / Korottaa Pelaaja korottaa panostusvuorollaan jo pyydettyä panosta.

Call / Katsoa Pelaaja maksaa panostusvuorollaan vaaditun panoksen.

### Voitonjako

Korttienjako- ja panostuskierrosten jälkeen voittaja on vielä pelissä mukana oleva pelaaja, jolla on pelin sääntöjen mukaan paras pokerikäsi.

### Jackpot

Kasinon järjestämiin pokeripeleihin (ei turnauksiin), voidaan liittää mukaan erityinen jackpot-voitto (bad beat jackpot). Jackpot-voitto maksetaan, mikäli tietyn suuruinen käsi häviää vielä paremmalle kädelle. Jackpot-voitto voidaan maksaa vain sellaisessa pelipöydässä, jonka peliin on pelikierroksen alkaessa osallistunut pelitilassa ilmoitettu minimimäärä pelaajia. Pelitilassa on kyltti, joka kertoo pelaajille, mikä on jackpot-säännön mainitsema pelaajien minimimäärä. Minimimäärän muutos ilmoitetaan valvovalle viranomaiselle. Peliin osallistuviksi katsotaan ne henkilöt, jotka ovat kyseisellä pelikierroksella mukana (ovat saaneet kortit ja ovat olleet fyysisesti pelipaikallaan).

Jackpot-voitto jaetaan vain sen pelipöydän pelaajien kesken, jossa jackpotin laukaisukriteerit täyttävät kädet on jaettu.

Jackpot jaetaan, mikäli pelikierroksen lopussa ilmenee kaksi tai useampi jackpotin laukaisukriteerit täyttävää kättä.

Jackpotin laukaisemiseen vaadittavat kriteerit vaihtelevat pelattavasta pokeripeliversiosta riippuen. Laukaisukriteerit ilmoitetaan kasinon pelitilassa.

Jackpotin laukaisemiseen oikeuttavat kädet tarkastaa kasinon edustaja.

Pelaajille muodostetaan aina paras mahdollinen käsi.

Mikäli useammalla pelaajalla on jackpotin laukaisemiseen oikeuttavat kädet, katsotaan kaksi parasta kättä jackpotin laukaisukseksi käsiksi.

Mikäli useammalla pelaajalla on sama jackpotin laukaisemiseen oikeuttava käsi, jakavat he sen osan jackpotista, johon käsi oikeuttaa, sekä yhden osuuden muille pelaajille jaettavasta osuudesta.

Jackpot-maksut kerätään seuraavasti:

## Luonnos

Jokaisesta pelikierroksesta, joka pelataan jackpotiin osallistuvassa pöydässä, kerätään kasinon määräämä ja pelitilassa ilmoittama summa jackpotiin.

Pelikierrokseen täytyy osallistua pelitilassa ilmoitettu minimimäärä pelaajia ja pelin täytyy edetä vähintään toiselle panostuskierrokselle, jotta maksu kerätään. Kertymä on kumulatiivinen ja kertymä lisätään jackpot-summaan pelipäivän lopussa; seuraavan pelipäivän jackpot-summan keruu alkaa edellisen päivän kertymästä.

Jackpot jaetaan seuraavasti:

Siinä pelipöydässä, jossa jackpot maksetaan, kriteerit täyttävälle häviävälle kädelle maksetaan tietty prosenttiosuus sen hetkisestä jackpot-summasta. Kriteerit täyttävälle voitavalle kädelle maksetaan tietty prosenttiosuus sen hetkisestä jackpot-summasta. Kyseiseen pelikierrokseen osallistuneille muille pelaajille jaetaan tietty prosenttiosuus sen hetkisestä jackpot-summasta. Jäljelle jäävä prosenttiosuus muodostaa uuden jackpot-kertymän, jonka minimisummaksi kasino takaa tietyn euromäärän. Jackpot-kertymän jakoperusteet ja kasinon takaama jackpot-kertymän euromääräinen minimisumma ilmoitetaan pelitilassa.

Mikäli pelaaja kesken jaon paljastaa omista korteistaan tietoja, jotka vaikuttavat pelin kulkuun, on kasinolla oikeus kieltäytyä maksamasta jackpotia.

Pelipaikat, pelikortit ja korttien pistemäärät

Pelipöydässä on pelipaikat enintään 12 pelaajalle.

Pelikierroksella pelissä käytetään yhtä 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Ässä	1 tai 14
Kuningas	13
Kuningatar	12
Sotilas	11
muut kortit	pistemäärän mukaan

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Korkein kortti / High card Korttikäsi, jossa ei ole paria tai sitä korkeampaa peliä, arvioidaan korkeimman pistemäärän omaavan kortin mukaan. Jos korkein kortti on useammassa kädessä yhtä suuri, niin silloin ratkaisee aina seuraavaksi korkein kortti jne. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Pari / Pair Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on pari, korkein pari voittaa. Samanarvoisten pariin paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Neljän suora / Straight of four (Vain Sökössä) Neljä pistemäärältään peräkkäistä korttia. Jos pelissä on useampia neljän suoraa, niin korkein suora voittaa. Samanarvoisten suorien paremmuuden ratkaisee viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

## Luonnos

Neljän väri / Flush of four (Vain Sökössä) Neljä korttia, jotka ovat samaa maata. Jos pelissä on useampia neljän värejä, niin se väri, jossa on korkein kortti, voittaa. Samanarvoisten värien paremmuuden ratkaisee viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Kaksi paria / Two pair Kaksi erillistä paria samassa kädessä. Jos pelissä on useampi kahden parin käsi, niin suurempi pari voittaa. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Kolmoset / Three of a kind Kolme samansuuruista korttia. Jos useammassa kädessä on kolmoset, niin korkein yhdistelmä voittaa. Jos kolmoset ovat samanarvoiset, ratkaisee korkein hai-kortti (high card). Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Suora / Straight Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia. Useammista suorista voittaa korkein. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Väri / Flush Viisi samaa maata olevaa korttia. Useammasta väristä voittaa se, jossa on korkein kortti, seuraavaksi ratkaisee toinen, kolmas, neljäs ja viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Täyskäsi / Full house Käsi, joka muodostuu kolmosista ja parista. Useammasta täyskädestä voittaa se, jossa kolmoset ovat korkeimmat. Jos kolmoset ovat samanarvoiset, voittaa käsi, jossa on korkein pari. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Neluset / Four of a kind Neljä samansuuruista korttia. Useammista nelosista voittaa korkein. Mikäli neluset ovat samanarvoiset, paremmuuden ratkaisee viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Värisuora / Straight flush Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Useammasta värisuorasta voittaa korkein. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan. Pokerin paras mahdollinen käsi on värisuora A-10, ns. Royal Flush.

Kaikkia pokerikorttipelejä voidaan pelata myös low- tai high-/low-versioina. Säännöt ovat tällöin muutoin samat kuin kyseisen pelin säännöt, paitsi että low- pelissä korttikäsien arvoasteikko on päinvastainen. High-/low- pelissä puolestaan on kaksi voittajaa, paras ja heikoin viiden kortin käsi, jolloin voittopotti jaetaan tasan voittajien kesken.

### Texas Hold'em

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kaksi korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

## Luonnos

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan, kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

### Pineapple (Watermelon)

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötöpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kolme korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal), jota seuraavan panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään yhden kortin pois. Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

### Crazy Pineapple (Crazy Watermelon)

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötöpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kolme korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop), jota seuraavan panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään yhden kortin pois. Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan, kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

## Luonnos

### Helsinki Hold'em (Aviation)

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin neljä korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal), jota seuraavan panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään yhden kortin pois. Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop), jota seuraavan panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään vielä yhden kortin pois. Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan, kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

### Omaha

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin neljä korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan, kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaajan on käytettävä neljästä omasta kortistaan täsmälleen kahta korttia parhaan viiden kortin pokerikästensä muodostamiseen. Pöydälle avatuista viidestä yhteisestä kortista pelaajan tulee valita kolme korttia pelikäteensä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

### Omaha 5

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin viisi korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

## Luonnos

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan, kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaajan on käytettävä viidestä omasta kortistaan täsmälleen kahta korttia parhaan viiden -kortin pokerikästensä muodostamiseen. Pöydälle avatuista viidestä yhteisestä kortista pelaajan tulee valita kolme korttia pelikäteensä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

### Courchevel

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin viisi korttia kuvapuoli alaspäin, ja pöytään auki yksi yhteinen kortti (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kaksi yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river). Korttien jakamista seuraa aina panostuskierros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan, kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaajan on käytettävä viidestä omasta kortistaan täsmälleen kahta korttia parhaan viiden kortin pokerikästensä muodostamiseen. Pöydälle avatuista viidestä yhteisestä kortista pelaajan tulee valita kolme korttia pelikäteensä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

### Double Flop Hold'em

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kaksi korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki allekkain kahteen riviin 2 x kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää molempiin riveihin (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti molempiin riveihin (river). Näin pöydässä on yhteensä kymmenen yhteistä korttia kahdessa rivissä.

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan, kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Pelaaja yrittää muodostaa mahdollisimman hyvän pelin erikseen kummastakin rivistä ja omista korteistaan. Jos sama pelaaja saa parhaan käden kummastakin rivistä, hän voittaa yksin koko potin. Jos eri pelaajilla on parhaat kädet, potti jaetaan. Jos kahdella

## Luonnos

tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti tai sen osa jaetaan näiden pelaajien kesken.

### Seven Card Stud

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Tämän jälkeen kullekin pelaajille jaetaan kaksi pimeää ja yksi avoin kortti. Tämän jälkeen seuraa panostuskierros. Peli jatkuu siten, että kaikille pelaajille jaetaan yksi avoin kortti, jonka jälkeen seuraa panostuskierros. Näin jatketaan, kunnes kaikilla vielä mukana olevilla pelaajilla on kaksi pimeää ja neljä avointa korttia. Viimeinen seitsemäs kortti jaetaan kullekin pelaajalle pimeänä. Tämän jälkeen seuraa viimeinen panostuskierros.

Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kuvapuoli alaspäin olevat kortit ja katsotaan, kuka on voittaja. Paras viiden kortin käsi voittaa tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

Mikäli pelaajien lukumäärästä johtuen pakassa ei ole tarpeeksi kortteja jaon viemiseksi loppuun niin, että kaikille pelissä vielä mukana oleville pelaajille voidaan jakaa oma kortti, jaetaan pöytään yhteinen avoin kortti / yhteisiä avoimia kortteja. Tällöin pelaaja muodostaa parhaan mahdollisen viiden kortin kätensä käyttämällä omia korttejaan ja yhteistä korttia / yhteisiä kortteja. Mikäli pelissä jaetaan yhteinen kortti / yhteisiä kortteja, saattaa pelaajalla tällöin olla pelikädessään vain kaksi pimeää korttia.

Low-versiona pelattavasta Seven Card Stud -pelistä käytetään nimeä Razz.

### Sökö

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Tämän jälkeen kullekin pelaajille jaetaan yksi pimeä ja yksi avoin kortti. Tämän jälkeen seuraa panostuskierros. Peli jatkuu siten, että kaikille pelaajille jaetaan yksi avoin kortti, jonka jälkeen seuraa panostuskierros.

Näin jatketaan, kunnes kaikilla vielä mukana olevilla pelaajilla on yksi pimeä ja neljä avointa korttia. Tämän jälkeen seuraa viimeinen panostuskierros.

Muista pokereista poiketen Sökössä arvostetaan myös neljän kortin suora ja neljän kortin väri. Nämä tulevat arvoasteikossa parin jälkeen.

Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kuvapuoli alaspäin olevat kortit ja katsotaan, kuka on voittaja. Paras viiden kortin käsi voittaa. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

### Five Card Draw

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Tämän jälkeen kullekin pelaajille jaetaan viisi pimeää korttia. Tämän jälkeen seuraa panostuskierros. Peli jatkuu siten, että kaikki pelaajat saavat vaihtaa 0–5 korttia, jonka jälkeen seuraa toinen ja samalla viimeinen panostuskierros.

## Luonnos

Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan, kuka on voittaja. Paras viiden kortin käsi voittaa. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

Peliä voidaan pelata myös niin, että kortteja saa vaihtaa kaksi kertaa, jolloin pelissä on kolme panostuskierrosta tai niin, että kortteja saa vaihtaa kolme kertaa, jolloin pelissä on neljä panostuskierrosta.

Five Card Draw -peliä voidaan pelata myös niin, että ensimmäisen panostuksen voi tehdä vain tietyn suuruisella kädellä, yleensä vähintään jätkäparilla tai paremmalla (jacks or better). 216 Low-versiona pelattavasta Five Card Draw -pelistä käytetään nimeä Lowball. Low versiona ja kolmella kortinvaihdolla pelattavasta Five Card Draw -pelistä käytetään nimeä Triple Draw Lowball.

### Chinese Poker Chinese

Pokeria pelataan pisteistä, joille on ennen pelin alkua sovittu rahallinen arvo. Pelaaja saa tai häviää pisteitä sen mukaan, miten hänen pokerikätensä pärjäävät toisten pelaajien käsiä vastaan. Jaon alussa kullekin pelaajalle jaetaan 13 korttia, joista pelaajan tulee rakentaa kolme pokerikättä: etukäsi, keskikäsi ja takakäsi. Etukäteen tulee kolme korttia, keski- ja takakäteen viisi korttia.

Kädet pitää rakentaa niin, että takakäden tulee olla parempi tai yhtä hyvä yhdistelmä kuin keskikäden, ja keskikäden parempi kuin etukäden. Etukädessä, johon tulee kolme korttia, ei huomioida suoria tai värejä. Väärin asetettu korttikäsi (esim. etukädessä parempi peli kuin keskikädessä tai jossain korttikädessä väärä määrä kortteja) häviää automaattisesti oikein asetetulle korttikädelle.

Chinese Pokeriin on olemassa monia erilaisia pisteytystapoja. Esimerkiksi 1–3 pisteytyksessä, kun kaikki pelaajat ovat rakentaneet kolme kättään, näytetään kortit ja toimitetaan pisteytys. Jokainen pelaaja vertaa nyt omia käsiään vastustajan käsiin. Pelaaja saa pisteitä, jos hänen etu-, keski- tai takakätensä voittaa vastustajan vastaavan käden. Kaksi kättä kolmesta voittamalla saa yhden pisteen, kaikki kolme kättä voittamalla saa kolme pistettä. Käytettävä pisteytys ilmoitetaan pelitilassa.

Pelissä on mahdollista käyttää myös muita voitonjakotapoja kuin pisteytys. Pelitilassa ilmoitetaan käytettävä voitonjakotapa. Käytettävä pisteytys tallennetaan erilliseen pöytäkirjaan.

### Chinese Open Poker

Chinese Open Pokeria pelataan pisteistä, joille on ennen pelin alkua sovittu rahallinen arvo. Pelaaja saa tai häviää pisteitä sen mukaan, miten hänen pokerikätensä pärjäävät toisten pelaajien käsiä vastaan.

Jaon alussa jaetaan kullekin pelaajalle 5 korttia kuvapuoli alaspäin. Pelaaja asettaa kortit pöydälle kuvapuoli ylöspäin vapaavalintaisesti etukäteen, keskikäteen ja takakäteen. Tämän jälkeen suoritetaan 8 jakokierrosta, joissa jokaiselle pelaajalle jaetaan yksi kortti. Jokaisen jakokierroksen aikana pelaaja asettaa kortin kuvapuoli ylöspäin vapaavalintaisesti etukäteen, keskikäteen tai takakäteen. Jakokierroksia voi olla myös vähemmän, mikäli pelikierroksen tulos on selvillä, ennen kuin kaikilla

## Luonnos

pelaajilla on 13 korttia. Lopuksi etukädessä tulee olla kolme korttia, keski- ja takakädessä viisi korttia.

Chinese Open Pokeria voidaan pelata myös niin, että alkujaon (ensimmäiset viisi korttia) jälkeen seuraavilla kahdeksalla jakokierroksella kukin pelaaja saa kaksi korttia kerrallaan, joista hän valitsee toisen pelikäteensä ja luopuu toisesta. Pelin nimi on tällöin Chinese Open Poker Pineapple.

Kädet pitää rakentaa niin, että takakäden tulee olla parempi tai yhtä hyvä yhdistelmä kuin keskikäden, ja keskikäden parempi kuin etukäden. Etukädessä, johon tulee kolme korttia, ei huomioida suoria tai värejä. Väärin asetettu korttikäsi (esim. etukädessä parempi peli kuin keskikädessä tai jossain korttikädessä väärä määrä kortteja) häviää automaattisesti oikein asetetulle korttikädelle.

Chinese Open Pokeriin on olemassa monia erilaisia pisteytystapoja. Esimerkiksi 1 3 pisteytyksessä, kun kaikki pelaajat ovat rakentaneet kolme kättään, näytetään kortit ja toimitetaan pisteytys. Jokainen pelaaja vertaa nyt omia käsiään vastustajan käsiin. Pelaaja saa pisteitä, jos hänen etu-, keski- tai takakätensä voittaa vastustajan vastaavan käden. Kaksi kättä kolmesta voittamalla saa yhden pisteen, kaikki kolme kättä voittamalla saa kolme pistettä. Käytettävä pisteytys ilmoitetaan pelitilassa. Pelissä on mahdollista käyttää myös muita voitonjakotapoja kuin pisteytys. Pelitilassa ilmoitetaan käytettävä voitonjakotapa. Käytettävä pisteytys tallennetaan erilliseen pöytäkirjaan.

### Sviten Special

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Tämän jälkeen jokaiselle pelaajalle jaetaan viisi korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal), jota seuraa panostuskierros. Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop), jota seuraa panostuskierros. Tämän jälkeen kaikki pelaajat saavat vaihtaa 0–5 korttia. Mikäli pelaaja vaihtaa vain yhden kortin, pelinhoitaja antaa vaihtokortin kuvapuoli ylöspäin. Jos pelaaja hylkää kuvapuoli ylöspäin annetun kortin, annetaan hänelle uusi vaihtokortti kuvapuoli alaspäin, joka hänen on pidettävä. Pelaaja ei saa tehdä tämän jälkeen uusia vaihtoja. Mikäli pelaaja vaihtaa 2–5 korttia, pelinhoitaja antaa korvaavat kortit pelaajalle kuvapuoli alaspäin, jotka pelaajan on pidettävä. Pelaaja ei saa tehdä tämän jälkeen uusia vaihtoja.

Korttien vaihtamisen jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) kuvapuoli ylöspäin, jota seuraa panostuskierros. Lopuksi jaetaan viides yhteinen kortti (river) kuvapuoli ylöspäin, jota seuraa viimeinen panostuskierros.

Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan, kuka on voittaja.

Pelissä on kaksi voittokättä, paras viiden kortin pokerikäsi käyttäen viittä omaa korttia ja paras viiden kortin pokerikäsi käyttäen kahta omaa korttia ja kolmea yhteistä korttia pöydästä. Potti jaetaan tasan näiden käsien kesken. Potin voi myös voittaa mikä

## Luonnos

tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

*Pokeripelit, joissa pelaajat pelaavat pelipankkia vastaan*

Russian Poker

Kasinolla pelaajien saatavilla olevassa peliohjeessa kerrotaan, mikä sääntöihin kirjattu peliversio on kyseessä.

Peliversio A

*Yleiskatsaus peliin*

Russian Poker on peli, jossa pelaaja yrittää omalla viiden kortin korttikädellään voittaa pelinhoitajan viiden kortin korttikäden. Russian Poker -pelissä pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan ainoastaan pelinhoitajaa (yhtiötä) vastaan.

*Pelipöytä*

Pelipöydässä on pelaajia varten 4–6 pelipaikkaa. Jokaisen paikan kohdalle on verkaan painettu kolme panosruutua, jotka ovat nimeltään ante, raise ja bonus. Peliin voi samanaikaisesti osallistua vähintään yksi pelaaja ja enintään kuusi pelaajaa.

*Pelikortit ja niiden arvot*

Pelissä käytetään yhtä 52 kortin pakkaa, ilman jokereita. Ässän arvo on 14 (A), paitsi pienessä suorassa, jossa sen arvo on yksi. Kuvakorttien arvot ovat: kuningas 13 (K), kuningatar 12 (Q) ja sotamies 11 (J). Muut kortit (2–10) ovat osoittamiensa pistemäärien arvoisia. Pakka sekoitetaan ennen uutta pelikierrosta.

*Pelipanokset*

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo.

*Pelin kulku*

Pelin aloittamiseksi pelaajat asettavat panoksensa ante-ruutuun. Pelaaja voi lisäksi asettaa panoksen myös bonus-ruutuun.

Pelinhoitaja jakaa viisi korttia kuvapuoli alaspäin kullekin pelaajalle sekä itselleen. Pelinhoitajan viides kortti jaetaan kuvapuoli ylöspäin.

Pelaajalla on tämän jälkeen mahdollisuus jatkaa peliä valitsemalla jokin seuraavista neljästä vaihtoehdosta:

1. Pelaaja luovuttaa ja menettää ante-panoksensa ja mahdollisen bonus panoksen.
2. Pelaaja jatkaa peliä ja sijoittaa raise-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa suuruisen summan.

## Luonnos

3. Pelaaja ostaa lisäkortin (kuudennen kortin) ante-panoksensa suuruisella summalla. Lisäkortin oston jälkeen pelaaja voi luovuttaa, jolloin hän menettää ante-panoksensa. Jatkaakseen peliä pelaaja sijoittaa raise-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa suuruisen summan. Ostaessaan kortin pelaaja häviää bonus panoksensa.
4. Pelaaja vaihtaa korttikädestään 1–5 korttia ante-panoksensa suuruisella summalla.

Vaihdon jälkeen pelaaja voi luovuttaa, jolloin hän menettää ante-panoksensa. Jatkaakseen peliä pelaaja sijoittaa raise-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa suuruisen summan. Vaihtaessaan kortin/kortteja pelaaja häviää bonus panoksensa.

### *Vakuuttaminen*

Mikäli pelaajalla on käsi, joka on arvoltaan kolmoset tai parempi, voi hän asettaa vakuutuspanoksen, joka on vähintään pelaajan ante-panoksen suuruinen ja enintään puolet pelaajan raise-panokselle maksettavasta voitosta.

Mikäli pelinhoitajan käsi on huonompi kuin ässä & kuningas, vakuutuspanokselle maksetaan 1:1.

Jos pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, mutta huonompi kuin pelaajan käsi, vakuutuspanos häviää.

Jos pelinhoitajan käsi on sama tai parempi kuin pelaajan käsi, vakuutuspanos palautetaan pelaajalle.

### *Pelinhoitajan korttikäsi ja voitonmaksu*

Kun kaikki panokset on asetettu, katsotaan pelinhoitajan kortit.

Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, mutta huonompi kuin pelaajan käsi, maksetaan pelaajan raise-panokselle voitto seuraavan taulukon mukaan (ante-panos ei voita tai häviää, vaan pelaaja saa pitää panoksen):

Royal Flush	100:1
Värisuora	50:1
Neljä samaa	20:1
Täyskäsi	7:1
Väri	5:1
Suora	4:1
Kolme samaa	3:1
Kaksi paria	2:1
Pari	1:1
Ässä & kuningas	1:1

Voitonmaksut viiden tai kuuden kortin käsille, joissa on kaksi eri yhdistelmää:

## Luonnos

Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, mutta huonompi kuin pelaajan käsi, maksetaan pelaajan raise-panokselle voitto seuraavan taulukon mukaan (ante-panos ei voita tai häviä, vaan pelaaja saa pitää panoksen):

AK + pari	2:1
AK + 2 paria	3:1
AK + kolme samaa	4:1
AK + suora	5:1
AK + väri	6:1
AK + täyskäsi	8:1
AK + neljä samaa	21:1
AK + värisuora	51:1
3 paria	4:1
pari + väri	6:1
pari + värisuora	51:1
pari + värisuora A-10	101:1
2 suoraa	8:1
suora + väri	9:1
2 väriä	10:1
2 täyskättä	14:1
täyskäsi + neljä samaa	27:1
värisuora + suora	54:1
värisuora + väri	55:1
2 värisuoraa	100:1
värisuora A-10 + suora	104:1
värisuora A-10 + väri	105:1
värisuora A-10 + värisuora	150:1

Saadakseen voitonmaksun kahdesta eri yhdistelmästä on ainakin toisen yhdistelmistä oltava parempi kuin pelinhoitajan käsi ja pelaajan on käytettävä molempiin yhdistelmiin vähintään yksi sellainen kortti, joka ei sisälly toiseen yhdistelmään.

### *Esimerkkejä:*

Viiden kortin käsiä, joissa on kaksi eri yhdistelmää:

- A, A, K, 8, 9: pari (2 ässää) + AK
- 4, 4, K, K, A: kaksi paria (4-4, K-K) + AK
- 3, 3, 3, A, K: kolmoset (3-3-3) + AK

Kuuden kortin käsiä, joissa on kaksi eri yhdistelmää:

- 4, 4, 8, 8, Q, Q: kaksi paria (4-4, Q-Q) + kaksi paria (8-8, Q-Q)
- 2, 3, 4, 5, 6, 6: suora (2-3-4-5-6) + suora (2-3-4-5-6)
- 9, 9, 9, 9, J, J: neloset (9-9-9-9-J) + täyskäsi (9-9-9-J-J)
- 5, 6, 7, 8, 9 herttaa, 9 pataa: värisuora (5-9 herttaa) + suora (5-8 herttaa, 9 pataa)

Mikäli pelinhoitajan käsi on huonompi kuin ässä & kuningas, pelaajan käden arvolla ei ole merkitystä ja pelaajalle maksetaan ante-panos yksinkertaisena; raise-panos ei voita tai häviä, vaan pelaaja saa pitää panoksen.

## Luonnos

Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi ja parempi kuin pelaajan, menettää pelaaja molemmat panokset. Bonus-ruutuun asetetut panokset voittavat tai häviävät pelaajan käden mukaan.

### *Pelaaja vaihtaa kortin pelinhoitajan kädestä*

Koska pelaajan raise-panokselle ei makseta voittoa, ellei pelinhoitajan peli ole ässä & kuningas tai parempi, pelaaja voi yrittää ostaa pelinhoitajalle pelin maksamalla pelaajan anten suuruisen vaihtomaksun. Tällöin menetellään seuraavasti: pelinhoitaja kerää vaihtomaksun kaikilta niiltä pelaajilta, jotka haluavat ostaa pelinhoitajalle pelin – muille pelaajille on maksettu ante-panos yksinkertaisena. Sitten pelinhoitaja vaihtaa korttikädestään suurimman kortin heille yhteisesti.

Mikäli pelinhoitaja saa parin tai paremman pelin, hän maksaa niiden vaihtomaksun maksaneiden pelaajien, joiden käsi on pelinhoitajan kättä parempi, raise-panokselle edellä mainittujen kertoimien mukaisen voiton; ante panos ei voita tai häviä, vaan se palautetaan pelaajalle.

Mikäli pelinhoitaja saa paremman käden kuin pelaaja, häviää pelaaja sekä ante- että raise-panoksensa. Mikäli pelinhoitaja hän ei saa peliä, ei vaihtomaksun maksaneille pelaajille makseta mitään, vaan pelaajat saavat pitää ante- ja raise-panoksensa.

### *Bonusvoitonmaksut (bonus-ruutuun asetetut panokset)*

Bonus-panokselle maksetaan voitto, mikäli pelaajan 5 ensiksi jaettua korttia sisältävät jonkin alla mainituista käsistä.

Mikäli pelaaja on vaihtanut kortteja tai ostanut kuudennen kortin, hän ei voi saada bonus-voittoa. Mikäli pelaajalla ei ole bonus-voittoon oikeuttavaa kättä, bonus-panos häviää.

Voittokertoimet bonus-ruutuun asetuille panoksille:

Royal Flush	5000:1
Värisuora	1000:1
Neljä samaa	250:1
Täyskäsi	150:1
Väri	100:1
Suora	50:1

Bonusvoitto maksetaan riippumatta pelinhoitajan korteista.

### *Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:*

#### *Ässä & kuningas / Ace & king*

Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on ässä & kuningas, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan.

#### *Pari / Pair*

## Luonnos

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on pari, korkeampi pari voittaa. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on samanarvoinen pari, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan.

*Kaksi paria / Two pair*

Kaksi erillistä paria samassa kädessä. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on molemmilla parit niin suurempi pari voittaa. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti.

*Kolmoset / Three of a kind*

Kolme samansuuruista korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kolmoset niin korkeampi yhdistelmä voittaa.

*Suora / Straight*

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on suora, voittaa korkeimman kortin omaava.

*Väri / Flush*

Viisi samaa maata olevaa korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on väri, voittaa se, jossa on korkein kortti. Mikäli korkein kortti on sama, katsotaan toinen, kolmas, neljäs tai viides kortti. Maalla ei ole vaikutusta yhdistelmään.

*Täyskäsi / Full house*

Käsi, joka muodostuu kolmosista ja parista. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on täyskäsi, voittaa se, jossa kolmoset ovat korkeammat.

*Neloset / Four of a kind*

Neljä samansuuruista korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on neloset, voittaa korkeammista nelosista muodostunut käsi.

*Värisuora / Straight flush*

Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on värisuora, määräytyy voittaja korkeamman käden mukaan. Maalla ei ole vaikutusta yhdistelmään.

*A-10 värisuora / Royal flush*

Värisuora, joka muodostuu korteista 10, sotilas, rouva, kuningas ja ässä.

Mikäli sekä pelaajan että pelinhoitajan kädet ovat samanarvoiset, on kyseessä tasapeli ja pelaaja saa pitää sekä ante- että raise-panoksensa.

Peliversio B

Sama kuin peliversio A, mutta pelaaja saa vaihtaa korkeintaan 3 korttia.

## Luonnos

### Peliversio C

Sama kuin peliversio A, mutta pelaaja saa vaihtaa korkeintaan 2 korttia.

### Peliversio D

Sama kuin peliversio A, mutta pelaajalle maksetaan bonus-voitto, vaikka hän vaihtaisi kortteja tai ostaisi kuudennen kortin alkujaoissa saamaansa bonus voittoon oikeuttavaan käteen. Tällöin pelaajan tulee ilmoittaa bonus-voittoon oikeuttavasta kädestä pelinhoitajalle, joka tarkistaa voittokäden ja maksaa bonus voiton heti. Tämän jälkeen pelaaja voi vaihtaa kortteja tai ostaa kuudennen kortin. Korttien vaihtamisen tai lisäkortin ostamisen jälkeen ei bonus-voittoja enää makseta.

### Ultimate Texas Hold'em

#### *Yleiskatsaus peliin*

Ultimate Texas Hold'em on peli, jossa pelaaja yrittää omalla korttikädellään voittaa pelinhoitajan korttikäden. Ultimate Texas Hold'em-pelissä pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan ainoastaan pelinhoitajaa (kasinoa) vastaan.

Kaikille pelaajille sekä pelinhoitajalle jaetaan kaksi omaa korttia, ja pöytään jaetaan viisi yhteistä korttia. Pelaajat ja pelinhoitaja muodostavat parhaan mahdollisen viiden kortin korttikäden käyttämällä kädestään kahta ja pöydästä kolmea yhteistä korttia tai kädestään yhtä ja pöydästä neljää yhteistä korttia tai pelkästään viittä yhteistä korttia pöydästä.

Ultimate Texas Hold'em -pelissä pelaaja voi panostaa sitä suuremman panoksen, mitä aikaisemmin hän sen tekee. Ennen yhteisten korttien jakamista hän voi panostaa enintään 4 x ante-panoksensa suuruisen summan, mutta kun kaikki yhteiset kortit on jaettu, hän voi panostaa vain 1 x ante-panoksensa suuruisen summan.

Mikäli pelaajan viiden kortin käsi on parempi kuin pelinhoitajan, pelaaja voittaa. Mikäli pelinhoitajan viiden kortin käsi on parempi kuin pelaajan, pelinhoitaja voittaa. Mikäli pelaajan ja pelinhoitajan kädet ovat samanarvoiset, tuloksena on tasapeli.

#### *Pelipöytä*

Pelipöydässä on pelaajia varten kuusi pelipaikkaa. Jokaisen paikan kohdalle on verkaan painettu neljä panosruutua, jotka ovat nimeltään trips, ante, blind ja play. Peliin voi samanaikaisesti osallistua vähintään yksi pelaaja ja enintään kuusi pelaajaa.

#### *Alkupanos*

Pelaaja aloittaa pelin sijoittamalla samansuuruiset panokset ante- ja blind ruutuihin sekä valinnaisen panoksen trips-ruutuun. Pelaaja ei voi pelata ainoastaan trips-peliä, vaan osallistuakseen peliin hänen on sijoitettava panos myös ante- ja blind- ruutuihin.

#### *Korttien jakaminen*

Pelinhoitaja jakaa kaikille pelaajille sekä itselleen kaksi korttia kuvapuoli alaspäin.

## Luonnos

### *Pelaaja jatkaa peliä ennen yhteisten korttien jakamista*

Katsottuaan kaksi korttiaan pelaaja jatkaa peliä joko panostamatta play-ruutuun tai laittamalla play-ruutuun kolme tai neljä kertaa ante-panoksensa suuruisen panoksen (3 x ante tai 4 x ante).

### *Flop*

Pelinhoitaja jakaa ensimmäiset kolme yhteistä korttia pöytään kuvapuoli ylöspäin. Näitä kolmea korttia kutsutaan nimellä flop. Nähtyään kolme ensimmäistä yhteistä korttia pelaaja jatkaa peliä joko panostamatta play-ruutuun tai laittamalla play-ruutuun kaksi kertaa ante panoksensa suuruisen panoksen (2 x ante).

### *Turn ja river*

Pelinhoitaja jakaa sekä neljännen että viidennen yhteisen kortin pöytään kuvapuoli ylöspäin. Neljättä yhteistä korttia kutsutaan nimellä turn ja viidettä yhteistä korttia nimellä river.

Nähtyään kaikki viisi yhteistä korttia pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa:

Pelaaja laittaa play-ruutuun ante-panoksensa suuruisen panoksen (1 x ante), mikäli hän ei aiemmin pelin kuluessa ole laittanut panosta play-ruutuun.

Pelaaja luovuttaa, jolloin hän häviää ante- ja blind-panoksensa, eikä hänen korttikättään verrata pelinhoitajan käteen.

### *Pelinhoitajan korttikäsi*

Pelinhoitaja kääntää omat kaksi korttiaan kaikkien nähtäväksi ja muodostaa niistä sekä yhteisistä korteista, kuten kohdan 1. toisessa kappaleessa on mainittu, parhaan mahdollisen viiden kortin käden ja ilmoittaa sen pelaajalle/pelaajille.

Mikäli pelinhoitajan käsi on arvoltaan pari tai parempi ja

- a) pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan, pelinhoitaja maksaa 1:1 voiton pelaajan ante- ja play-panoksille. Mikäli pelaajan käsi on suora tai parempi, maksetaan blind-panokselle voitto jäljempänä mainittujen kerrointen mukaan. Mikäli pelaajan käsi on huonompi kuin suora, blind-panos ei voita tai häviä.
- b) pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajan, pelaajan ante-, blind- ja play panokset häviävät.
- c) pelinhoitajan sekä pelaajan kädet ovat samansuuruiset, tuloksena on tasapeli ja pelaaja saa pitää ante-, blind- ja play-panoksensa.
- d) pelaajan käsi on kolmoset tai parempi, trips-panokselle maksetaan voitto jäljempänä mainittujen kerrointen mukaan. Jos pelaajan käsi on huonompi kuin kolmoset, trips-panos häviää.

Mikäli pelinhoitajan käsi on arvoltaan huonompi kuin pari ja

## Luonnos

- a) pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan, pelinhoitaja maksaa 1:1 voiton pelaajan play-panokselle, mutta ante-panos ei voita tai häviä. Mikäli pelaajan käsi on suora tai parempi, maksetaan blind-panokselle voitto jäljempänä mainittujen kerrointen mukaan. Mikäli pelaajan käsi on huonompi kuin suora, blind-panos ei voita tai häviä.
- b) pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajan, pelaajan blind- ja play-panokset häviävät, mutta ante-panos ei voita tai häviä.
- c) pelinhoitajan sekä pelaajan kädet ovat samansuuruiset, pelaajan ante-, blind- ja play-panokset eivät voita tai häviä.
- d) pelaajan käsi on kolmoset tai parempi, trips-panokselle maksetaan voitto jäljempänä mainittujen kerrointen mukaan. Jos pelaajan käsi on huonompi kuin kolmoset, trips-panos häviää.

### *Voittokertoimet blind-panokselle*

A-10 värisuora	500:1
Värisuora	50:1
Neloset	10:1
Täyskäsi	3:1
Väri	3:2
Suora	1:1
Muut kädet	tasapeli

### *Trips lisäpeli*

Pelaaja voi pelata peruspelin lisäksi valinnaista Trips-lisäpeliä. Pelaaja voittaa Trips-lisäpelissä, mikäli hänen viiden kortin yhdistelmänsä on kolmoset tai parempi. Trips-panokset maksetaan riippumatta pelinhoitajan ja pelaajan lopputuloksesta.

### *Voittokertoimet*

Royal Flush	50:1
Värisuora	40:1
Neloset	30:1
Täyskäsi	8:1
Väri	7:1
Suora	4:1
Kolmoset	3:1

### *Ultimate Texas Hold'em Progressive*

Ultimate Texas Hold'em Progressive on muutoin täysin sama peli kuin Ultimate Texas Hold'em, mutta siinä on lisänä progressive-lisäpeli.

Ultimate Texas Hold'em -pelin neljän panosruudun lisäksi verassa on viides panosruutu nimeltään progressive.

## Luonnos

Halutessaan pelata progressive-peliä pelaaja laittaa panoksen progressive ruutuun ennen korttien jakamista. Pelaaja ei voi pelata ainoastaan progressive peliä, vaan osallistua peliin ja saada kaksia korttia, hänen on sijoitettava panos myös ante- ja blind-ruutuihin.

Progressive-pelin voittopotti muodostuu siten, että jokaisesta progressive ruutuun sijoitetusta panoksesta lisätään tietty, kiinteä prosenttiosuus voittopottiin. Tästä voittopotista pelinhoitaja maksaa progressive-pelin voitot. Progressive-pelin voitot voivat olla sekä prosenttiosuuksia voittopotista että kiinteitä summia. Progressive-pelin voitot maksetaan korkeimmille korttikäsille niiden voittokerrointen mukaan, jotka ilmoitetaan peliohjeessa. Korkein voitto maksetaan aina A-10 värisuoralle (royal flush). Progressive-peli voi sisältää myös satunnaisesti arvottuja erikoisvoittoja, jotka arpoo pöytään liitetty laitteisto.

### Dynamic Poker Pro

Dynamic Poker Pro on peli, jossa pelaaja yrittää omalla korttikädellään voittaa pelinhoitajan korttikäden.

Dynamic Poker Pro -pelissä pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan ainoastaan pelinhoitajaa (kasinoa) vastaan. Kaikille pelaajille sekä pelinhoitajalle jaetaan kaksi omaa korttia, ja pöytään jaetaan viisi yhteistä korttia.

Pelaajat ja pelinhoitaja muodostavat parhaan mahdollisen viiden kortin korttikäden käyttämällä kädestään kahta ja pöydästä kolmea yhteistä korttia tai kädestään yhtä ja pöydästä neljää yhteistä korttia tai pelkästään viittä yhteistä korttia pöydästä.

Mikäli pelaajan viiden kortin käsi on parempi kuin pelinhoitajan, pelaaja voittaa. Mikäli pelinhoitajan viiden kortin käsi on parempi kuin pelaajan, pelinhoitaja voittaa. Mikäli pelaajan ja pelinhoitajan kädet ovat samanarvoiset, tuloksena on tasapeli.

### Voitonmaksu

Pelinhoitaja avaa pelaajan pohjakortit ja muodostaa niistä sekä yhteisistä korteista parhaan mahdollisen viiden kortin pokerikäden.

Mikäli pelaajalla on parempi pokerikäsi kuin pelinhoitajalla, maksetaan jokaiselle pelaajan asettamalle panokselle (Flop, Turn, River) 1:1 voitto.

Mikäli pelaajan voittokäsi on kolme jätkää (JJJ), maksetaan mahdolliselle River-panokselle 2:1 voitto 1:1 sijaan. Blind-panos ei voita eikä häviä.

Mikäli pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajan käsi, häviää pelaaja pelipanoksensa.

Mikäli kädet ovat samanarvoiset, on peli tasan ja panokset jäävät pelaajalle.

### Bonus voittokertoimet:

A-A samaa väriä	80 x panos
A-A eri väriä	40 x panos

## Luonnos

A-K, A-Q tai A-J samaa maata	30 x panos
A-K eri maata	15 x panos
Q-Q tai J-J	10 x panos
A-Q tai A-J eri maata	5 x panos

### Pelipöytä

Pelipöydässä on pelaajia varten kuusi pelipaikkaa. Jokaisen paikan kohdalle on verkaan painettu viisi panosruutua, jotka ovat nimeltään bonus, blind, flop, turn ja river. Peliin voi samanaikaisesti osallistua vähintään yksi pelaaja ja enintään kuusi pelaajaa.

### Alkupanos

Pelaaja aloittaa pelin sijoittamalla panoksen blind-ruutuun sekä valinnaisen panoksen bonus-ruutuun. Pelaaja ei voi pelata ainoastaan bonus-peliä, vaan osallistuakseen peliin hänen on sijoitettava panos myös blind-ruutuun.

### Korttien jakaminen

Pelinhoitaja jakaa kaikille pelaajille kaksi korttia kuvapuoli alaspäin sekä itselleen kaksi korttia kuvapuoli alaspäin.

### Pelaaja luovuttaa tai jatkaa peliä

Katsottuaan kaksi korttiaan pelaaja voi joko luovuttaa tai jatkaa peliä. Mikäli hän luovuttaa, hän häviää blind-panoksensa sekä mahdollisen bonus-panoksensa. Mikäli pelaaja päättää jatkaa peliä, hän sijoittaa flop-ruutuun kaksi kertaa blind panoksen suuruisen panoksen.

### Flop

Pelinhoitaja jakaa ensimmäiset kolme yhteistä korttia pöytään kuvapuoli ylöspäin. Näitä kolmea korttia kutsutaan nimellä flop. Nähtyään kolme ensimmäistä yhteistä korttia pelaaja voi halutessaan laittaa blind-panoksensa suuruisen panoksen turn-ruutuun.

### Turn

Pelinhoitaja jakaa neljännen yhteisen kortin pöytään kuvapuoli ylöspäin. Tätä neljättä yhteistä korttia kutsutaan nimellä turn. Nähtyään neljännen yhteisen kortin pelaaja voi halutessaan laittaa blind panoksensa suuruisen panoksen river-ruutuun.

### River

Pelinhoitaja jakaa viidennen yhteisen kortin pöytään kuvapuoli ylöspäin. Tätä viidettä yhteistä korttia kutsutaan nimellä river.

### Pelinhoitajan korttikäsi

## Luonnos

Pelinhoitaja kääntää omat kaksi korttiaan kaikkien nähtäväksi ja muodostaa niistä sekä yhteisistä korteista parhaan mahdollisen viiden kortin käden ja ilmoittaa sen pelaajalle/pelaajille.

### Voitonmaksu

Mikäli pelaajan kahden kortin käsi oikeuttaa bonus-voittoon, pelinhoitaja maksaa voiton bonus-panokselle jäljempänä mainittujen kerrointen mukaan.

Mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan, pelinhoitaja maksaa 1:1 voiton pelaajan flop-, turn- ja river-panoksille. Blind-panos ei voita tai häviä.

Mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan ja mikäli pelaajan käsi on suora tai parempi peli, river-panokselle maksetaan 2:1 voitto.

Mikäli pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajan, pelaajan blind-, flop-, turn- ja river-panokset häviävät.

Mikäli pelinhoitajan ja pelaajan kädet ovat samanarvoiset, tuloksena on tasapeli ja pelaaja saa pitää blind-, flop-, turn- ja river-panoksensa.

### Kortit ja niiden pistemäärät

Pelissä käytetään pelikierroksella yhtä 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Ässä	1 tai 14
Kuningas	13
Kuningatar	12
Sotilas	11
muut kortit pistemäärän mukaan	

### Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

#### Korkein kortti / High card

Korttikäsi, jossa ei ole paria tai sitä korkeampaa peliä, arvioidaan korkeimman pistemäärän omaavan kortin mukaan. Jos sekä pelinhoitajan että pelaajan korkein kortti on sama, paremmuus ratkeaa toisen, kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan kaikki kortit ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

#### Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruisia korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on pari, korkeampi pari voittaa. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on samansuuruisen pari, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin

## Luonnos

pistemäärän mukaan. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan parit ja kolme muuta korttia ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

### Kaksi paria / Two pair

Kaksi erisuuruista paria samassa kädessä. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kaksi paria, se käsi voittaa, jossa on suurin pari. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti. Jos molemmat parit ja viides kortti ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

### Kolmoset / Three of a kind

Kolme pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kolmoset, niin korkeamman pistemäärän kolmoset voittaa.

### Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia, jotka eivät ole samaa maata. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on suora, voittaa korkeimman kortin omaava. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan suorat ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

### Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole pistemäärältään peräkkäiset. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on väri, voittaa se, jossa on korkein kortti. Mikäli korkein kortti on sama, katsotaan toinen, kolmas, neljäs tai viides kortti. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan värit ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli. Maalla ei ole vaikutusta värin arvoon.

### Täyskäsi / Full house

Käsi, joka muodostuu kolmosista ja parista. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on täyskäsi, voittaa se käsi, jossa kolmoset ovat korkeammat.

### Neloset / Four of a kind

Neljä pistemäärältään samansuuruista korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on neloset, voittaa korkeammista nelosista muodostunut käsi.

### Värisuora / Straight flush

Viisi pistemäärältään peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on värisuora, määräytyy voittaja käden korkeimman kortin mukaan. Mikäli korkein kortti on sama, kyseessä on tasapeli. Maalla ei ole vaikutusta värisuoran arvoon.

### A–10 värisuora / Royal flush

## Luonnos

Värisuora, joka muodostuu korteista ässä, kuningas, rouva, sotilas ja 10. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on A–10 värisuora, kyseessä on tasapeli. Maalla ei ole vaikutusta A–10 värisuoran arvoon.

Pai Gow Poker

Peliversio A

Pai Gow Poker -pelissä pelaaja pyrkii kahdella korttikädellään voittamaan pelinhoitajan kaksi vastaavaa korttikättä. Pai Gow Pokeria pelataan pelinhoitajaa vastaan tavallisella korttipakalla, johon on lisätty yksi jokeri. Jokeria voi käyttää vain täydentämään suoraa, väriä tai värisuoraa. Muutoin jokeri lasketaan ässäksi. Kaikki pelaajat saavat pelin alussa seitsemän korttia, jotka he jakavat kahdeksi kädeksi, joista toisessa on kaksi ja toisessa viisi korttia. Kahden kortin käden eli etukäden täytyy olla huonompi kuin viiden kortin käden, muutoin pelaaja häviää automaattisesti.

Voittaakseen täytyy pelaajan molempien käsien olla paremmat kuin pankilla. Jos pelaaja voittaa, hänelle maksetaan 1:1 voitto, josta talon osuutena vähennetään viiden prosentin komissio. Jos pelaajan toinen käsi on parempi ja toinen huonompi kuin pankilla, on kyseessä tasapeli ja pelaaja saa pitää panoksensa. Jos taas pelaajan molemmat kädet ovat huonommat kuin pankin, hän häviää panoksensa. Jos käsiä verrattaessa pankin ja pelaajan käsi on täsmälleen sama, esim. kaksi samankokoista suoraa, pankki voittaa kyseisen käden. Pelinhoitaja jakaa omat korttinsa kahdeksi kädeksi kasinon määrittelemän ohjeen mukaan, eli vaihtoehtoja asettelulle ei ole. Ohje on näkyvillä pelipöydällä.

Ohje pelinhoitajan korttien järjestämisestä

Pelinhoitaja jakaa omat korttinsa kahdeksi kädeksi kasinon määrittelemän ohjeen mukaan. Vaihtoehtoja asettelulle ei ole.

EI PARIA

Laitetaan toiseksi ja kolmanneksi suurin kortti etupeliin.

PARI

Laitetaan pari takapeliin ja kaksi suurinta korttia etupeliin.

KAKSI PARIA

Jaetaan parit, paitsi seuraavissa tapauksissa:  
molemmat parit ovat arvoltaan 6 tai vähemmän.  
molemmat parit ovat arvoltaan 10 tai vähemmän ja mukana on ässä.  
kuvapari ja pari, joka on arvoltaan 5 tai vähemmän ja mukana on ässä

KOLME PARIA

Laitetaan arvoltaan korkein pari etupeliin.

KOLMOSET

## Luonnos

Laitetaan kolmoset aina taakse, paitsi jos on kolme ässää, jolloin yksi ässistä laitetaan etupeliin.

Jos kädessä on kahdet kolmoset, laitetaan pari suuremmista kolmosista etupeliin.

### SUORA JA VÄRI

Jos käsi sisältää sekä suoran että värin, laitetaan taakse se peli jolla saadaan eteen suurempi peli. Jos kuitenkin kummankaan pelin kanssa ei saa vähintään kuningashaita eteen, laitetaan väri taakse.

Laitetaan suora tai väri takapeliin, paitsi jos ne sisältävät seuraavat parit, ne pelataan kuten kohdassa ”kaksi paria”:

ässäpari ja mikä muu tahansa pari.

molemmat parit ovat arvoltaan 10 tai enemmän.

molemmat parit ovat arvoltaan 10 tai vähemmän ja mukana on ässä.

Jos on kuuden tai seitsemän kortin suora tai kuuden tai seitsemän kortin väri, laitetaan takapeliin sellainen suora tai väri, jolla saadaan etupeliin mahdollisimman suuri peli.

### TÄYSKÄSI

Laitetaan pari etupeliin ja kolmoset takapeliin, paitsi jos on kolmoset ja kakkospari + ässä + kuningas, jolloin täyskäsi laitetaan takapeliin.

Jos on kolmoset ja kaksi paria, laitetaan pareista suurempi etupeliin.

### NELOSET

Neljä ässää jaetaan kahdeksi pariksi, ellei etupeliin saada vähintään 7-paria.

Nelaset K–J jaetaan kahdeksi pariksi, ellei etupeliin saada vähintään 10-paria.

Nelaset 10–7 jaetaan kahdeksi pariksi, ellei etupeliin saada vähintään ässää ja kuvaa.

Nelaset 6–2 laitetaan aina takapeliin.

### VÄRISUORA

Laitetaan värisuora takapeliin, paitsi jos se sisältää seuraavat parit, jolloin se pelataan kuten kohdassa ”kaksi paria”:

ässäpari ja mikä tahansa muu pari

molemmat parit ovat arvoltaan 10 tai enemmän

molemmat parit ovat arvoltaan 10 tai vähemmän ja mukana on ässä

Värisuoran sijaan laitetaan takapeliin väri tai suora, jos siten saadaan etupeliin vähintään ässän ja kuva.

### A–10 VÄRISUORA (ROYAL FLUSH)

Laitetaan royal flush takapeliin, paitsi jos se sisältää seuraavat parit, se pelataan kuten kohdassa ”kaksi paria”:

ässäpari ja mikä tahansa muu pari

## Luonnos

molemmat parit ovat arvoltaan 10 tai enemmän  
Laitetaan royal flushin sijaan takapeliksi värisuora, väri tai suora, jos siten saadaan etupeli parannettua vähintään kuningashaiksi. Näistä kolmesta valitaan takapeliksi se, jolla saadaan paras mahdollinen etupeli.

### VIITOSET

Hajotetaan viitokset ja laitetaan ässäpari etupeliin, paitsi jos kädessä on myös kuningaspari.

Kortit ja niiden pistemäärät

Pelissä käytetään pelikierroksella yhtä 52 kortin pakkaa, johon on lisätty yksi jokerikortti.

Jokeri

Ässä

Kuningas

Kuningatar

Sotilas

muut kortit

ks. 1. kappale

1 tai 14

13

12

11

pistemäärän mukaan

Korttikäsien arvoasteikko alimmasta korkeimpaan:

High Card / Korkein kortti

Korttikäsi, jossa ei ole paria tai sitä korkeampaa peliä, arvioidaan korkeimman pistemäärän omaavan kortin mukaan. Jos suurin kortti on useammassa kädessä yhtä suuri, niin silloin ratkaisee aina seuraavaksi korkein kortti jne.

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on pari, korkeampi pari voittaa. Samanarvoisten parien paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan.

Kaksi paria / Two pair

Kaksi erillistä paria samassa kädessä. Jos pelissä on useampi kahden parin käsi, niin suurempi pari voittaa. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme samansuuruista korttia. Jos useammassa kädessä on kolmoset, niin korkein yhdistelmä voittaa.

Suora / Straight

## Luonnos

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia. Useammista suorista voittaa se, jossa korkein kortti on pistearvoltaan suurin. Poikkeuksena on suora: ässä, 2, 3, 4, 5, joka on toiseksi paras suora.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia. Useammasta väristä voittaa se, jossa on korkein kortti, seuraavaksi ratkaisee toinen, kolmas, neljäs ja viides kortti.

Täyskäsi / Full house

Käsi joka muodostuu kolmosista ja parista. Useammasta täydestä kädestä voittaa se, jossa kolmoset ovat korkeimmat.

Nelaset / Four of a kind

Neljä samansuuruista korttia. Useammista nelosista voittaa korkein.

Värisuora / Straight flush

Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Useammasta värisuorasta voittaa se, jossa on pistearvoltaan korkein kortti. Poikkeuksena on värisuora: ässä, 2, 3, 4, 5, joka on toiseksi paras värisuora.

Five of a kind / Viitokset

Neljä ässää ja jokeri.

Peliä voidaan pelata myös siten, että kukin pelaaja voi halutessaan vuorollaan toimia pankkina, jolloin muut pelaajat pelaavat häntä vastaan. Pelinhoitaja pelaa häntä vastaan korkeintaan samansuuruuisella panoksella, kuin hänellä edellisellä pelikierroksella pankkia vastaan pelatessaan oli. Pelaajan toimiessa pankkina hänen nettovoitostaan otetaan talon osuutena viiden prosentin komissio.

Peliversio B

Muuten sama kuin peliversio A, mutta ohje pelinhoitajan korttien järjestämisestä on seuraava:

EI PARIA

Laitetaan toiseksi ja kolmanneksi suurin kortti etupeliin.

PARI

Laitetaan pari takapeliin ja kaksi suurinta korttia etupeliin.

KAKSI PARIA

pieni pari = 2, 3, 4, 5

keskipari = 6, 7, 8, 9

iso pari = 10, J, Q, K

## Luonnos

Ässäpari + mikä tahansa pari: jaetaan parit laittamalla pienempi pari etupeliin ja ässäpari takapeliin.

Pieni pari + pieni pari tai pieni pari + keskipari: jaetaan parit laittamalla pienempi pari etupeliin ja suurempi pari takapeliin, paitsi jos kädessä on ässä tai kuningas, jolloin molemmat parit laitetaan taakse ja eteen laitetaan kolmesta jäljelle jäävästä kortista kaksi korkeinta.

Keskipari +keskipari tai pieni pari + iso pari: jaetaan parit laittamalla pienempi pari etupeliin ja suurempi pari takapeliin, paitsi jos kädessä on ässä tai kuva, jolloin molemmat parit laitetaan taakse ja eteen laitetaan kolmesta jäljelle jäävästä kortista kaksi korkeinta.

Keskipari + iso pari tai iso pari + iso pari: jaetaan parit laittamalla pienempi pari etupeliin ja isompi pari takapeliin.

### KOLME PARIA

Laitetaan arvoltaan korkein pari etupeliin.

### KOLMOSET

Laitetaan kolmoset aina taakse, paitsi jos on kolme ässää, jolloin yksi ässistä ja seuraavaksi korkein kortti laitetaan etupeliin.

Jos kädessä on kahdet kolmoset, laitetaan pari suuremmista kolmosista etupeliin.

### SUORA, VÄRI JA VÄRISUORA

Laitetaan suora, väri tai värisuora takapeliin, paitsi jos käsi sisältää kaksi paria, se pelataan kuten kohdassa ”kaksi paria”.

Jos käsi sisältää sekä suoran että värin tai värisuoran, laitetaan taakse näistä se peli, jolla saadaan eteen mahdollisimman suuri peli.

Jos käsi sisältää kuuden tai seitsemän kortin suoran, värin tai värisuoran, laitetaan takapeliin sellainen suora, väri tai värisuora, jolla saadaan etupeliin mahdollisimman suuri peli.

### TÄYSKÄSI

Laitetaan pari etupeliin ja kolmoset takapeliin.

Jos käsi sisältää kolmoset ja kaksi paria, laitetaan suurempi pareista etupeliin.

### NELOSET

Pelataan kuten kohdassa ”kaksi paria”.

Jos kädessä on nelosten lisäksi pari tai kolmoset, laitetaan eteen suurin mahdollinen pari.

## Luonnos

VIITOSSET (neljä ässää + jokeri)

Hajotetaan viitokset ja laitetaan ässäpari etupeliin.

### *Muut korttipelit*

#### Blackjack

Blackjack-korttipeliä pelataan pelinhoitajaa vastaan. Pelaajan tavoitteena on saada pelikäsi, joka on parempi kuin pelinhoitajalla. Pelaaja voittaa, jos hänen korttiensa yhteispistemäärä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan pistemäärä. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää panoksensa. Jos pelinhoitaja ylittää 21 pistettä (22 pistettä peliversioissa C, D, E ja F), voittavat kaikki vielä pelissä mukana olevat kädet.

Kasino voi tarvittaessa rajoittaa pelaajan samanaikaisesti pelaamien pelipaikkojen lukumäärää sekä taustapelaajien määrää.

Pelaajat saavat jaon alussa kaksi korttia ja pelinhoitaja yhden kortin.

Pelaajat voivat vetää lisäkortteja, kunnes ovat mielestään riittävän lähellä kokonaispistemäärää 21.

Kun kaikki pelaajat ovat saaneet haluamansa määrän kortteja, pelinhoitaja jakaa itselleen tarvittaessa lisäkortteja, kunnes pelinhoitajan pistemäärä on 17 tai enemmän.

Ässän arvo on pelaajan valinnan mukaan joko 1 tai 11, kuvakortin 10 ja muiden sama kuin kortin osoittama pistemäärä.

Pelissä käytetään kuutta 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 kahdella ensimmäisellä kortilla on kyseessä blackjack, jolle maksetaan 1:1, 6:5, 7:5 tai 3:2 voitto, paitsi jos myös pelinhoitaja saa blackjackin. Tällöin peli on tasan.

Käytettävä voitonmaksukerroin ilmoitetaan etukäteen pelaajille peliohjeessa tai pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä.

Pelaaja voittaa 1 kertaa oman panoksensa, jos hänen kokonaispistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 21 (22 pistettä peliversioissa C, D, E ja F). Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä, häviää pelaaja panoksensa. Tasapisteisiin päädyttäessä peli on tasan.

Pelaaja häviää aina, kun hänen pistemääränsä ylittää 21.

### *Tuplaus*

Pelaajalla on mahdollisuus ennen lisäkorttien ottoa tuplata alkuperäinen panoksensa, mutta hän saa tällöin vain yhden lisäkortin. Kasinolla on kuitenkin mahdollisuus rajoittaa tuplausoikeus koskemaan joitakin tiettyjä pistemääriä. Tuplaukseen oikeuttavat pistemäärät ilmoitetaan peliohjeessa, joka on pelaajien saatavilla pelipöydässä tai sen läheisyydessä.

## Luonnos

### *Jaettu peli*

Jos pelaajan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistemäärältään yhtä suuria, voidaan kortit jakaa kahdeksi erilliseksi peliksi sijoittamalla toiselle kortille vastaava panos kuin alkuperäiselle. Tällöin molemmille korteille pelataan oma pelinsä.

Mikäli jakamalla saatuihin käsiin tulee jälleen pistemäärältään yhtä suuret kortit eli niistä muodostuu pari, voidaan kortit taas jakaa erillisiksi peleiksi. Kasinolla on kuitenkin mahdollisuus rajoittaa parit jakamalla syntyvien pelien lukumäärä. Jaettu peli voidaan tuplata normaaliin tapaan.

### *Vakuutus*

Kun pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, voi pelaaja vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjackia vastaan sijoittamalla insurance-linjalle lisäpanoksen, jonka arvo ei saa ylittää puolta alkuperäisestä panoksesta.

Pelaajien on päätettävä vakuuttamisesta ennen kuin yhtään lisäkorttia on jaettu. Jos pelinhoitaja saa blackjackin, vakuutuspanoksille maksetaan 2:1 voitto. Jos pelinhoitaja ei saa blackjackia, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

### *Luovutus*

Kasino voi tarjota pelaajille mahdollisuuden luovuttaa, ennen kuin ensimmäistäkään lisäkorttia on jaettu. Luovuttaessa pelaaja häviää puolet pelipanoksestaan. Luovuttamismahdollisuus voidaan rajata siten, että pelinhoitajan ensimmäisen kortin ollessa ässä, luovuttaminen ei ole sallittua.

### *Charlie*

Pelissä voi olla mukana charlie -sääntö.

Tämä tarkoittaa sitä, että pelaaja voittaa automaattisesti pelinhoitajan pistemäärästä riippumatta, jos hän saa korttikäteensä tietyn määrän kortteja (esimerkiksi kuusi korttia) pistemäärän ollessa enintään 21. Sääntö voidaan rajata siten, että pelaaja häviää, jos pelinhoitajan käsi on blackjack. Säännön ollessa käytössä vaadittava korttimäärä ja rajausta on kerrottu peliohjeessa.

Peliä voidaan myös pelata seuraavanlaisina versioina:

- A. Pelin alussa myös pelinhoitaja saa kaksi korttia, joista toinen on pimeä ja toinen avoin. Kun pelikierroksen viimeinen pelaaja on saanut haluamansa määrän lisäkortteja, pelinhoitaja paljastaa pimeän korttinsa ja ottaa lisäkortteja tarvittaessa. Avoimen kortin ollessa ässä, vakuutusmahdollisuutta tarjotaan pelaajille, jonka jälkeen pelinhoitaja tarkistaa, onko pimeä kortti arvoltaan kymmenen. Jos pimeä kortti on arvoltaan kymmenen, panokset häviävät ja vakuutukset maksetaan, jos taas ei, vakuutukset häviävät ja peli jatkuu. Avoimen kortin ollessa arvoltaan 10, pelinhoitaja tarkistaa onko pimeä kortti ässä. Jos pimeä kortti on ässä, jako loppuu siihen, eivätkä pelaajat saa lisäkortteja. Jos pimeä kortti on joku muu, peli jatkuu normaalisti.

**Luonnos**

- B. Pelin alussa myös pelinhoitaja saa kaksi korttia, jotka molemmat ovat avoimia. Tällöin seuraavat säännöt ovat voimassa:

Tasapisteillä pankki voittaa, paitsi jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on blackjack.

Blackjackille maksetaan voitto suhteessa 1 x panos. Pelaaja saa jakaa pelin vain kerran.

Pelaaja ei saa tuplata jaettua peliä. Pelaaja saa tuplata vain summat 9–11.

Pelattava peliversio ja peliversion nimi ilmoitetaan pelipöydässä sekä peliohjeessa, joka on pelaajien saatavilla pelitilassa.

- C. Osallistuakseen peliin pelaajan on asetettava kahteen vierekkäiseen pelipaikkaan samankokoinen panos kumpaankin. Alkujaon jälkeen pelaaja saa vaihtaa pelipaikkojen päällimmäiset kortit keskenään. Tämän jälkeen peli jatkuu normaalisti, mutta seuraavat säännöt ovat voimassa:

Kaikki voitot maksetaan 1:1, myös blackjack.

Mikäli pelinhoitaja saa korttikätensä tulokseksi 22 pistettä, peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Poikkeuksena tähän sääntöön on pelaajan blackjack, jolle maksetaan 1:1 voitto. Kun pelinhoitajalla on 22 pistettä, pelaajan jo häviämien käsien panoksia ei palauteta.

Jos pelaaja saa vaihdon seurauksena korttikätensä tulokseksi 21 (A+10 tai A+kuva), sitä ei lasketa blackjackiksi.

- D. Sama kuin peliversio C, mutta pelinhoitajan tulee ottaa vielä lisäkortti, jos hänen kätensä sisältää ässän ja kädellä on kaksi arvoa, seitsemän tai 17 (esim. A+6 tai 2+4+A).
- E. Tässä peliversiossa pelaaja saa jakaa ja tuplata ilman lisäpanostusta seuraavin säännöin:

Pelaaja voi tuplata ilman lisäpanostusta:

- kahden kortin pistemäärät 9, 10 ja 11, jotka muodostuvat ilman ässää
- jaetussa pelissä syntyneet kahden kortin pistemäärät 9, 10 tai 11, jotka muodostuvat ilman ässää

Muiden pistemäärien tuplauksessa pelaajan tulee lisätä panosta kuten pelin normaaliversiossa.

Pelaaja saa jakaa ilman lisäpanostusta kaikki muut kaksi samanarvoista korttia paitsi kortit, jotka ovat arvoltaan 10. Jos pelaaja haluaa jakaa kortit, jotka ovat arvoltaan 10, tulee hänen lisätä panosta kuten pelin normaaliversiossa. Ilman lisäpanostusta jaetun käden voi myös jakaa uudelleen ilman lisäpanostusta. Kasinolla on kuitenkin mahdollisuus rajoittaa parit jakamalla syntyvien pelien lukumäärä. Jaettu peli voidaan tuplata, kuten edellä on kerrottu.

## Luonnos

Ilman lisäpanostusta tehdyt tuplaukset ja jaot merkitään erikoismerkeillä, joilla ei ole rahallista arvoa. Jaetussa kädessä alkuperäinen panos kuuluu siihen käteen, johon ensimmäisenä annetaan lisäkortteja.

Ilman lisäpanostusta tuplatuille käsille maksetaan alkuperäispanokseen 2:1 voitto. Ilman lisäpanostusta jaetuille käsille maksetaan alkuperäispanoksen suuruinen (1:1) voitto.

Hävitessään ilman lisäpanostusta tuplaamansa tai jakamansa käden, pelaaja häviää enintään alkuperäisen panoksensa verran. Blackjackille maksetaan voitto 3:2, paitsi jos myös pelinhoitaja saa blackjackin.

Mikäli pelinhoitaja saa korttikätensä tulokseksi 22 pistettä, peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Poikkeuksena tähän sääntöön on pelaajan blackjack, jolle voitto maksetaan normaalisti. Kun pelinhoitajalla on 22 pistettä, pelaajan jo häviämien käsien panoksia ei palauteta.

Pelaaja ei voi luovuttaa.

Pelinhoitajan tulee ottaa vielä lisäkortti, jos hänen kätensä sisältää ässän ja kädellä on kaksi arvoa, seitsemän tai 17 (esim. A+6 tai 2+4+A).

### Punto Banco

Punto Banco on korttipeli, jossa pelaaja yrittää arvata, mikä kolmesta panostusvaihtoehdosta voittaa: punto, banco vai égalité.

Pelin tavoitteena on saada vähintään kahdella ja enintään kolmella kortilla voittokäsi, jossa yhteenlaskettu pistemäärä on mahdollisimman lähellä yhdeksää.

Kympit ja kuvakortit ovat arvoltaan nollia, ässä on arvoltaan yksi ja muut kortit osoittamansa pistemäärän mukaisia.

Kaikki kortit lasketaan yhteen, ja jos pistemäärä on kymmenen tai sitä korkeampi, arvoksi katsotaan vain se määrä, jolla luku ylittää täyden kymmenen.

Pelissä käytetään kuutta tai kahdeksaa 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Pelaaja sijoittaa pelipanoksensa joko punto-, banco-, tai égalité- vaihtoehdolle.

Panosten asettamisen jälkeen pelinhoitaja tai jakovuorossa oleva pelaaja jakaa kortit avoimina seuraavassa järjestyksessä:

1. kortti puntolle
2. kortti bancolle
3. kortti puntolle
4. kortti bancolle

Lisäkortit vedetään jäljempänä olevan pelitaulukon mukaisesti.

## Luonnos

Korttien jaon jälkeen pelinhoitaja ilmoittaa punton ja bancon korttien kokonaissummat.

Jos kädet ovat samanarvoiset, voittavat égalitélle asetetut panokset; puntolle ja bancolle asetetut panokset eivät voita eivätkä häviä.

Jos bancon käsi on korkeampi, bancolle asetetut panokset voittavat.

Jos punton käsi on korkeampi, puntolle asetetut panokset voittavat. punton tai bancon käden voittaessa häviävät égalitélle asetetut panokset.

Bancolle asetetut voittopanokset maksetaan 1:1, josta vähennetään talon osuutena (komissio) 5 %.

Puntolle asetetut voittopanokset maksetaan 1:1. Tasapelille (Égalité) asetetut voittopanokset maksetaan 8:1. 256 Vaihtoehtoisesti voidaan peliä pelata versiona, jossa pankille asetetut panokset maksetaan 1:1, paitsi silloin, kun banco voittaa pisteluvulla 6 (vaihtoehtoisesti pisteluvulla 5), jolloin bancolle asetetut panokset voittavat 1:2.

Pelitalukko, jonka mukaan kortteja vedetään:

### PUNTO

Jos punton pistemäärä on kahden kortin jälkeen

1,2,3,4,5,10 (0)	vedetään uusi kortti
6,7	jäädään näihin pisteisiin
8,9	jäädään, ei lisäkortteja bancolle

### BANCO

Jos bancon pistemäärä on kahden kortin jälkeen

1,2,10 (0)	vedetään uusi kortti
3	vedetään, paitsi jos punton 3. kortin arvo 8
4	vedetään, jos punton 3. kortin arvo on välillä 2–7
5	vedetään, jos punton 3. kortin arvo on välillä 4–7
6	vedetään, jos punton 3. kortin arvo on välillä 6–7
7	jäädään tähän pistemäärään
8,9	jäädään, ei lisäkortteja puntolle

Jos punton pistemäärä on alkujaossa 6 tai 7, bancolle vedetään automaattisesti pistemäärään 5 asti.

Punto Bancossa on mahdollista määrätä bancon voitosta vähennettävälle komissiolle minimisumma.

## III. Turnauspelit

## Luonnos

Järjestettävän turnauksen ohjeet ovat yleisön nähtävillä pelitilassa. Turnauksen ohjeet toimitetaan valvontaviranomaiselle ennen turnauksen alkua. Valvontaviranomaiselle ei kuitenkaan tarvitse etukäteen toimittaa sellaisten turnausten ohjeita, jotka ovat jonkin yrityksen, yhteisön tai yksityishenkilön tilaamia ja/tai maksamia ja/tai joihin osallistuminen ei ole avoin kaikille asiakkaille.

Turnaus on pelaajien tai useiden pelaajien muodostamien joukkueiden välinen kilpailu. Turnaus voidaan järjestää yhdessä tai useammassa erässä. Useassa erässä järjestettävän turnauksen finaalia edeltäviä eriä voidaan kutsua myös satelliittiturnauksiksi.

Jokainen pelaaja tai joukkue saa turnauksen alussa saman määrän turnauspisteitä pelimerkkeinä. Pelimerkkejä voivat olla erityiset turnausmerkit, värimerkit, arvomerkit, rahakkeet tai rahat.

Turnauksessa pelataan sovittu määrä turnauseriä ja/tai pelikierroksia, käsiä, määrätty aika tai kunnes pelaajia/joukkueita on tietty määrä jäljellä. Voittaja on se pelaaja/joukkue, jolla on turnauksen lopussa suurin määrä turnauspisteitä. Palkintona on osallistumismaksuista kertynyt summa, sen osa tai määrätty rahamäärä.

Joukkueturnauksessa jokaisessa joukkueessa tulee olla yhtä monta pelaajaa ja joukkueen pelaajat on ilmoitettava ennen turnauksen alkua. Turnauksen alettua ei joukkueen pelaajia voi vaihtaa.

### *Turnausohje*

Jokaisella turnauksella on oma turnausohje. Turnausohjeessa ilmoitetaan turnauksen etenemiseen vaikuttavat seikat, kuten panosten suuruus, pelaamisaika/ajat tai pelattavien turnauserien ja/tai pelikierrosten tai käsien lukumäärä, mahdollisesti tautot, mahdollinen turnauspisteiden lisäostoaika, lisäostolla saatava pistemäärä, mahdollinen ylimääräinen lisäosto, joukkueturnauksessa joukkueen jäsenten pelivuorojen määräytyminen ja muut vastaavat seikat. Joukkueturnauksessa jokainen joukkueen jäsen pelaa turnausta turnausohjeen määrittelemällä vuorollaan. Turnausohje on pelaajien/joukkueiden nähtävillä ennen turnauksen alkua.

Turnausohje vaihtelee riippuen pelistä, osallistujamäärästä, turnauksen kestoajasta ja muista vastaavista seikoista.

Kasinolla on oikeus muuttaa turnausohjeen mukaisia panostusehtoja kesken turnauksen, jos turnauksen kesto on tarpeellista säännellä.

### *Turnaus, jossa voi tehdä lisäostoja (rebuy- ja re-entry-turnaus)*

#### Re-entry-turnaus

Pelattaessa re-entry-turnausta pelaaja/joukkue voi uusia osallistumisensa turnaukseen ennalta määrättyä aikana. Re-entry on kyseisen turnausmaksun suuruinen pelinjärjestäjän palkkioinen. Pelaaja/joukkue saa re-entryllä turnauspisteitä saman määrän kuin turnauksen alkaessa. Pelaaja/joukkue voi tehdä re-entryn, kun hänen pelimerkinsä loppuvat. Pelaaja/joukkue voi myös luovuttaa

## Luonnos

(kuolettaa) jäljellä olevat merkkinsä pelinjärjestäjälle, jolloin ne siirretään pois turnauksesta, ja tehdä re-entryn.

### Rebuy-turnaus

Pelattaessa rebuy-turnausta voi pelaaja/joukkue ostaa lisää turnauspisteitä ennalta määrättyä aikana. Yleensä lisäosto on kyseisen turnausmaksun suuruinen ilman talon osuutta, ja sillä saa turnauspisteitä saman määrän kuin turnauksen alkaessa. Lisäostoille voidaan määrätä pelaaja/joukkuekohtainen enimmäismäärä. Lisäksi voidaan määrittää raja, mitä pienemmällä pistemäärällä pelaaja/joukkue on ainoastaan oikeutettu tekemään lisäoston.

### Ylimääräinen lisäosto (Add-on)

Mikäli turnauksessa on ns. ylimääräinen lisäostomahdollisuus (add-on), voi pelaaja/joukkue lisäostoajan (rebuy) viimeisen pelikierroksen päätyttyä lisätä turnauspistemääräänsä tekemällä ylimääräisen lisäoston (add-on). Mikäli pelaaja on hävinnyt kaikki pisteensä, täytyy hänen tehdä ensin lisäosto (rebuy) voidakseen tehdä ylimääräisen lisäoston (add-on). Add-onilla saatava pistemäärä ilmoitetaan ennen turnauksen alkua, ja se voi poiketa turnauksen alkuperäisestä tai rebuylla saatavasta pistemäärästä.

### *Turnaus, jossa ei voi tehdä lisäostoja (freezeout-turnaus)*

Freezeout-turnauksessa ei ole lisäostomahdollisuutta.

### *Sit'n'go -turnaus*

Sit'n'go -turnaus pelataan yhden tai useamman pöydän turnauksena, jolla ei ole ennalta määrättyä alkamisaikaa, vaan peli alkaa välittömästi, kun turnauksen maksimipelaajamäärä on täyttynyt.

### *Voitonjako*

Kunkin turnauksen voitonjaon määrätymisperusteet ovat nähtävissä ennen turnauksen alkua. Sellaisten turnausten, joissa voi tehdä lisäostoja, rahamääräinen voitonjako on nähtävissä vasta lisäostoajan päätyttyä. Turnauksen palkintopotista voidaan ottaa osa myöhemmin pelattavan turnauksen palkintopotiksi tai jaettavaksi turnaukseen osallistuneiden pelaajien/joukkueiden kesken jollakin muulla perusteella, joka on ilmoitettu pelaajille/joukkueille etukäteen.

### *Muita sääntöjä*

Sääntörikkomuksista pokerihuoneen valvoja tai turnausvastaava voi määrätä pelaajalle/joukkueelle aikarangaistuksen, jonka määrittämäksi ajaksi pelaaja/joukkue poistetaan pöydästä. Pelaajalle/joukkueelle voidaan määrätä myös pelikierrosten määrään perustuva rangaistus. Pelaaja/joukkue voidaan myös poistaa turnauksesta, jolloin pelaajan/joukkueen pisteet poistetaan pelistä ja pelaajan/joukkueen turnaukseen sijoittamat rahat jäävät palkintopottiin.

## Luonnos

Aikarangaistusta sovelletaan joukkueturnauksessa siten, että rangaistus on pelivuorokohtainen. Jos rangaistus on toimeenpantavana, kun pelaajan vaihto tapahtuu, uusi pelaaja ei pääse kyseiseen pelipöytään ennen rangaistuksen päättymistä.

Turnauspisteiden siirtäminen tai ostaminen ja myyminen pelaajien/joukkueiden kesken on kielletty. Jos pelaajan/joukkueen huomataan rikkoneen tätä sääntöä, pelaaja/joukkue poistetaan turnauksesta ja pelaajan/joukkueen turnaukseen sijoittamat rahat jäävät palkintopottiin.

Jos pelaajan/joukkueen todetaan huijanneen, pelaaja/joukkue poistetaan turnauksesta ja pelaajan/joukkueen turnaukseen sijoittamansa rahat jäävät palkintopottiin.

### IV. Jackpot- ja lisäpelit

Kasinopeleissä voi olla lisäpeli. Lisäpelien ohjeet, voittotapa ja suurimmat sallitut voitot ovat aina nähtävillä pelipöydissä tai peliohjeessa.

Kasinopeleissä voi olla jackpot. Jackpot voi olla kiinteä, kertoimeen perustuva tai progressiivinen.

Osallistuminen lisäpeliin tai jackpotiin vaatii erillisen lisäpanoksen.

Jackpot-ohjeet (osallistumismaksu, voittotavat, kertymistapa, suurimmat sallitut voitot) ovat aina nähtävillä pelipöydässä tai peliohjeessa.

## Kasinopelien suurimmat pelaajakohtaiset panokset ja voittojen määräytyminen

### *Pelialit*

Rulettipelin suurin panos on kaikilla numerokentän sijoituksilla 10 euroa ja sivukenttien sijoituksilla 20 euroa.

Onnenpyöräpeleissä suurin panos on 20 euroa.

Noppapeleissä suurin panos on 20 euroa.

Korttipeleissä, joissa pelataan taloa vastaan; Blackjackissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 40 euroa, pokeripeleissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 30 euroa, Punto Bancon suurin panos yhdellä pelipaikalla on 30 euroa sekä muissa korttipeleissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 10 euroa.

Pokeripeleissä, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan suurin aloituspanos (ante/blind) on 2 euroa.

Kasinopelien suurin voitto on pelin panosten, sääntöjen ja kertoimien mukaan määräytyvä voittosumma kuitenkin enintään 100 000 euroa pelialissa, mikä pitää sisällään mahdollisen lisäpelin suurimman maksettavan voittosumman ja jackpotin suurimman maksettavan voittosumman.

## Luonnos

### Turnauspelit

Kasinopeliturnauksessa pelialissa korkein perittävä osallistumismaksu on 50 euroa, paitsi pokeriturnauksessa, jossa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, korkein perittävä osallistumismaksu on 200 euroa.

### *Pelikasino*

Rulettipelin suurin panos numerokentän 1 numeron sijoituksilla on 600 euroa, 2 numeron sijoituksilla 1 200 euroa, 3 numeron sijoituksilla 1 800 euroa, 4 numeron sijoituksilla 2 400 euroa, 5 numeron sijoituksilla 3 000 euroa, 6 numeron sijoituksilla 3 600 sekä sivukenttien sijoituksilla 9 000 euroa.

Onnenpyöräpeleissä suurin panos yhdellä sijoituksella on 4 000 euroa.

Noppapeleissä suurin panos yhdellä sijoituksella on 7 000 euroa.

Korttipeleissä, joissa pelataan taloa vastaan suurin panos yhdellä pelipaikalla, on 7 000 euroa.

Pokeripeleissä, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, suurin alkupanos (blind/ante) tai turnauksen osallistumismaksu on 20 000 euroa.

Panosta voidaan korottaa kunkin pelin ohjeiden mukaisesti.

Kunkin pelin suurin voitto on pelin ohjeiden, panosten ja voittokertoimien mukaan määräytynyt voittosumma. Peliturnauksissa suurin voitto on erikseen ilmoitettu turnauspalkintosumma.

Kasinopelien suurin voitto on pelin panosten, sääntöjen ja kertoimien mukaan määräytyvä voittosumma kuitenkin enintään 5 000 000 euroa pelikasinossa, mikä pitää sisällään mahdollisen lisäpelin suurimman maksettavan voittosumman ja jackpotin suurimman maksettavan voittosumman.

Kasinopeliturnauksissa, lukuun ottamatta pokeripelejä, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, suurin osallistumismaksu on 7 000 euroa. Peleissä panosta saadaan kuitenkin korottaa pelin sääntöjen mukaisesti. Kunkin pelin suurin voitto on pelin sääntöjen, panosten ja voittokertoimien mukaan määräytynyt voittosumma. Peliturnauksissa suurin voitto on erikseen ilmoitettu turnauspalkintosumma.