



Համարը N 66-Ն
Տիպը Որոշում
Սկզբնաղբյուրը ՀՀՊՏ 2004.03.03/13(312) Հոդ.247
Ընդունող մարմինը ՀՀ կառավարություն
Ստորագրող մարմինը ՀՀ վարչապետ
Վավերացնող մարմինը ՀՀ Նախագահ
Ուժի մեջ մտնելու ամսաթիվը 13.03.2004

Տեսակը Հիմնական
Կարգավիճակը Գործում է
Ընդունման վայրը Երևան
Ընդունման ամսաթիվը 29.01.2004
Ստորագրման ամսաթիվը 09.02.2004
Վավերացման ամսաթիվը 12.02.2004
Ուժը կորցնելու ամսաթիվը

ՀՀ ԿԱՌԱՎԱՐՈՒԹՅԱՆ ՈՐՈՇՈՒՄԸ ԿԵՆԴԱՆԻ ԽԱՂԵՐԻ ՀԱՄԱՐ ՀՀ-ՈՒՄ ԳՈՐԾՈՂ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ ՀԱՍՏԱՏԵԼՈՒ ՄԱՍԻՆ

«Վավերացնում էմ»
 Հայաստանի Հանրապետության
 Նախագահ Ռ. Քոչարյան
 12 փետրվարի 2004 թ.

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿԱՌԱՎԱՐՈՒԹՅՈՒՆ

Ո Ր Ո Շ ՈՒ Մ

29 հունվարի 2004 թվականի N 66-Ն

ԿԵՆԴԱՆԻ ԽԱՂԵՐԻ ՀԱՄԱՐ ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅՈՒՆՈՒՄ ԳՈՐԾՈՂ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ ՀԱՍՏԱՏԵԼՈՒ ՄԱՍԻՆ

Հիմք ընդունելով «Շահումով խաղերի և խաղատների մասին» Հայաստանի Հանրապետության օրենքի 7-րդ հոդվածի 5-րդ մասը, ղեկավարվելով «Իրավական ակտերի մասին» Հայաստանի Հանրապետության օրենքի 14-րդ հոդվածի 1-ին մասով և Հայաստանի Հանրապետությունում խաղատների բնագավառում կենդանի խաղ (խաղեր) անցկացնող կազմակերպիչների միջև, ինչպես նաև այդ կազմակերպիչների և կենդանի խաղ (խաղեր) խաղացողների միջև փոխհարաբերությունների կարգավորման նպատակով Հայաստանի Հանրապետության կառավարությունը **որոշում է.**

Հաստատել՝

ա) «Ամերիկյան պտուտակախաղ» կենդանի խաղի համար Հայաստանի Հանրապետությունում գործող կանոնները՝ համաձայն N 1 հավելվածի.

բ) «Բլեք Ջեք» կենդանի խաղի համար Հայաստանի Հանրապետությունում գործող կանոնները՝ համաձայն N 2 հավելվածի.

գ) «Հինգխաղաթղթանի պոկեր» կենդանի խաղի համար Հայաստանի Հանրապետությունում գործող կանոնները՝ համաձայն N 3 հավելվածի.

դ) «Հինգխաղաթղթանի պոկեր՝ խաղաթղթի փոխանակությամբ» կենդանի խաղի համար Հայաստանի Հանրապետությունում գործող կանոնները՝ համաձայն N 4 հավելվածի.

ե) «Վեցխաղաթղթանի պոկեր» կենդանի խաղի համար Հայաստանի Հանրապետությունում գործող կանոնները՝ համաձայն N 5 հավելվածի.

զ) «Պոկեր՝ ջոկերով» կենդանի խաղի համար Հայաստանի Հանրապետությունում գործող կանոնները՝ համաձայն N 6 հավելվածի.

է) «Ակուսբային պոկեր» կենդանի խաղի համար Հայաստանի Հանրապետությունում գործող կանոնները՝ համաձայն N 7 հավելվածի.

ը) «Տեխասյան պոկեր» կենդանի խաղի համար Հայաստանի Հանրապետությունում գործող կանոնները՝ համաձայն N 8 հավելվածի.

թ) «Հինգխաղաթղթանի աթաղ-պոկեր» կենդանի խաղի համար Հայաստանի Հանրապետությունում գործող

կանոնները՝ համաձայն N 9 հավելվածի.

ժ) «Յոթխաղաթղթանի սթաղ-պոկեր» կենդանի խաղի համար Հայաստանի Հանրապետությունում գործող կանոնները՝ համաձայն N 10 հավելվածի:

**Հայաստանի Հանրապետության
վարչապետ**

Ա. Մարգարյան

2004 թ. փետրվարի 9
Երևան

Հավելված N 1
ՀՀ կառավարության 2004 թվականի
հունվարի 29-ի N 66-Ն որոշման

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

Պտուտակախաղն իրենից ներկայացնում է մի սեղան, որի մի անկյունում տեղադրված է պտուտակը (պտուտակաանիվը), որի դաշտը բաժանված է կարմիր և սև գույներով ներկված սեկտորների, ինչպես նաև համարակալված է 1-36 և 0 թվերով: Սեղանի մնացած մասում պատկերված է դաշտը, որի վրա խաղացողները դնում են խաղանիշերը (խաղագումարները):

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

Պտուտակախաղ խաղալու համար յուրաքանչյուր խաղացող պետք է խաղատան դրամարկղից ձեռք բերի համապատասխան խաղանիշեր, այնուհետև, մոտենալով խաղասեղանին, դրանք փոխարինել գունավոր խաղանիշերով (սեղանի վրա գունավոր խաղանիշերի արժեքը սահմանվում է խաղացողի կողմից, որը ցուցադրվում է խաղասեղանի անկյունում գտնվող հատուկ ցուցանակի վրա): Խաղալու ընթացքում խաղացողը կարող է նաև տեղում ձեռք բերել խաղանիշեր՝ խաղարկողին վճարելով խաղանիշերի արժեքին համապատասխան գումար:

Խաղացողները կարող են լինել նվազագույնը մեկ, իսկ առավելագույն խաղացողների թիվը պայմանավորված է խաղանիշերի գույների թվով:

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

Խաղարկողը պտուտում է պտուտաձողի անիվը մեկ ուղղությամբ, իսկ փոքրիկ սպիտակ գնդակը նետում հակառակ ուղղությամբ: Ընդ որում, խաղարկողն իրավունք չունի խաղի ընթացքում փոխելու պտուտաձողի անիվի և սպիտակ գնդակի ուղղություններն այնքան ժամանակ, քանի դեռ խաղացողը խաղում է: Խաղանիշերը կարող են դրվել պտուտաձողի սեղանին մինչև խաղավարի՝ «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը: Երբ գնդակը կանգնում է, խաղարկողը հայտարարում է հաղթող համարը: Սկզբում սեղանն ազատվում է պարտված խաղագումարներից, որից հետո հաղթողներն ստանում են իրենց հասանելիք գումարները: Այդ ժամանակահատվածում զգուշացվում է խաղասեղանին ձեռք չտալ և սպասել մինչև խաղարկողը չհայտարարի՝ «Դրեք խաղագումարները»: Նույն վանդակում խաղագումար կարող է դնել մի քանի խաղացող:

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

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

NN ը/կ	Խաղագումարները դնելու տարբերակները	Շահումներն ըստ խաղագումարների տեղադրման
1.	Լրիվ վանդակում (ներառյալ 0 թիվը) (մեկ թիվ)	խաղագումարը 35-ապատկվում է

2.	Վանդակները կիսող գծի վրա (ներառյալ 0-ն) (երկու թվերից մեկը)	խաղագումարը 17-ապատկվում է
3.	Տվյալ ուղղության վանդակների թվերից որևէ մեկը (երեք թվերից մեկը)	խաղագումարը 11-ապատկվում է
4.	Վանդակների խաչմերուկում (չորս թվերից մեկը)	խաղագումարը 8-ապատկվում է
5.	Վեց թվերից որևէ մեկը (վեց թվերից մեկը)	խաղագումարը 5-ապատկվում է
6.	Տասներկու թվերից որևէ մեկը (1-12, 13-24, 25-36)	խաղագումարը եռապատկվում է
7.	Տասնութ թվերից որևէ մեկը (1-18, 19-36)	խաղագումարը կրկնապատկվում է
8.	Կարմիր կամ սև (գույնի գուշակում)	խաղագումարը կրկնապատկվում է
9.	Կենտ կամ գույգ	խաղագումարը կրկնապատկվում է

**Հայաստանի Հանրապետության
կառավարության աշխատակազմի
ղեկավար-նախարար**

Մ. Թովուզյան

**Հավելված N 2
ՀՀ կառավարության 2004 թվականի
հունվարի 29-ի N 66-Ն որոշման**

Բ Լ Ե Ք Ջ Ե Ք

Խաղի կազմակերպման համար հարկավոր են՝

- ա) խաղաթղթերի 6 կապուկ.
- բ) հատուկ խաղասեղան.
- գ) խաղաթղթերի հատուկ արկղ, որը պատրաստված է այնպես, որ խաղաթղթերը հերթականությամբ դուրս գան արկղից:

«Բլեք Ջեք» խաղալու համար յուրաքանչյուր խաղացող պետք է խաղատան դրամարկղից կամ խաղարկողից ձեռք բերի համապատասխան խաղանիշեր: Խաղի սկզբին կամ այն ժամանակ, երբ խաղաթղթերի կապուկները փոխարինվում են նորերով, խաղարկողը խաղաթղթերը կիսալուսնաձև և երեսով վերև բացում է սեղանի վրա, որպեսզի խաղացողները համոզվեն, որ կապուկներում բոլոր խաղաթղթերն առկա են: Այնուհետև, խաղարկողը խառնում է խաղաթղթերը, հանում է կտրող քարտ և առաջարկում է խաղացողներից մեկին կիսել խաղաթղթերի կապուկը, որից հետո խաղարկողը վերցնում է խաղաթղթերի կապուկի աջ մասը և դնում խաղաթղթերի հետևում ու վերցնում մեկ ուրիշ կտրող խաղաթուղթ և խաղաթղթերի առաջացած կապուկը բաժանում մոտավորապես 2/3-ի հարաբերակցությամբ և մեծ մասով դեպի առաջ դնում է խաղաթղթերի հատուկ արկղի մեջ: Առաջին մի քանի խաղաթղթերը (1-6 հատ) խաղարկողը հանում է երեսով վերև խաղաթղթերի հատուկ արկղից և դնում է խաղասեղանի աջ մասում՝ խաղարկված խաղաթղթերի համար նախատեսված տեղում:

Խաղը վարում է խաղարկողը, որը բոլոր խաղացողների հետ խաղում է միաժամանակ: Խաղացողն աշխատում է հավաքել խաղաթղթեր, որոնց թվային հանրագումարը չգերազանցի 21-ը և գերազանցի խաղարկողի մոտ հավաքված

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

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

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

Խաղարկողը չունի ընտրության իրավունք, նրա համար խաղն ընթանում է կոնկրետ ֆիքսված կանոններով: Խաղարկողը պետք է վերցնի այնքան խաղաթուղթ, քանի դեռ այդ խաղաթղթերի համակցությունը չի գերազանցել 16 միավորը և դադարեցնի խաղաթուղթ վերցնելը, երբ այդ համակցությունը հավասար է 17 միավորի կամ գերազանցում է 17 միավորը: Եթե խաղարկողի երկու խաղաթղթերից կազմված համակցությունը հավասար է 17 միավորի և այդ երկու խաղաթղթերից մեկը մեկանոց է, ապա խաղարկողը պետք է դադարեցնի խաղաթուղթ վերցնելը: Եթե բաժանվել են առաջին երկու խաղաթղթերը, խաղացողը պետք է որոշում ընդունի՝ ինչ քայլեր նա պետք է ձեռնարկի, և այդ որոշումը պետք է հիմնվի 2 տեսակի ինֆորմացիայի վրա՝ իր խաղաթղթերի միավորների հանրագումարը և խաղարկողի խաղաթղթի միավորը: Խաղացողը պետք է որոշում ընդունի՝ ստորև բերված քայլերից որոնք ձեռնարկի՝

- խաղարկողից վերցնել ևս մեկ կամ մի քանի խաղաթուղթ (հիթ) կամ նրան բավարար է իր առաջին երկու խաղաթղթերը և նա խաղաթուղթ չի վերցնում (ստենդ) .
- եթե խաղացողի երկու խաղաթղթերն ունեն նույն թվային արժեքները, ապա նա կարող է բաժանել (սփլիթ) այդ գույքը և յուրաքանչյուր խաղաթուղթ դարձնել նոր համակցության առաջին խաղաթուղթ՝ դնելով իր սկզբնական խաղագումարի չափով ևս մեկ խաղագումար: Այդ դեպքում խաղարկողը խաղացողի առաջին համակցությանը տալիս է երկրորդ խաղաթուղթը, և խաղացողը խաղարկում է այդ համակցությունը: Առաջին համակցությունը խաղարկելուց հետո խաղարկողը տալիս է երկրորդ խաղաթուղթը երկրորդ համակցությանը, և խաղացողը խաղարկում է երկրորդ համակցությունը: Բոլոր դեպքերում խաղացողին թույլատրվում է խաղաթղթերը բաժանել 3 անգամ (3-րդ անգամը ներառյալ) .
- խաղացողը կարող է կրկնապատկել (դաբլ դաուն) խաղագումարը: Դա նշանակում է, որ խաղացողը սկզբնական խաղագումարի չափով դնում է խաղագումար և ստանում միայն մեկ խաղաթուղթ ու հաղթելու դեպքում սկզբնական խաղագումարի կրկնակի չափով ստանում է շահումը .
- խաղացողը, անկախ խաղարկողի խաղաթղթի միավորային արժեքից, կարող է հրաժարվել (սարանդ) խաղից՝ հրաժարման համար ստանալով սկզբնական խաղագումարի կեսը: Ընդ որում, խաղարկողը խաղացողներին ըստ խաղադաշտերի, խաղից հրաժարվելու մասին հերթականությամբ հարցնում է յուրաքանչյուր համակցությունը խաղարկելիս .
- խաղացողը կարող է ապահովագրել իր սկզբնական համակցությունը խաղարկողի «Բլեք Ջեք»-ից, եթե խաղարկողի խաղաթուղթը մեկանոց է: Նա իր սկզբնական խաղագումարի կեսի չափով սեղանի ապահովագրում (ինշուրանս) դաշտում դնում է խաղագումար: Ապահովագրության խաղագումարը վճարվում է 2-ը 1-ի հարաբերակցությամբ՝ հոգուտ խաղացողի, եթե պարզվում է, որ խաղարկողի համակցությունը «Բլեք Ջեք» է: Եթե խաղարկողի համակցությունը «Բլեք Ջեք» չէ, ապա խաղարկողը վերցնում է «Ապահովագրում» դաշտում դրված խաղագումարը և շարունակում խաղը .
- խաղացողը, որի խաղաթղթերի համակցությունը «Բլեք Ջեք» է, իսկ խաղարկողի խաղաթուղթը մեկանոց, կարող է նախընտրել. Բացի իր սկզբնական խաղագումարից վերցնել հավասար գումար (իվն մանի), այսինքն, վճարել իր սկզբնական խաղագումարի չափով (ոչ թե 3-ը, 2-ի հարաբերակցությամբ, ինչպես վճարվում է «Բլեք Ջեք»-ի ժամանակ),

քանի որ այս դեպքում հնարավոր է, որ խաղարկողի խաղաթղթերի համակցությունը նույնպես լինի «Բլեք Ջեք»:

Խաղատուները կարող է խաղացողների համար պարզունեք սահմանել հետևյալ դեպքերում`

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

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

**Հայաստանի Հանրապետության
կառավարության աշխատակազմի
ղեկավար-նախարար**

Մ. Թովույան

**Հավելված N 3
ՀՀ կառավարության 2004 թվականի
հունվարի 29-ի N 66-Ն որոշման**

Հ Ի Ն Գ Խ Ա Ղ Ա Թ Ղ Թ Ա Ն Ի Պ Ո Կ Ե Ր

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

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

Պոկեր խաղալու համար յուրաքանչյուր խաղացող պետք է խաղատան դրամարկղից կամ խաղավարից ձեռք բերի համապատասխան խաղանիշեր: Խաղացողները խաղասեղանի խաղաշրջանակի անտեի վրա դնում են սկզբնական խաղագումարները` մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

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

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

NN ը/կ	Խաղաթղթերի համակցումը
1.	Մեկ նույնատիպ գույգ կամ ցածր` մեկանոց-թագավոր
2.	2 գույգ
3.	3 նույնատիպ (թրիս)

4.	Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)
5.	Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)
6.	1 զույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)
7.	4 նույնատիպ (քառե)
8.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)
9.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)

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

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

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

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

Խաղաթղթերի համակցումը	Շահման լրացուցիչ գումարի բազմապատիկը (բազմապատկվում է կրկնապատկման (րեյս) գումարով)
Մեկ նույնատիպ զույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր	2
2 զույգ	3
3 նույնատիպ (թրիս)	4

Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)	5
Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)	6
1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)	8
4 նույնատիպ (քառե)	30
Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)	75
Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)	125

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

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

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

Խաղացողները պետք է ամբողջ խաղի ընթացքում իրենց խաղաթղթերը պահեն խաղարկողի տեսադաշտում: Իր խաղաթղթերը դիտելուց և վերը նշված N 1 որոշումն ընդունելուց հետո խաղաթղթերը երեսով ներքև դնելուց հետո խաղացողն այլևս իրավունք չունի դրանց ձեռք տալու: Խաղատան կազմակերպչի ներկայացուցիչը պարտավոր է խաղի կարգի վերաբերյալ պատասխանել խաղացողների հարցերին:

Կազմակերպիչը պարտավոր է խաղասեղանին դնել ցուցանակ, որի վրա պետք է նշվեն խաղի անվանումը, նվազագույն և առավելագույն խաղագումարների չափերը:

Կազմակերպիչն իրավունք ունի սույն կանոնների խախտմամբ խաղացողներին դուրս հրավիրելու խաղասրահից:

ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՉԻ ԿՈՂՄԻՑ ՏՐՎՈՂ ԱՌԱՎԵԼՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Կրկնակի խաղատեղով խաղ

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

Բռնուս

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

ունենալու դեպքում ստանալ որոշակի շահում՝ կազմակերպչի սահմանած չափով: Բռնուսի վրա դրված գումարը ոչ մի ազդեցություն չի ունենում խաղի ընթացքի վրա:

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

**Հայաստանի Հանրապետության
կառավարության աշխատակազմի
ղեկավար-նախարար**

Մ. Թովուզյան

**Հավելված N 4
ՀՀ կառավարության 2004 թվականի
հունվարի 29-ի N 66-Ն որոշման**

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

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

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

Պոկեր խաղալու համար յուրաքանչյուր խաղացող պետք է խաղատան դրամարկղից կամ խաղավարից ձեռք բերի համապատասխան խաղանիշեր: Խաղացողները խաղասեղանի խաղաշրջանակի անտեի վրա դնում են սկզբնական խաղագումարները՝ մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

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

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

NN ը/կ	Խաղաթղթերի համակցումը
1.	1 նույնատիպ գույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր
2.	2 գույգ
3.	3 նույնատիպ (թրիս)
4.	Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)
5.	Ցանկացած 5 նույներանգ (\$լաշ)
6.	1 գույգ և 3 նույնատիպ (\$ուլ հաուզ)

7.	4 նույնատիպ (քառե)
8.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)
9.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)

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

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

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

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

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

Խաղաթղթերի համակցումը	Շահման լրացուցիչ գումարի բազմապատիկը (բազմապատկվում է կրկնապատկման (րեյս) գումարով)
1 նույնատիպ գույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր	1
2 գույգ	2
3 նույնատիպ (թրիս)	3
Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)	4

Ցանկացած 5 նույնեքանգ (ֆլաշ)	5
1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուգ)	7
4 նույնատիպ (քառե)	20
Նույնեքանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)	50
Նույնեքանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)	100

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

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

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

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

Կազմակերպիչը պարտավոր է խաղասեղանին դնել ցուցանակ, որի վրա պետք է նշվեն խաղի անվանումը, խաղագումարների նվազագույն և առավելագույն չափերը:

Խաղատան կազմակերպիչի ներկայացուցիչը խաղի կարգի վերաբերյալ պարտավոր է պատասխանել խաղացողների հարցերին:

Կազմակերպիչն իրավունք ունի սույն կանոնների խախտմամբ խաղացողներին դուրս հրավիրելու խաղասրահից:

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

Բազմակի խաղատեղով խաղ

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

Բռնուս

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

որոշում է ընդունում փոխել խաղաթղթերից որևէ մեկը, ապա բնուսի վրա դրված գումարը կորում է:

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

**Հայաստանի Հանրապետության
կառավարության աշխատակազմի
ղեկավար-նախարար**

Մ. Թովուզյան

Հավելված N 5

**ՀՀ կառավարության 2004 թվականի
հունվարի 29-ի N 66-Ն որոշման**

Վ Ե Ց Խ Ա Ղ Ա Թ Ղ Թ Ա Ն Ի Պ Ո Կ Ե Ր

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

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

Պոկեր խաղալու համար յուրաքանչյուր խաղացող պետք է խաղատան դրամարկից կամ խաղավարից ձեռք բերի համապատասխան խաղանիշեր: Խաղացողները խաղասեղանի խաղաշրջանակի անտեի վրա դնում են սկզբնական խաղագումարները՝ մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Խաղաթղթերի համակցումը	Շահման լրացուցիչ գումարի բազմապատիկը (բազմապատկվում է կրկնապատկման (րեյս) գումարով)
1 նույնատիպ գույգ կամ ցածր՝ մեկանոց-թագավոր	1
2 գույգ	2
3 նույնատիպ (թրիս)	3
Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)	4
Ցանկացած 5 նույներանգ (Ֆլաշ)	5

1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուգ)	7
4 նույնատիպ (քառե)	20
Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)	50
Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)	100

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

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

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

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

Խաղատան կազմակերպչի ներկայացուցիչը խաղի կարգի վերաբերյալ պարտավոր է պատասխանել խաղացողների հարցերին:

Կազմակերպիչը պարտավոր է խաղասեղանին դնել ցուցանակ, որի վրա պետք է նշվեն խաղի անվանումը, նվազագույն և առավելագույն խաղագումարների չափերը:

Կազմակերպիչն իրավունք ունի սույն կանոնների խախտմամբ խաղացողներին դուրս հրավիրելու խաղասրահից:

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

Կրկնակի խաղատեղով խաղ

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

Բռնուս

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

Կազմակերպիչը պարտավոր է խաղասեղանին դնել ցուցանակ՝ նշելով բռնուսի շահման բազմապատիկները՝

յուրաքանչյուր համակցության դեպքում:

**Հայաստանի Հանրապետության
կառավարության աշխատակազմի
դեկավար-նախարար**

Մ. Թովուզյան

**Հավելված N 6
ՀՀ կառավարության 2004 թվականի
հունվարի 29-ի N 66-Ն որոշման**

Պ Ո Կ Ե Ր` Ջ Ո Կ Ե Ր Ո Վ

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

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

Պոկեր խաղալու համար յուրաքանչյուր խաղացող պետք է խաղատան դրամարկղից կամ խաղավարից ձեռք բերի համապատասխան խաղանիշեր: Խաղացողները խաղասեղանի խաղաշրջանակի անտեի վրա դնում են սկզբնական խաղագումարները` մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

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

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

NN ը/կ	Խաղաթղթերի համակցումը
1.	1 նույնատիպ գույգ
2.	2 գույգ
3.	3 նույնատիպ (թրիս)
4.	Ցանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)
5.	Ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ)
6.	1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ)
7.	4 նույնատիպ (քառե)

8.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ Ֆլաշ)
9.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ Ֆլաշ)
10.	4 նույնատիպ և ջոկեր (պոկեր)

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

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

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

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

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

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

Խաղաթղթերի համակցումը	Շահման լրացուցիչ գումարի բազմապատիկը (բազմապատկվում է կրկնապատկման (րեյս) գումարով)
1 նույնատիպ գույգ	1
2 գույգ	2
3 նույնատիպ (թրիս)	3
Յանկացած 5 հաջորդականություն (սթրեյթ)	4

Ցանկացած 5 նույնեքանգ (ֆլաշ)	5
1 գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հասուգ)	7
4 նույնատիպ (քառե)	15
Նույնեքանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ)	35
Նույնեքանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)	75
4 նույնատիպ և ջոկեր (պոկեր)	150

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

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

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

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

Խաղատան կազմակերպչի ներկայացուցիչը խաղի կարգի վերաբերյալ պարտավոր է պատասխանել խաղացողների հարցերին:

Կազմակերպիչը պարտավոր է խաղասեղանին դնել ցուցանակ, որի վրա պետք է նշվեն խաղի անվանումը, նվազագույն և առավելագույն խաղագումարների չափերը:

Կազմակերպիչն իրավունք ունի սույն կանոնների խախտմամբ խաղացողներին դուրս հրավիրելու խաղասրահից:

ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՉԻ ԿՈՂՄԻՑ ՏՐՎՈՂ ԱՌԱՎԵԼՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Կրկնակի խաղատեղով խաղ

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

Բռնուս

Կազմակերպիչը կարող է նաև որոշակի համակցումների ստացման դեպքում երաշխավորված շահումների ստացման հնարավորություն ընձեռել խաղացողներին, որից օգտվելու համար խաղի սկզբին, բացի սովորական անտեում դրված գումարից, խաղացողը կարող է հավելյալ գումար դնել խաղասեղանի վրա գտնվող բռնուս մասում՝ խաղատան կազմակերպչի սահմանած չափով, բայց ոչ ավելի, քան կոնին (անտեին) դրվող խաղագումարի 50 տոկոսը: Այս խաղագումարը մասնակցին հնարավորություն է ընձեռում, անկախ խաղավարի խաղաթղթերի գուգակցումից և իր խաղաթղթերի համակցության՝ խաղավարի խաղաթղթերի համակցությունից ավելի արժեքավոր լինելուց, առանց իր

խաղաթղթերից որևէ մեկը փոխանակելու ցանկացած 5 նույներանգ (ֆլաշ), մեկ գույգ և 3 նույնատիպ (ֆուլ հաուզ), 4 նույնատիպ (քառե), նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ ֆլաշ), նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ) կամ 4 նույնատիպ և ջոկեր (պոկեր) համակցումներ ունենալու դեպքում ստանալ որոշակի շահում՝ կազմակերպչի սահմանած չափով: Բռնուսի վրա դրված գումարը ոչ մի ազդեցություն չի ունենում խաղի ընթացքի վրա: Եթե խաղացողը որոշում է ընդունում փոխել խաղաթղթերից որևէ մեկը, ապա բռնուսի վրա դրված գումարը կորում է:

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

**Հայաստանի Հանրապետության
կառավարության աշխատակազմի
ղեկավար-նախարար**

Մ. Թովուզյան

**Հավելված N 7
ՀՀ կառավարության 2004 թվականի
հունվարի 29-ի N 66-Ն որոշման**

Ա Կ ՈՒ Մ Բ Ա Յ Ի Ն Պ Ո Կ Ե Ր

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

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

Ակումբային պոկեր խաղալու համար յուրաքանչյուր խաղացող պետք է խաղաստան դրամարկից ձեռք բերի համապատասխան խաղանիշեր: Խաղացողները խաղասեղանին խաղագումարներ են դնում որպես բանկ՝ իբրև գրազ գալով, որ իր համակցությունը կունենա ավելի բարձր արժեք:

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

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

7.	4 նույնատիպ (քառե)
8.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն (սթրեյթ Ֆլաշ)
9.	Նույներանգ 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ Ֆլաշ)

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

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

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

3. Յուրաքանչյուր խաղացող իր ցանկությամբ կարող է գնել մինչև 3 խաղաթուղթ՝ նախօրոք վերադարձնելով իր մոտ եղած խաղաթղթերից և միաժամանակ յուրաքանչյուր գնվող խաղաթղթի համար բանկ վճարելով խաղի սկզբում դրված գումարի չափով գումար: Խաղավարն անմիջապես վերցնում է համապատասխան խաղացողի վերադարձրած խաղաթուղթը (կամ խաղաթղթերը) և փոխարենը՝ խաղացողին, յուրաքանչյուր վերադարձված խաղաթղթի փոխարեն, տալիս նոր խաղաթուղթ: Այս դեպքում խաղացողն իր ցանկությամբ կարող է ընդունել N 2 որոշումը, իսկ հակառակ դեպքում՝ N 1 որոշումը:

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

Խաղին միանգամից կարող է մասնակցել մինչև 6 խաղացող:

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

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

Կազմակերպիչը պարտավոր է խաղասեղանին դնել ցուցանակ, որի վրա պետք է նշվի խաղի անվանումը:

Խաղավարը խաղի կարգի վերաբերյալ պարտավոր է պատասխանել խաղացողների հարցերին:

Կազմակերպիչն իրավունք ունի սույն կանոնների խախտմամբ խաղացողներին դուրս հրավիրելու խաղասրահից:

Կազմակերպիչը կարող է սահմանել իր կողմից տրամադրված ծառայությունների (խաղասեղան, խաղավար) համար վարձ, որը կարող է լինել ժամային կամ տոկոսային: Ժամային վարձն այն գումարն է, որը խաղացողները պարտավոր են վճարել յուրաքանչյուր ժամ խաղասեղանին խաղալու համար: Տոկոսային վարձը խաղարկվող բանկի այն տոկոսն է՝ արտահայտված գումարով, որը կազմակերպիչը գանձում է յուրաքանչյուր խաղարկված բանկից: Յուրաքանչյուր խաղարկված բանկից գանձվող տոկոսը չի կարող գերազանցել տվյալ խաղարկվող բանկի 5 տոկոսը:

**Հայաստանի Հանրապետության
կառավարության աշխատակազմի
ղեկավար-նախարար**

Մ. Թովուզյան

Հավելված N 8

ՀՀ կառավարության 2004 թվականի
հունվարի 29-ի N 66-Ն որոշման

Տ Ե Խ Ա Ս Յ Ա Ն Պ Ո Կ Ե Ը

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

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

Տեխասյան պոկեր խաղալու համար յուրաքանչյուր խաղացող պետք է խաղատան դրամարկղից ձեռք բերի համապատասխան խաղանիշեր: Խաղացողները խաղասեղանին դնում են սկզբնական խաղագումարները մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

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

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

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

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

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

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

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

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

Խաղին միանգամից կարող է մասնակցել 7 խաղացող:

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

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

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

Կազմակերպիչը պարտավոր է խաղասեղանին դնել ցուցանակ, որի վրա պետք է նշվի խաղի անվանումը:

Խաղարկողը խաղի կարգի վերաբերյալ պարտավոր է պատասխանել խաղացողների հարցերին:

Կազմակերպիչն իրավունք ունի սույն կանոնների խախտմամբ խաղացողներին դուրս հրավիրելու խաղասրահից:

Կազմակերպիչը կարող է սահմանել իր կողմից տրամադրված ծառայությունների (խաղասեղան, խաղավար) համար վարձ, որը կարող է լինել ժամային կամ տոկոսային: Ժամային վարձը այն գումարն է, որը խաղացողները պարտավոր են վճարել յուրաքանչյուր ժամ խաղասեղանին խաղալու համար: Տոկոսային վարձը խաղարկվող բանկի այն տոկոսն է՝ արտահայտված գումարով, որը կազմակերպիչը գանձում է յուրաքանչյուր խաղարկված բանկից: Յուրաքանչյուր խաղարկված բանկից գանձվող տոկոսը չի կարող գերազանցել սովյալ խաղարկվող բանկի 5 տոկոսը:

**Հայաստանի Հանրապետության
կառավարության աշխատակազմի
ղեկավար-նախարար**

Մ. Թովուզյան

Հավելված N 9

ՀՀ կառավարության 2004 թվականի
հունվարի 29-ի N 66-Ն որոշման

Հ Ի Ն Գ Խ Ա Ղ Ա Թ Ղ Թ Ա Ն Ի Ս Թ Ա Դ - Պ Ո Կ Ե Ը

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

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

Հինգխաղաթղթանի սթաղ-պոկեր խաղալու համար յուրաքանչյուր խաղացող պետք է խաղատան դրամարկից ձեռք բերի համապատասխան խաղանիշեր: Խաղացողները խաղասեղանին դնում են սկզբնական խաղագումարները մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

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

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

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

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

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

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

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

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

Խաղին միանգամից կարող է մասնակցել 7 խաղացող:

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

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

Կազմակերպիչը պարտավոր է խաղասեղանին դնել ցուցանակ, որի վրա պետք է նշվի խաղի անվանումը:

Խաղարկողը պարտավոր է խաղի կարգի վերաբերյալ պատասխանել խաղացողների հարցերին:

Կազմակերպիչն իրավունք ունի սույն կանոնների խախտումը խաղացողներին դուրս հրավիրելու խաղասրահից:

Կազմակերպիչը կարող է սահմանել իր կողմից տրամադրված ծառայությունների (խաղասեղան, խաղավար) համար վարձ, որը կարող է լինել ժամային կամ տոկոսային: Ժամային վարձն այն գումարն է, որը խաղացողները պարտավոր են վճարել յուրաքանչյուր ժամ՝ խաղասեղանին խաղալու համար: Տոկոսային վարձը խաղարկվող բանկի այն տոկոսն է՝

արտահայտված գումարով, որը կազմակերպիչը գանձում է յուրաքանչյուր խաղարկված բանկից: Յուրաքանչյուր խաղարկված բանկից գանձվող տոկոսը չի կարող գերազանցել տվյալ խաղարկվող բանկի 5 տոկոսը:

**Հայաստանի Հանրապետության
կառավարության աշխատակազմի
ղեկավար-նախարար**

Մ. Թովուզյան

**Հավելված N 10
ՀՀ կառավարության 2004 թվականի
հունվարի 29-ի N 66-Ն որոշման**

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

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

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

Յոթխաղաթղթանի սթաղ-պոկեր խաղալու համար յուրաքանչյուր խաղացող պետք է խաղատան դրամարկից ձեռք բերի համապատասխան խաղանիշեր: Խաղացողները խաղասեղանին դնում են սկզբնական խաղագումարները՝ մինչև խաղարկողի «Խաղագումարների տեղադրումներն ավարտված են» հայտարարելը:

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

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

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

9.	Նույնեանց 5 հաջորդականություն, որն ավարտվում է մեկանոցով (ռոյալ ֆլաշ)
----	---

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

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

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

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

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

Խաղին միանգամից կարող է մասնակցել 7 խաղացող:

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

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

Կազմակերպիչը պարտավոր է խաղասեղանին դնել ցուցանակ, որի վրա պետք է նշվի խաղի անվանումը:

Խաղարկողը պարտավոր է խաղի կարգի վերաբերյալ պատասխանել խաղացողների հարցերին:

Կազմակերպիչն իրավունք ունի սույն կանոնների խախտմամբ խաղացողներին դուրս հրավիրելու խաղասրահից:

Կազմակերպիչը կարող է սահմանել իր կողմից տրամադրված ծառայությունների (խաղասեղան, խաղավար) համար վարձ, որը կարող է լինել ժամային կամ տոկոսային: Ժամային վարձն այն գումարն է, որը խաղացողները պարտավոր են վճարել յուրաքանչյուր ժամ՝ խաղասեղանին խաղալու համար: Տոկոսային վարձը խաղարկվող բանկի այն տոկոսն է՝ արտահայտված գումարով, որը կազմակերպիչը գանձում է յուրաքանչյուր խաղարկված բանկից: Յուրաքանչյուր խաղարկված բանկից գանձվող տոկոսը չի կարող գերազանցել տվյալ խաղարկվող բանկի 5 տոկոսը:

**Հայաստանի Հանրապետության
կառավարության աշխատակազմի
ղեկավար-նախարար**

Մ. Թովուզյան