

Live Baccarat

Vă oferim jocul de Live Baccarat cu opt pachete de cărți, cu un dealer în carne și oase și cu o masă de Baccarat reală. Folosim regulile standard ale jocului de Baccarat.

Dacă nu sunteți familiarizat cu jocul de Baccarat, vă rugăm să mergeți la secțiunea Regulile jocului de Live Baccarat.

Fluxul de pariere

- Dacă o rundă de joc este în curs de desfășurare când vă așezați la masă, vă rugăm să o așteptați pe următoarea și apoi să vă plasați pariurile.
- Pentru a plasa un pariu, alegeți un jeton și plasați-l pe poziția de pariere.
- Puteți plasa simultan mai multe jetoane, pe diferite poziții de pariere.
- Contorul din fereastra de joc arată cât timp mai aveți la dispoziție pentru a plasa pariurile.
- Pariurile sunt confirmate automat.
- După **semnalul Stop pariuri**, începe runda de joc.
- Câștigurile se plătesc pentru pariurile câștigătoare la finalul fiecărei runde de joc.
- Pentru a juca o rundă, plasați pariurile din nou sau folosiți butonul **Repariere**.
- Dacă nu doriți să participați, nu plasați niciun pariu pe masă.

Limitarea pariurilor opuse

Când este activă Limitarea pariurilor opuse, următoarele pariuri nu pot fi plasate simultan: **Jucător** și **Bancher**, **Mare** și **Mică**.

Fluxul de joc

- Alegeți un jeton și plasați-l pe poziția de pariere dorită: pariuri principale **Jucător**, **Bancher** sau **Egalitate**, sau oricare dintre pozițiile pariurilor auxiliare.
- Când începe runda de joc, se împart cărți către dvs. și **Bancher**, în ordinea următoare: prima carte pentru **Jucător**, a doua carte pentru **Bancher**, a treia carte pentru **Jucător**, a patra carte pentru **Bancher**. În anumite situații, a treia carte este împărțită **Jucătorului** și/sau **Bancherului**. Pentru mai multe informații, consultați **Regulile privind a treia carte** din secțiunea Reguli.
- Valorile cărților sunt calculate și mâna cu suma cea mai apropiată de 9 câștigă.

Pariurile auxiliare

Un pariu auxiliar este un pariu pe care îl puteți face pe lângă pariurile principale **Jucător, Bancher** sau **Egalitate**. În jocul de Baccarat, puteți plasa pariuri auxiliare fără a plasa un pariu principal.

Regulile pentru pariurile auxiliare **Perechea jucătorului / Perechea bancherului / Orice pereche / Perechea perfectă / Mare / Mică** sunt după cum urmează:

- Pariurile auxiliare **Perechea jucătorului, Perechea bancherului** plătesc 11 la 1 dacă primele două cărți trase de dealer formează o pereche pe respectiva poziție.
- Pariul auxiliar **Orice pereche** plătește 5 la 1 dacă primele două cărți trase de dealer formează o pereche fie pe poziția Bancherului, fie pe cea a Jucătorului.
- Pariul auxiliar **Perechea perfectă** plătește 25 la 1 dacă primele două cărți ale **Jucătorului** sau ale **Bancherului** formează o pereche din aceeași suită, de exemplu, o pereche de 7 de Romb.
- Pariul auxiliar **Mare** plătește 0,54 la 1 dacă numărul total al cărților împărțite **Jucătorului** și **Bancherului** este 5 sau 6.
- Pariul auxiliar **Mică** plătește 1,5 la 1 dacă numărul total al cărților împărțite **Jucătorului** și **Bancherului** este 4.
- Pariul auxiliar **Super 6** plătește 12 la 1 pentru un total câștigător de 6 pentru Bancher.
- Un **pariu auxiliar** nu este asociat cu pariurile din jocul principal. Puteți paria pe poziția de pariere principală **Jucător** și plasa un pariu auxiliar **Perechea bancherului** și invers.

Pentru a reduce la minimum riscul de abuz sau fraudare a jocului, pariurile auxiliare ar putea fi dezactivate la anumite intervale de timp.

Pariurile auxiliare Egalite*

Egalite este un tip de Pariu auxiliar al jocului Baccarat, în care pariați că mâinile **Jucătorului** și **Bancherului** vor forma o anumită **Egalitate** cu scor egal.

- Pariul dvs. câștigă dacă mâinile rezultă într-o **Egalitate** la același scor specific. Dacă rezultatul mâinii nu este de **Egalitate**, toate pariurile **Egalite** sunt necâștigătoare.
- Puteți paria pe poziția **Egalite** fără a plasa un pariu principal.
- Puteți alege să plasați unul sau mai multe pariuri pe un scor specific de **Egalitate** între mâini, oferite de Pariurile auxiliare **Egalite**.

* Opțiunea este disponibilă doar dacă este activată de furnizorul dvs. de servicii.

Amestecarea cărților

Opt pachete de cărți pre-amestecate sunt folosite în joc. Când un nou set de cărți pre-amestecate este adus la masă, cărțile sunt plasate în sabot și dealerul pune un divizor în noul set de cărți. După ce divizorul este împărțit, dealerul anunță înlocuirea cărților în runda următoare. De fiecare dată când este adus la masă un set nou de cărți, toate cărțile anterioare sunt eliminate. Se efectuează încă o amestecare la masă, înainte de a plasa cărțile noi în sabot.

Arderea cărților dintr-un sabot nou*: La începutul fiecărui sabot nou, dealerul trage prima carte din sabot, cu fața în sus, și arde (elimină) un număr de cărți egal cu valoarea acestei prime cărți toate cu fața în jos.

* Disponibilă doar dacă este activată de furnizorul dvs. de servicii.

Returnarea la jucător și Tabelele de plăți

Pariurile principale	
Bancher	98,94%
Jucător	98,76%
Egalitate	85,64%
Pariurile auxiliare	
Perechea jucătorului	89,64%
Perechea bancherului	89,64%
Perechea perfectă	86,97%
Orice pereche	86,29%
Mare	95,65%
Mică	94,72%
Super 6	70,02%
Egalite	87,55%–93,61%

Tabelul de plăți al jocului Live Baccarat

Tipul pariului	Plata
Pariurile principale	
Jucător	1:1
Egalitate	8:1
Bancher	0.95:1

Pariurile auxiliare	
Perechea jucătorului	11:1
Perechea bancherului	11:1
Perechea perfectă	25:1
Orice pereche	5:1
Mare	0,54:1
Mică	1,5:1
Super 6	12:1

Tabelul de plăți pentru pariurile auxiliare Egalite

Egalități singulare	Cote plătibile
0	150:1
1	215:1
2	220:1
3	200:1
4	120:1
5	110:1
6	45:1
7	45:1
8	80:1
9	80:1

Elementele interfeței cu utilizatorul

 Repariere	Plasați același pariu ca în runda anterioară.
 Anulare	Anulează ultima activitate de la masă – fie elimină ultimul pariu plasat, fie anulează dublarea pariului. Dați clic/mențineți apăsat pentru a elimina toate pariurile care se află pe masă în acel moment.
 Dublare	Dublează pariul pe care l-ați plasat în acest moment.

 Lobby	Încarcă Lobby-ul, de unde vă puteți așeza la o altă masă.
 Casier (mobil)	Deschide fereastra Casier, de unde puteți să faceți depuneri, retrageri, vă puteți vedea istoricul de tranzacții etc. Opțiunea este disponibilă doar dacă este activată de furnizorul dvs. de servicii.

 Casier (desktop)	Deschide fereastra Casier, de unde puteți să faceți depuneri, retrageri, vă puteți vedea istoricul de tranzacții etc. Opțiunea este disponibilă doar dacă este activată de furnizorul dvs. de servicii.
 Limite	Deschide panoul Limite.
 Meniu (mobil)	Deschide meniul cu linkuri către Limite, Istoric, Editare nume de joc, Ajutor, Chat și Setări.
 Setări (desktop)	Deschide meniul cu comenzile audio, fișele de rezultate și de tematica numelui de joc. Setările jocului vă permit să selectați tema cu care vreți să vă fie afișate rezultatele: Tematică fișe de rezultate: Luminoasă – afișează rezultatele pe fundal alb. Întunecată – afișează rezultatele pe fundal negru. Auto* – ajustează tematica de afișare a rezultatelor în conformitate cu setările de Afișaj și Luminozitate ale dispozitivului. Această opțiune este disponibilă doar dacă Modul Întunecat este compatibil cu dispozitivul dvs. Setările audio vă permit să porniți și să opriți sunetele jocului și vocea dealerului. Setările numelui de joc vă permit să vă alegeți sau să vă schimbați numele, astfel cum este el afișat dealerului și jucătorilor.

 Editare nume de joc (mobil)	Vă permite să vă alegeți sau să vă schimbați numele, astfel cum este el afișat dealerului și jucătorilor.
Chat (desktop)	Deschide fereastra de Chat. Puteți tasta mesaje pentru a comunica cu dealerul sau cu alți jucători.
 Chat (mobil)	Deschide fereastra de Chat. Puteți tasta mesaje pentru a comunica cu dealerul sau cu alți jucători.
Sold	Afișează soldul dvs. în jocul curent. Aceștia sunt banii pe care îi puteți folosi pentru a lua parte la joc.
Câștig	Afișează valoarea câștigului curent. Aceasta este suma de bani ce va fi adăugată la soldul dvs.
Pariu	Afișează valoarea pariului curent. Aceasta este suma de bani ce va fi retrasă din soldul dvs. în cazul unui rezultat necâștigător.
 Istoric	Vă permite să accesați toate informațiile din istoricul jocului anterior. Dacă datele furnizate în Istoric de joc nu sunt suficiente, puteți solicita o perspectivă mai detaliată de la operatorul dvs. de jocuri de noroc.
 Ajutor (mobil)	Deschide fișierul Ajutor și Reguli pe care îl citiți în acest moment.
 Ajutor (desktop)	Deschide fișierul Ajutor și Reguli pe care îl citiți în acest moment.
 Ecran complet (desktop)	Afișează panoul de joc pe întreg ecranul și ascunde bara de meniu a browserului.

 Setări audio (desktop)	Setările audio vă permit să opriți sunetele jocului și să modificați volumul sunetului.
--	--

Notificare cu privire la pariurile live

Depunem toate eforturile pentru a ne asigura că informațiile afișate pentru dvs. și pe site-ul nostru web cu privire la evenimente sunt corecte. Cu toate acestea, vă rugăm să le folosiți exclusiv în scop orientativ. Din cauza naturii acestor evenimente și a transmisiunilor live care ar putea fi întârziate, nu ne asumăm niciun fel de responsabilitate pentru faptul că vreo informație, inclusiv rezultatul și ora jocului, ar putea fi greșită. Asigurați-vă că sunteți la curent cu regulile specifice de pariare, pentru a vedea cum sunt soluționate pariurile pe diferite piețe. Rețineți că această întârziere variază de la un client la altul și poate depinde de configurația prin care primesc datele sau imaginile.

Fluxuri video live: Din cauza naturii Internetului, pot apărea decalaje video. Jocul a fost gândit astfel încât să ne asigurăm că jucătorii nu sunt nici avantajați, nici dezavantajați din cauza potențialelor decalaje.

Notă cu privire la defecțiuni: O defecțiune anulează toate plățile și jocurile.

Notă cu privire la rotunjire: Pariurile sunt întotdeauna rotunjite în jos de la a treia zecimală. Când vi se dau banii înapoi și sunt transferați în soldul contului dvs., orice sumă mai mică de 0,01 este rotunjită în jos.

Notă cu privire la deconectări: Dacă sunteți deconectat de la joc din cauza unei probleme de conexiune, pariurile dvs. sunt înregistrate și plătite în conformitate cu rezultatele rundei. Puteți vedea rezultatele rundei în istoricul de joc.

Baccarat Squeeze

Aceasta este o variantă* a jocului obișnuit de Baccarat. Regulile, rapoarte de câștig și plățile sunt aceleași cu cele pentru jocul obișnuit de Baccarat, singura diferență fiind în modul în care cărțile sunt plasate pe masă și deschise.

În Baccarat Squeeze, cărțile sunt plasate pe masă cu fața în jos. A doua și (dacă este necesar) a treia carte a părții (**Jucătorul** sau **Bancherul**) care a primit un număr mai mare de pariuri este strecurată în fața unei anumite camere video, înainte de a fi dezvăluită jucătorilor. Partea care a primit mai multe pariuri este întotdeauna strecurată prima, cu o excepție: dacă a treia carte nu este împărțită **Bancherului**, cea de-a treia carte a **Jucătorului** este strecurată întotdeauna.

Dacă numărul de pariuri plasate este același pentru ambele părți, atunci ambele vor fi strecurate.

*Disponibilă doar dacă este activată de furnizorul dvs. de servicii.

6 Scanner Baccarat

Aceasta este o variantă* a jocului obișnuit de Baccarat. Regulile, rapoarte de câștig și plățile sunt aceleași ca la celelalte mese. Diferența constă în modul în care cărțile sunt împărțite și arătate. Masa fizică de 6 Scanner Baccarat include 6 scanere. 6 cărți sunt împărțite cu fața în jos, plasate pe pozițiile lor și scanate. Fluxul pentru arătarea cărților este același ca cel din jocul Baccarat obișnuit. Cu toate acestea, când cea de-a treia carte împărțită Bancherului/Jucătorului nu este necesară, nu este arătată în runda curentă. Dealerul începe să împartă cărțile în runda următoare cu cea de-a treia carte care nu a fost împărțită Bancherului și/sau Jucătorului în runda anterioară. Dacă runda următoare începe cu un sabot nou, cea de-a treia carte care nu a fost împărțită Bancherului și/sau Jucătorului este eliminată de la masă cu fața în jos.

*Disponibilă doar dacă este activată de furnizorul dvs. de servicii.

Regulile jocului Live Baccarat

Scopul jocului este de a obține o mână cu un total de puncte cât mai aproape de 9.

Valorile cărților:

- Așii valorează unu
- Cărțile de la 2 la 9 au valoarea afișată pe fiecare
- Cărțile de zece și mai mari au valoarea zero

Dacă valoarea mâinii este de zece puncte sau mai mult, scădeți zece și ce rămâne este valoarea în puncte a mâinii Baccarat. De exemplu: $7+6=13=3$ sau $4+6=10=0$.

Plasați miza pe una sau mai multe dintre următoarele poziții de pariare: **Bancherul**, **Jucătorul** și/sau **Egalitate**. **Jucătorul** și **Bancherul** primesc fiecare o mână cu câte două cărți, în următoarea ordine: prima carte **Jucătorului**, a doua carte **Bancherului**, a treia carte **Jucătorului**, a patra carte **Bancherului**. În anumite situații, a treia carte este împărțită **Jucătorului** și/sau **Bancherului**. Pentru mai multe informații, consultați **Regulile privind a treia carte**.

Câștigă mâna cea mai apropiată de 9.

Dacă pariati pe **Jucător** și **Jucătorul** câștigă, primiți o plată de 1 la 1 pentru pariul dvs., adică pariul de 10 vă aduce 20.

Dacă pariati pe **Bancher** și acesta câștigă, primiți un câștig de 1 la 1 pentru pariul dvs.; mai puțin în situația în care **Bancherul** câștigă cu un 6, când primiți un câștig de 0,5 la 1 pentru pariul dvs. Așadar, dacă pariati un jeton de 10, primiți 15 ca plată.

Dacă mâna **Jucătorului** are același total cu mâna **Bancherului**, rezultatul jocului este de **Egalitate**. Dacă ați plasat un pariu în câmpul **Egalitate**, plata dvs. este de 8 la 1. Pariurile principale, altele decât Egalitate, sunt returnate dacă apare un rezultat de **Egalitate**.

Regulile privind a treia carte

Următorul grafic al regulilor **Baccarat** se aplică atunci când **Jucătorul** și/sau **Bancherul** primesc automat a treia carte în jocul de Baccarat:

Jucător

Valoarea în puncte a primelor două cărți:	
0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5	Trage carte
6 – 7	Stă
8 – 9	„Mână naturală”, nu se mai fac trageri

Dacă **Jucătorul** stă, atunci **Bancherul** trage carte la un total de 5 sau mai puțin.

Dacă **Jucătorul** trage carte, folosiți tabelul de mai jos pentru a afla dacă **Bancherul** trage carte sau stă.

Bancher

Valoarea în puncte a primelor două cărți:	Trage carte când a treia carte a Jucătorului este:	Nu trage carte când a treia carte a Jucătorului este:
0 – 1 – 2	Trage carte întotdeauna	
3	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 9	8
4	2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 8 – 9
5	4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 8 – 9
6	6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 8 – 9
7	Stă întotdeauna	
8 – 9	Jucătorul nu poate trage carte	Jucătorul nu poate trage carte

Notă importantă: Dacă **Jucătorul** și/sau **Bancherul** are un total de 8 sau 9, ambii stau. Această regulă se aplică cu prioritate față de orice alte reguli.

Rezultate

Jocul de Baccarat are cinci **Rezultate** posibile. Fiecare dintre ele marchează rezultatele jocului folosind un alt model.

Diferența constă în punctul de plecare și în modul în care sunt marcate rezultatele.

Există următoarele marcaje pe fișele cu Rezultate:

- **Cerc roșu - Bancherul** a câștigat runda.
- **Cerc albastru - Jucătorul** a câștigat runda.
- **Bară oblică verde** - Runda s-a încheiat la **Egalitate**.

Butoanele pentru fișele de rezultate vă permit să schimbați conținutul fișelor:

- **Curent** – Afișează scorurile pentru sabotul curent.
- **Ultimul** – Afișează scorurile pentru sabotul anterior.
- **Ultimul-1** – Afișează scorurile pentru penultimul sabot.
- **Total** – Conține scorurile pentru toți acești saboți.
- **Bancher** - Afișează rapid cum ar arăta fișa dacă următorul rezultat este **Bancher**.
- **Jucător** - Afișează rapid cum ar arăta fișa dacă următorul rezultat este **Jucător**.

Rezultate directe

Există următoarele rezultate **directe: Bead Road, Big Road, Big Eye Road, Small Road și Cockroach Road**.

În general, fișa de rezultate vă permite să vedeți șirurile de victorii fie pentru **Jucător**, fie pentru **Bancher**.

Victoriile obținute de aceeași parte și egalitățile sunt afișate pe o singură coloană. De fiecare dată când câștigă cealaltă parte, este începută o nouă coloană.

Egalitatea nu întrerupe coloana deoarece pariurile non-egalitate sunt returnate **Jucătorului** în caz de **Egalitate**.

Astfel, dacă rezultatul este **Egalitate**, nu pierdeți niciun ban.

Fișa completă (Bead Road)

Fișa **Bead Road** afișează secvențial rezultatele rundelor. Celula din colțul stângasus este cel mai recent rezultat, cel de sub este cel anterior și așa mai departe.

Când se ajunge la celula de la bază, runda următoare este înregistrată în celula de sus a următoarei coloane.

Fișa **Bead Road** afișează rezultatul runde de joc și totalul de puncte al mâinii câștigătoare.

- Un cerc roșu înseamnă că **Bancherul** a câștigat runda.
- Un cerc albastru înseamnă că **Jucătorul** a câștigat runda.
- Un cerc verde indică o **Egalitate**.
- Un punct roșu în colțul dreapta-jos al unei celule înseamnă că **Bancherul** a avut o pereche.
- Un punct albastru în colțul dreapta-sus al unei celule înseamnă că **Jucătorul** a avut o pereche.

Exemplu de fișă de rezultate

Toate fișele de rezultate descrise mai jos derivă din **Big Road**. Mai jos, vă prezentăm un exemplu de set de rezultate înregistrate pe o fișă **Big Road**.

Toate celelalte exemple de fișe oferite în cele ce urmează pleacă de la acest exemplu specific:

	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

Săgețile ilustrează cum este generat **Big Eye Road** din **Big Road**.

	1	2	3	4	5
A	1	3	7	9	13
B	2	4	8	10	14
C		5		11	15
D		6		12	16
E					17
F					18
G					19

Fișa **Big Eye Road** rezultantă arată așa:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	14	15	17	19	20	21	22	25	26	29
B											12		16	18				23		27	
C											13							24		28	
D																					
E																					
F																					
G																					

Punctul de plecare corespunde celulei B2 de pe fișa de rezultate **Big Road**, care este cel de-al doilea rezultat (mână) după prima schimbare din joc. Dacă B2 este goală, punctul de plecare este A3.

Pentru marcarea oricărui rând în afară de A din orice coloană, inclusiv a punctului de plecare, este analizată celula de pe același rând din coloana anterioară.

- O celulă din **Big Eye Road** este marcată în roșu dacă acea celulă conține un rezultat.
- O celulă din **Big Eye Road** este marcată în albastru dacă acea celulă este goală. Aceasta este prima celulă care nu corespunde unui rezultat din coloana anterioară.
- În **Big Eye Road**, toate celulele din aceeași coloană, după prima celulă fără rezultat corespunzător în coloana anterioară, sunt marcate în roșu.

Pentru marcarea rândului A din orice coloană, inclusiv punctul de plecare, pentru a indica faptul că rezultatul jocului s-a schimbat, sunt comparate două coloane anterioare.

Dacă numărul de rezultate din acestea este egal, celula din **Big Eye Road** este marcată în roșu.

Dacă numărul de rezultate din acestea nu este egal, prima celulă din **Big Eye Road** este marcată în albastru.

Fiecare schimbare de culoare în **Big Eye Road** începe o coloană nouă.

Rezultatele **Egalitate** nu schimbă nimic.

Small Road

Săgețile ilustrează cum este generat **Small Road** din **Big Road**.



	1	2	3	4	5
A	1	3	7	9	13
B	2	4	8	10	14
C		5		11	15
D		6		12	16
E					17
F					18
G					19

Fișa **Small Road** rezultantă arată așa:

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

Punctul de plecare corespunde celulei B3 de pe fișa de rezultate **Big Road** , care este cel de-al doilea rezultat (mână) după a doua schimbare din joc. Dacă B3 este goală, punctul de plecare este A4.

Pentru marcarea oricărui rând în afară de A din orice coloană, inclusiv a punctului de plecare, este analizată celula de pe același rând din penultima coloană.

- Celula din **Small Road** este marcată în roșu dacă acea celulă conține un rezultat.
- Celula din **Small Road** este marcată în albastru dacă acea celulă este goală. Aceasta este prima celulă care nu corespunde unui rezultat din coloana anterioară.
- În **Small Road** , toate celulele din aceeași coloană, după prima celulă fără rezultat corespunzător în coloana anterioară, sunt marcate în roșu.

Pentru marcarea rândului A din orice coloană, inclusiv punctul de plecare, pentru a indica faptul că rezultatul jocului s-a schimbat, sunt comparate ultima și penultima coloană.

Celula din **Small Road** este marcată în roșu dacă numărul de rezultate din acestea este egal.

Prima celulă din **Small Road** este marcată în albastru dacă numărul de rezultate nu este egal.

Fiecare schimbare de culoare în **Small Road** începe o coloană nouă.

Rezultatele **Egalitate** nu schimbă nimic.

Cockroach Road

Săgețile ilustrează cum este generat **Cockroach Road** din **Big Road**.

	1	2	3	4	5
A	1	3	7	9	13
B	2	4	8	10	14
C		5		11	15
D		6		12	16
E					17
F					18
G					19

Fișa **Cockroach Road** rezultantă arată așa:

	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	15					21		
C					7			13						22		
D																

Punctul de plecare corespunde celulei B4 de pe fișa de rezultate **Big Road**, care este cel de-al doilea rezultat (mână) după a treia schimbare din joc. Dacă B4 este goală, punctul de plecare este A5.

Pentru marcarea oricărui rând în afară de A din orice coloană, inclusiv a punctului de plecare, este analizată celula de pe același rând din antepenultima coloană.

- Celula din **Cockroach Road** este marcată în roșu dacă acea celulă conține un rezultat.
- Celula din **Cockroach Road** este marcată în albastru dacă acea celulă este goală. Aceasta este prima celulă care nu corespunde unui rezultat din coloana anterioară.
- În **Cockroach Road**, toate celulele din aceeași coloană, după prima celulă fără rezultat corespunzător în coloana anterioară, sunt marcate în roșu.

Pentru marcarea rândului A din orice coloană, inclusiv punctul de plecare, pentru a indica faptul că rezultatul jocului s-a schimbat, sunt comparate ultima și antepenultima coloană.

Celula din **Cockroach Road** este marcată în roșu dacă numărul de rezultate din acestea este egal.

Prima celulă din **Cockroach Road** este marcată în albastru dacă numărul de rezultate nu este egal.

Fiecare schimbare de culoare în **Cockroach Road** începe o coloană nouă.

Rezultatele **Egalitate** nu schimbă nimic.