Live Dragon Tiger

Προσφέρουμε ένα ζωντανό παιχνίδι Dragon Tiger με οκτώ τράπουλες και live ντίλερ.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ποντάρετε σε ποια πλευρά – είτε **Δράκος** είτε **Τίγρης** – θα έχει φύλλο υψηλότερης αξίας ή αν το αποτέλεσμα θα είναι ισοπαλία. Ο άσος είναι το φύλλο της χαμηλότερης αξίας, το οποίο ακολουθείται από το 2, το 3 κ.ο.κ. Ο Ρήγας είναι το φύλλο υψηλότερης αξίας, ενώ η φυλή δεν έχει σημασία.

Live Dragon Tiger RNG

Προσφέρουμε ένα παιχνίδι Δράκος/Τίγρης μονής τράπουλας. Αυτό το παιχνίδι δεν φιλοξενείται από ζωντανό ντίλερ, τα ψηφιακά χαρτιά μοιράζονται και αφαιρούνται από τις θέσεις ντίλερ και παίκτη αυτομάτως. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ποντάρετε σε ποια πλευρά – είτε **Δράκος** είτε **Τίγρης** – θα έχει φύλλο υψηλότερης αξίας ή αν το αποτέλεσμα θα είναι ισοπαλία. Ο άσος είναι το φύλλο της χαμηλότερης αξίας, το οποίο ακολουθείται από το 2, το 3 κ.ο.κ. Ο Ρήγας είναι το φύλλο υψηλότερης αξίας, ενώ η φυλή δεν έχει σημασία.

Σημειώστε ότι το Καζίνο επιτρέπει μέχρι και 1.000 παίκτες ταυτόχρονα.

Ροή πονταρίσματος

- Αν ένας γύρος παιχνιδιού βρίσκεται σε εξέλιξη όταν μπαίνετε στο τραπέζι, περιμένετε τον επόμενο και μετά τοποθετήστε τα πονταρίσματά σας.
- Για να τοποθετήσετε ποντάρισμα, επιλέξτε μάρκα και τοποθετήστε την στη θέση πονταρίσματος.
- Μπορείτε να τοποθετήσετε διάφορες μάρκες σε διαφορετικές θέσεις πονταρίσματος ταυτόχρονα.
- Το χρονόμετρο στο παράθυρο του παιχνιδιού δείχνει πόσος χρόνος σάς απομένει για να τοποθετήσετε τα πονταρίσματά σας.
- Μετά το **σήμα Όχι άλλα Πονταρίσματα**, ξεκινά ο γύρος παιχνιδιού.
- Τα κέρδη πληρώνονται για τα νικητήρια πονταρίσματα στο τέλος κάθε γύρου παιχνιδιού.
- Για να παίξετε έναν γύρο παιχνιδιού, τοποθετήστε ξανά τα πονταρίσματά σας ή χρησιμοποιήστε το κουμπί **Ποντάρισμα ξανά**.
- Για να παραλείψετε έναν γύρο, απλά μην τοποθετείτε πονταρίσματα στο τραπέζι.

Ροή παιχνιδιού

- Τοποθετήστε το ποντάρισμά σας στις θέσεις βασικού πονταρίσματος: **Δράκος**, **Τίγρης** ή **Ισοπαλία**.
- Μπορείτε να τοποθετήσετε επίσης το ποντάρισμά σας σε οποιαδήποτε από τις ακόλουθες θέσεις παράπλευρου πονταρίσματος: Στις θέσεις **Μεγάλο**, **Μικρό**, **Ζυγό** και **Μονό** που εμφανίζονται σε οποιαδήποτε πλευρά των θέσεων βασικού πονταρίσματος **Δράκος** ή **Τίγρης**. Αυτό μπορεί να γίνει χωρίς να τοποθετήσετε βασικό ποντάρισμα.

- Αφού τοποθετήσουν όλοι οι παίκτες τα πονταρίσματά τους, ο ντίλερ μοιράζει ένα φύλλο στην πλευρά **Δράκος** και ένα φύλλο στην πλευρά **Τίγρης**. Η πλευρά με το φύλλο υψηλότερης αξίας κερδίζει.
- Σε περίπτωση **Ισοπαλίας** χάνετε μόνο το 50% του πονταρίσματός σας στον **Δράκο** και τον **Τίγρη**.

Εύρη ορίων

Τα εύρη ορίων που εμφανίζονται δίπλα στο όνομα του τραπεζιού στην **Κύρια αίθουσα** και στο περιβάλλον χρήστη του τραπεζιού παιχνιδιού αντιστοιχούν στα όρια **Δράκος/ Τίγρης**.

Παράπλευρα πονταρίσματα

Τα Παράπλευρα πονταρίσματα σχετίζονται είτε με την πλευρά **Δράκος** είτε **Τίγρης**, αλλά η τοποθέτηση πονταρισμάτων δεν περιορίζεται μόνο σε μία πλευρά. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε, για παράδειγμα, να τοποθετήσετε ταυτόχρονα το βασικό ποντάρισμα **Δράκου** και το παράπλευρο ποντάρισμα **Ζυγό Τίγρη**. Ή παράπλευρα πονταρίσματα **Δράκος μικρό** και **Τίγρης μικρό** χωρίς κανένα βασικό ποντάρισμα.

- Τα Παράπλευρο πονταρίσματα **Μεγάλο** κερδίζουν αν μοιραστεί 8 ή υψηλότερο φύλλο στην αντίστοιχη βασική θέση και χάνουν σε περίπτωση που μοιραστεί 6 ή χαμηλότερο.
- Το Παράπλευρο ποντάρισμα **Μικρό** κερδίζει αν μοιραστεί 6 ή χαμηλότερο φύλλο στην αντίστοιχη βασική θέση και χάνει σε περίπτωση που μοιραστεί 8 ή υψηλότερο.
- Όλα τα πονταρίσματα **Μεγάλο** και **Μικρό** χάνουν σε περίπτωση που έρθει 7.
- Τα φύλλα που κερδίζουν για τα παράπλευρα πονταρίσματα **Μονό** είναι: A, 3, 5, 9, J, K.
- Τα φύλλα που κερδίζουν για τα παράπλευρα πονταρίσματα **Ζυγό** είναι: 2, 4, 6, 8, 10, Q.
- Όλα τα πονταρίσματα **Μονό** και **Ζυγό** χάνουν σε περίπτωση που έρθει 7.

Για να ελαχιστοποιηθεί ο κίνδυνος κατάχρησης του παιχνιδιού ή απάτης, τα Παράπλευρα πονταρίσματα μπορεί να απενεργοποιούνται ανά καιρούς.

Ανακάτεμα φύλλων

Στο παιχνίδι χρησιμοποιούνται οκτώ τράπουλες που έχουν ανακατευτεί από πριν. Όταν ένα νέο σετ ανακατεμένων φύλλων φτάσει στο τραπέζι, τα φύλλα τοποθετούνται στο πέταλο και ένας ντίλερ τοποθετεί ένα διαχωριστικό στο νέο σετ φύλλων. Αφού μοιραστεί το διαχωριστικό, ο ντίλερ ανακοινώνει αντικατάσταση των φύλλων στον επόμενο γύρο. Κάθε φορά που φτάνει στο τραπέζι ένα νέο σετ φύλλων, όλα τα προηγούμενα φύλλα απομακρύνονται. Εκτελείται επιπρόσθετο ανακάτεμα στο τραπέζι πριν τοποθετηθούν τα νέα φύλλα στο πέταλο.

Κάψιμο φύλλων νέου πετάλου*: Στην αρχή κάθε νέου πετάλου, ο ντίλερ τραβάει το πρώτο φύλλο ανοιχτό από το πέταλο και ένας αριθμός φύλλων που αντιστοιχεί στην αξία του πρώτου φύλλου καίγονται (δηλαδή απορρίπτονται) κλειστά.

* Διαθέσιμο μόνο σε περίπτωση που είναι ενεργοποιημένο από τον πάροχο υπηρεσιών σας.

Ανακάτεμα φύλλων

Τα φύλλα ανακατεύονται αυτομάτως ύστερα από κάθε γύρο.

Θεωρητική επιστροφή στον παίκτη και πίνακες πληρωμών

Το θεωρητικό ποσοστό επιστροφής στον παίκτη (ΘΕΠ) διαφέρει μεταξύ των τύπων πονταρίσματος.

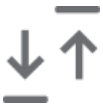
Είδος πονταρίσματος	**ΘΕΠ**
Δράκος/Τίγρης	96,27%
Ισοπαλία	82,17%
Παράπλευρα πονταρίσματα	92,31%

Πίνακας πληρωμών

Είδος πονταρίσματος	**Πληρωμή**
Δράκος/Τίγρης	1:1
Ισοπαλία	10:1
Παράπλευρα πονταρίσματα	1:1

Στοιχεία UI

Επαναποντάρισμα	Τοποθετεί το ίδιο ποντάρισμα με τον προηγούμενο γύρο.
Αναίρεση	Καταργεί τα ποντάρισματα που βρίσκονται αυτή τη στιγμή στο τραπέζι.
Διπλασιασμός	Διπλασιάζει το ποντάρισμα που μόλις τοποθετήσατε.
Μενού	Το πλήκτρο ανοίγει το μενού **Ρυθμίσεις**. • **Ρυθμίσεις παιχνιδιού** - Σας επιτρέπει να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε διάφορες λειτουργίες και συμβουλές εργαλείων. • **Ρυθμίσεις ήχου** - Σας επιτρέπει να κάνατε σίγαση ή αναίρεση σίγασης των ήχων του παιχνιδιού και της φωνής του/της ντίλερ, καθώς και να αλλάξετε την ένταση ήχου. • **Ρυθμίσεις βίντεο** - Σας επιτρέπει να αλλάζετε την ποιότητα ροής βίντεο. • **Ιστορικό παιχνιδιού** - Σας επιτρέπει να έχετε πρόσβαση στις πλήρεις πληροφορίες σχετικά με το ιστορικό των προηγούμενων παιχνιδιών σας. Αν θεωρείτε ανεπαρκή τα στοιχεία που παρέχονται στο **Ιστορικό παιχνιδιού**, ζητήστε μια πιο λεπτομερή ανάλυση από τον πάροχο υπηρεσιών. • **Βοήθεια** - Ανοίγει τα αρχεία Βοήθεια και Κανόνες που διαβάζετε αυτή τη στιγμή. • **Υποστήριξη*** - Σας επιτρέπει να επικοινωνήσετε με την ομάδα Υποστήριξης Πελατών. * Η επιλογή αυτή ενδέχεται να μην είναι διαθέσιμη στη χώρα σας.
Υπόλοιπο	Εμφανίζει το τρέχον υπόλοιπο παιχνιδιού. Πρόκειται για τα χρήματα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να παίξετε το παιχνίδι.
Ταμείο	Ανοίγει το παράθυρο **Ταμείο**, όπου μπορείτε να καταθέσετε και να αναλάβετε χρήματα, να δείτε το ιστορικό των συναλλαγών σας, κ.λπ.
	Ανοίγει τον πίνακα **Όρια**.

 **Όρια**	
 Φιλοδωρήματα	Δίνει ένα φιλοδώρημα* στον ντίλερ. * Η επιλογή είναι διαθέσιμη μόνο σε περίπτωση που είναι ενεργοποιημένη από τον πάροχο υπηρεσιών σας.
 Λόμπι	Πραγματοποιεί φόρτωση της **Κύριας Αίθουσας** όπου μπορείτε να πάρετε μέρος σε άλλο τραπέζι.
 Χρυσές Μάρκες	**Σημείωση:** Αυτή η λειτουργία μπορεί να ενεργοποιηθεί ή να απενεργοποιηθεί από τον πάροχο υπηρεσιών σας. Οι **Χρυσές Μάρκες** είναι μάρκες μπόνους που απονέμονται σε εσάς σε ορισμένα επιτραπέζια παιχνίδια. Κάθε **Χρυσή Μάρκα** έχει συγκεκριμένη αξία και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ποντάρισμα όπως μια φυσιολογική μάρκα. Εάν το μενού **Χρυσή Μάρκα** είναι διαθέσιμο στον πίνακα εργαλείων, σημαίνει ότι έχετε **Χρυσές Μάρκες** διαθέσιμες για χρήση στο τρέχον παιχνίδι. Το μενού **Χρυσή Μάρκα** εμφανίζεται την αξία και τον αριθμό των **Χρυσών Μαρκών** που είναι διαθέσιμες. Εάν έχετε κερδίσει **Χρυσές Μάρκες** διαφορετικής αξίας, το μενού απαριθμεί όλες τις αξίες μαρκών και τον αριθμό τους. Οι μάρκες ίδιας αξίας από διαφορετικά μπόνους προστίθενται. Το κουμπί **Πληροφορίες** ανοίγει ένα αναδυόμενο παράθυρο με περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις **Χρυσές Μάρκες**. Για να ποντάρετε χρησιμοποιώντας τις **Χρυσές Μάρκες**, επιλέξτε πρώτα την επιθυμητή αξία **Χρυσής Μάρκας** και, στη συνέχεια, τοποθετήστε ένα ποντάρισμα ως συνήθως. Η εναπομείνουσα ποσότητα από **Χρυσές Μάρκες** μειώνεται αντίστοιχα. Σημείωση: • Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε περισσότερες από μία **Χρυσές Μάρκες** κατά τον γύρο ποντάρισματος και μπορείτε να τοποθετήσετε **Χρυσές Μάρκες** σε διαφορετικές θέσεις ποντάρισματος. Ωστόσο, ο πάροχος της υπηρεσίας μπορεί να έχει περιορίσει τον αριθμό από **Χρυσές Μάρκες** που μπορεί να χρησιμοποιηθούν σε ένα παιχνίδι. • Αν η λειτουργία παρέχεται από τον πάροχο υπηρεσίας, μπορείτε να αναμίξετε **Χρυσές Μάρκες** με **Κανονικές Μάρκες** (που σχετίζονται με το **Υπόλοιπό σας**) σε μία θέση ποντάρισματος.

- Αν η λειτουργία παρέχεται από τον πάροχο υπηρεσίας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε **Χρυσές Μάρκες** για:
    - Ενέργειες **Blind** κατά τον γύρο πονταρίσματος
    - Ποντάρισμα κατά τους γύρους ενεργειών (π.χ. Για **Διπλασιασμό**)
- Αν ο πάροχος λειτουργίας έχει ενεργοποιήσει τη χρήση πολλαπλών **Χρυσών Μαρκών**, το παιχνίδι προσπαθεί αυτομάτως να τοποθετήσει αυτά τα πονταρίσματα με **Χρυσές Μάρκες**, προτιμώντας τις μάρκες που βρίσκονται πιο κοντά στην αρχική αξία πονταρίσματος με **Χρυσές Μάρκες**.
    - Αν δεν υπάρχουν διαθέσιμες άλλες **Χρυσές Μάρκες**, το παιχνίδι χρησιμοποιεί **Κανονικές Μάρκες** για το ποντάρισμα, δημιουργώντας ένα ανάμεικτο ποντάρισμα.
    - Αν δεν επιτρέπονται τα ανάμεικτα πονταρίσματα και δεν έχετε αρκετές **Χρυσές Μάρκες** ή αν φτάσατε το όριο των επιτρεπόμενων **Χρυσών Μαρκών** στο τρέχον παιχνίδι, χρησιμοποιούνται **Κανονικές Μάρκες** για το ποντάρισμα.
    - Σημειώστε ότι το ποντάρισμα απορρίπτεται αν το υπόλοιπο **Κανονικών Μαρκών** σας είναι πολύ χαμηλό, για να καλύψει το ποντάρισμα.
- Μπορείτε κάθε φορά να τοποθετείτε ανάμεικτο ποντάρισμα στο παιχνίδι ρουλέτας και SicBo.

Στην περίπτωση **Ισοπαλίας** ή **Επιστροφής χρημάτων**, η **Χρυσή Μάρκα** που ποντάρατε θα σας επιστρέφεται. Λάβετε υπόψη ότι η **Ισοπαλία** ή η **Επιστροφή χρημάτων** εμφανίζονται σε παιχνίδια Μπλάκτζακ, Μπακαρά, Δράκος/ Τίγρης και πόκερ.

Δεν μπορείτε να ασφαλίσετε ποντάρισμα **Χρυσής Μάρκας** ή ανάμεικτο ποντάρισμα.

Αν το ποντάρισμα **Ασφάλειας** που τοποθετείτε είναι ανάμεικτο ποντάρισμα, μόνο τα **Πραγματικά χρήματα** ασφαλίζονται και σας επιστρέφονται, σε περίπτωση που ο ντίλερ φέρει μπλάκτζακ.

Όταν κερδίζει το ποντάρισμα με τη **Χρυσή Μάρκα** σας, η αξία της **Χρυσής Μάρκας** θα αφαιρείται από το ποσό κέρδους.

Όλοι οι γύροι παιχνιδιού που παίζονται με **Χρυσές Μάρκες** διακρίνονται στο ιστορικό παιχνιδιών με το αντίστοιχο εικονίδιο (GC).

Δήλωση αποποίησης ευθυνών για τα ζωντανά πονταρίσματα

Καταβάλλουμε κάθε προσπάθεια για να διασφαλίζουμε, ότι οι πληροφορίες που εμφανίζονται σε εσάς και στον ιστότοπο μας αναφορικά με τα συμβάντα είναι ακριβείς. Ωστόσο, πρέπει να χρησιμοποιούνται αποκλειστικά για σκοπούς καθοδήγησης. Λόγω της φύσης αυτών των συμβάντων και το ενδεχόμενο καθυστέρησης ζωντανών μεταδόσεων, αποποιούμαστε κάθε ευθύνη για λανθασμένες πληροφορίες, συμπεριλαμβανομένης της βαθμολογίας και του χρόνου παιχνιδιού. Φροντίστε να ανατρέξετε στους ειδικούς κανόνες πονταρίσματος, για να δείτε με ποιος τρόπο γίνεται η διευθέτηση των πονταρισμάτων σε συγκεκριμένες αγορές. Επισημαίνεται, ότι αυτή η καθυστέρηση ποικίλει μεταξύ των πελατών και μπορεί να εξαρτάται από την εγκατάσταση από την οποία λαμβάνουν τα δεδομένα ή τις εικόνες.

Live ροές βίντεο: Λόγω της φύσης του Διαδικτύου ενδέχεται να προκύψει λανθάνων χρόνος βίντεο. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί με τρόπο που να διασφαλίζει, ότι οι παίκτες/παίκτριες δεν έχουν πλεονέκτημα ή μειονέκτημα λόγω του δυνητικού λανθάνοντα χρόνου.

Σημείωση σχετικά με τις δυσλειτουργίες: Δυσλειτουργία ακυρώνει όλες τις πληρωμές και τα παιχνίδια.

Σημείωση για τη στρογγυλοποίηση: Τα πονταρίσματα στρογγυλοποιούνται πάντοτε προς τα κάτω από το τρίτο δεκαδικό ψηφίο. Όταν αποζημιωθείτε και τα χρήματα μεταφερθούν στο υπόλοιπο του λογαριασμού σας, κάθε ποσό μικρότερο του 0,01 στρογγυλοποιείται προς τα κάτω.

Σημείωση για ανολοκλήρωτες ενέργειες: Απλήρωτες ενέργειες ακυρώνονται μετά από 90 ημέρες.

Σημείωση σχετικά με τις αποσυνδέσεις: Αν αποσυνδεθείτε από το παιχνίδι λόγω προβλήματος σύνδεσης, τα πονταρίσματά σας καταγράφονται και πληρώνονται σύμφωνα με τα αποτελέσματα του γύρου. Μπορείτε να δείτε τα αποτελέσματα του γύρου στο ιστορικό του παιχνιδιού.

Κάρτες σκορ

Υπάρχουν πέντε **Κάρτες σκορ** στο Dragon Tiger: **Bead Road**, **Big Road**, **Big Eye Road**, **Small Road**, και **Cockroach Road**.
Κάθε κάρτα σκορ εμφανίζει τα αποτελέσματα του παιχνιδιού με διαφορετικό μοτίβο.
Η διαφορά τους βρίσκεται στο σημείο έναρξης και τον τρόπο με τον οποίο σημειώνονται τα αποτελέσματα.

Στις κάρτες σκορ υπάρχουν οι εξής σημάνσεις:

- **Πορτοκαλί κύκλος** - Ο **Τίγρης** κέρδισε τον γύρο.
- **Κόκκινος κύκλος** - Ο **Δράκος** κέρδισε τον γύρο.
- **Πράσινη κάθετος** - Ο γύρος έληξε σε **Ισοπαλία**.

Μπορείτε να αλλάξετε το περιεχόμενο των καρτών σκορ (αυτή η λειτουργία δεν είναι διαθέσιμη σε φορητές συσκευές):

- **Τρέχον** - Εμφανίζει τα σκορ για το τρέχον παπούτσι.
- **Προηγούμενο** - Εμφανίζει τα σκορ για το προηγούμενο παπούτσι.

- **Προπροηγούμενο** - Εμφανίζει τα σκορ για το παπούτσι πριν από το προηγούμενο.
- **Σύνολο** - Εμφανίζει τα σκορ για όλα αυτά τα παπούτσια συνολικά.
- **Τ** - Εμφανίζει σύντομα πώς θα είναι οι κάρτες σκορ αν το επόμενο αποτέλεσμα είναι **Τίγρης**.
- **Δ** - Εμφανίζει σύντομα πώς θα είναι οι κάρτες σκορ αν το επόμενο αποτέλεσμα είναι **Δράκος**.

Γενικά οι **Κάρτες σκορ** σας επιτρέπουν να δείτε σειρές αποτελεσμάτων είτε για τον **Δράκο** είτε για τον **Τίγρη**.
Οι νίκες για την ίδια πλευρά και οι ισοπαλίες εμφανίζονται σε μία στήλη. Όποτε κερδίζει η άλλη πλευρά, ξεκινάει μία καινούργια στήλη.
Οι ισοπαλίες δεν σπάνε τις στήλες.

Πλήρης κάρτα σκορ (Bead Road)

Η κάρτα σκορ **Bead Road** σας παρουσιάζει διαδοχικά τα αποτελέσματα των γύρων. Το πρώτο κελί πάνω αριστερά είναι το πρώτο αποτέλεσμα, αυτό κάτω από αυτό είναι το επόμενο και ούτω καθεξής.
Όταν φτάσει το κάτω μέρος των κελιών, ο επόμενος γύρος καταγράφεται στο πάνω κελί της επόμενης στήλης.

Η κάρτα σκορ **Bead Road** σας δείχνει την έκβαση του γύρου του παιχνιδιού και το σύνολο πόντων του χεριού που κερδίζει:

- Ένας πορτοκαλί κύκλος σημαίνει πως ο **Τίγρης** κέρδισε τον γύρο.
- Ένας κόκκινος κύκλος σημαίνει πως ο **Δράκος** κέρδισε τον γύρο.
- Ένας πράσινος κύκλος σημαίνει πως ήρθε **Ισοπαλία**.

Παράδειγμα κάρτας σκορ

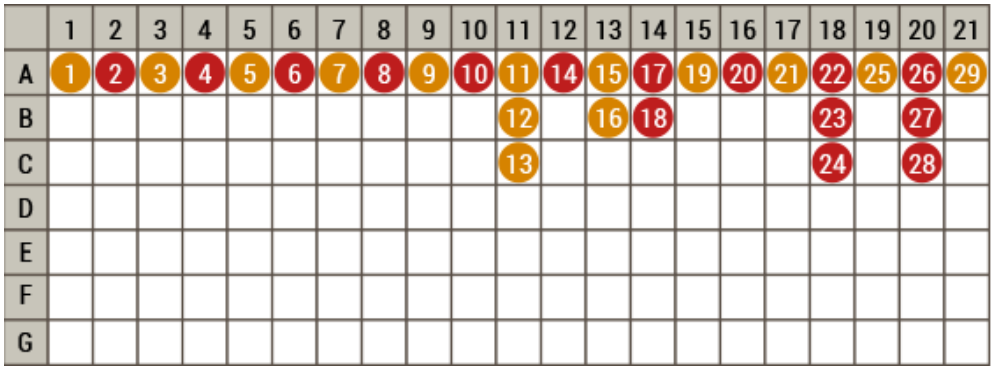
Όλες οι κάρτες σκορ που περιγράφονται παρακάτω έχουν βγει από το **Big Road**. Οι κύκλοι στα σχήματα αντιπροσωπεύουν διαδοχικούς γύρους παιχνιδιού και δείχνουν γραφικά το πώς αλλάζουν οι στήλες, με βάση το αποτέλεσμα κάθε γύρου.
Το ακόλουθο παράδειγμα είναι από ένα σύνολο αποτελεσμάτων που καταγράφηκαν σε μία κάρτα σκορ **Big Road**.
Όλα τα άλλα παραδείγματα καρτών σκορ παρακάτω βασίζονται σε αυτήν την συγκεκριμένη:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
A	1	3	7	9	13	20	21	22	25	26	29	30	33	35	36	37	38	41	43	47	48
B	2	4	8	10	14			23		27		31	34				39	42	44		
C		5		11	15			24		28		32					40		45		
D		6		12	16														46		
E					17																
F					18																
G					19																

Big Eye Road

Τα βέλη δείχνουν πώς το **Big Eye Road** απορρέει από το **Big Road**.

Το **Big Eye Road** εμφανίζεται ως εξής:



Το σημείο έναρξης αντιστοιχεί στο κελί B2 στην κάρτα σκορ **Big Road**, το οποίο είναι το δεύτερο αποτέλεσμα (χέρι) μετά την πρώτη αλλαγή στο παιχνίδι. Εάν το B2 είναι άδειο, το σημείο έναρξης είναι το A3.

Προκειμένου να μπει σήμανση σε οποιαδήποτε σειρά εκτός από την A σε οποιαδήποτε στήλη, συμπεριλαμβανομένου και του σημείου έναρξης, εξετάζεται το κελί στην ίδια σειρά στην προηγούμενη στήλη.

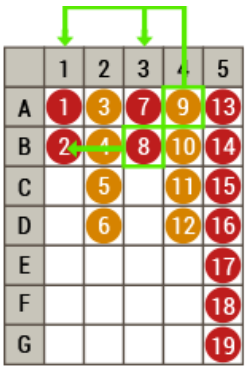
- Το κελί στο **Big Eye Road** σημαίνεται με πορτοκαλί, στην περίπτωση που αυτό το κελί περιέχει κάποιο αποτέλεσμα.
- Το κελί στο **Big Eye Road** σημαίνεται με κόκκινο, στην περίπτωση που αυτό το κελί είναι άδειο. Αυτό είναι το πρώτο κελί το οποίο δεν αντιστοιχεί σε ένα αποτέλεσμα στην προηγούμενη στήλη.
- Στο **Big Eye Road** όλα τα κελιά στην ίδια στήλη, μετά το πρώτο κελί χωρίς αντίστοιχα αποτελέσματα στην προηγούμενη στήλη, σημαίνονται με πορτοκαλί.

Για τη σήμανση της στήλης A σε οποιαδήποτε στήλη, συμπεριλαμβανομένου και του σημείου έναρξης, που σημαίνει πως το αποτέλεσμα του παιχνιδιού έχει αλλάξει, συγκρίνονται οι δύο πιο πρόσφατες στήλες.
Εάν ο αριθμός των αποτελεσμάτων σε αυτές είναι ίδιος, το κελί στο **Big Eye Road** σημαίνεται με πορτοκαλί.
Εάν ο αριθμός των αποτελεσμάτων σε αυτές δεν είναι ίδιος, το κελί στο **Big Eye Road** σημαίνεται με κόκκινο.

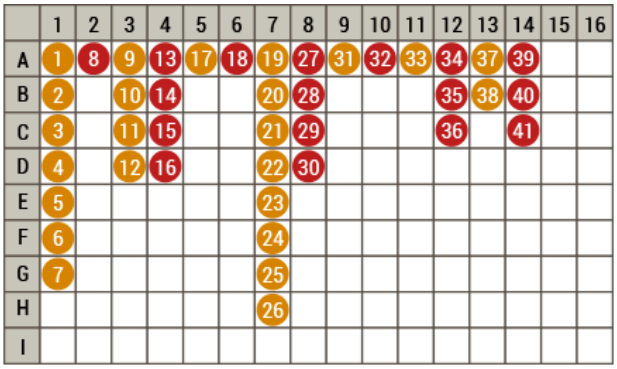
Κάθε αλλαγή στα χρώματα στο **Big Eye Road** ξεκινάει νέα στήλη. Τα αποτελέσματα **Ισοπαλίας** δεν αλλάζουν κάτι.

Small Road

Τα βέλη δείχνουν πώς το **Small Road** απορρέει από το **Big Road**.



Το **Small Road** εμφανίζεται ως εξής:



Το σημείο έναρξης αντιστοιχεί στο κελί Β3 στην κάρτα σκορ **Big Road**, το οποίο είναι το δεύτερο αποτέλεσμα (χέρι) μετά την δεύτερη αλλαγή στο παιχνίδι. Εάν το Β3 είναι άδειο, το σημείο έναρξης είναι το Α4.

Προκειμένου να μπει σήμανση σε οποιαδήποτε σειρά εκτός από την Α σε οποιαδήποτε στήλη, συμπεριλαμβανομένου και του σημείου έναρξης, εξετάζεται το κελί στην ίδια σειρά στην δεύτερη προηγούμενη στήλη.

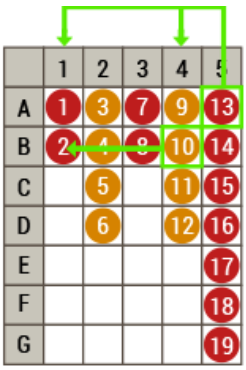
- Το κελί στο **Small Road** σημαίνεται με πορτοκαλί, στην περίπτωση που αυτό το κελί περιέχει κάποιο αποτέλεσμα.
- Το κελί στο **Small Road** σημαίνεται με κόκκινο, στην περίπτωση που αυτό το κελί είναι άδειο. Αυτό είναι το πρώτο κελί το οποίο δεν αντιστοιχεί σε ένα αποτέλεσμα στην προηγούμενη στήλη.
- Στο **Small Road** όλα τα κελιά στην ίδια στήλη, μετά το πρώτο κελί χωρίς αντίστοιχα αποτελέσματα στην προηγούμενη στήλη, σημαίνονται με πορτοκαλί.

Για τη σήμανση της στήλης Α σε οποιαδήποτε στήλη, συμπεριλαμβανομένου και του σημείου έναρξης, που σημαίνει πως το αποτέλεσμα του παιχνιδιού έχει αλλάξει, συγκρίνονται η προηγούμενη με τη στήλη πριν από αυτή.
Εάν ο αριθμός των αποτελεσμάτων σε αυτές είναι ίδιος, το κελί στο **Small Road** σημαίνεται με πορτοκαλί.
Εάν ο αριθμός των αποτελεσμάτων σε αυτές δεν είναι ίδιος, το κελί στο **Small Road** σημαίνεται με κόκκινο.

Κάθε αλλαγή στα χρώματα στο **Small Road** ξεκινάει νέα στήλη. Τα αποτελέσματα **Ισοπαλίας** δεν αλλάζουν κάτι.

Cockroach Road

Τα βέλη δείχνουν πώς το **Cockroach Road** απορρέει από το **Big Road**.



Το **Cockroach Road** εμφανίζεται ως εξής:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A	1	2	3	4	5	8	9	11	14	16	17	18	19	20	23	24
B					6		10	12						21		
C					7			13						22		
D																

Το σημείο έναρξης αντιστοιχεί στο κελί B4 στην κάρτα σκορ **Big Road**, το οποίο είναι το δεύτερο αποτέλεσμα (χέρι) μετά την τρίτη αλλαγή στο παιχνίδι. Εάν το B4 είναι άδειο, το σημείο έναρξης είναι το A5.

Προκειμένου να μπει σήμανση σε οποιαδήποτε σειρά εκτός από την A σε οποιαδήποτε στήλη, συμπεριλαμβανομένου και του σημείου έναρξης, εξετάζεται το κελί στην ίδια σειρά στην τρίτη προηγούμενη στήλη.

- Το κελί στο **Cockroach Road** σημαίνεται με πορτοκαλί, στην περίπτωση που αυτό το κελί περιέχει κάποιο αποτέλεσμα.
- Το κελί στο **Cockroach Road** σημαίνεται με κόκκινο, στην περίπτωση που αυτό το κελί είναι άδειο. Αυτό είναι το πρώτο κελί το οποίο δεν αντιστοιχεί σε ένα αποτέλεσμα στην προηγούμενη στήλη.
- Στο **Cockroach Road** όλα τα κελιά στην ίδια στήλη, μετά το πρώτο κελί χωρίς αντίστοιχα αποτελέσματα στην προηγούμενη στήλη, σημαίνονται με πορτοκαλί.

Για τη σήμανση της στήλης A σε οποιαδήποτε στήλη, συμπεριλαμβανομένου και του σημείου έναρξης, που σημαίνει πως το αποτέλεσμα του παιχνιδιού έχει αλλάξει, συγκρίνονται η προηγούμενη με την τρίτη προηγούμενη στήλη.
Εάν ο αριθμός των αποτελεσμάτων σε αυτές είναι ίδιος, το κελί στο **Cockroach Road** σημαίνεται με πορτοκαλί.
Εάν ο αριθμός των αποτελεσμάτων σε αυτές δεν είναι ίδιος, το κελί στο **Cockroach Road** σημαίνεται με κόκκινο.

Με κάθε αλλαγή χρωμάτων στο **Cockroach Road** ξεκινά μια νέα στήλη. Τα αποτελέσματα **ισοπαλίας** δεν αλλάζουν τίποτα.

Ενημερώθηκε στις: 02/08/2021