

Regolamento Cashback Blackjack Live

Offriamo un gioco con otto mazzi di carte, un croupier dal vivo e un vero tavolo da Blackjack. In questo gioco puoi decidere di riscuotere durante un round invece di compiere un'azione. Il **Cashback** viene applicato solo alla puntata principale e l'importo del **Cashback** è dinamico, per cui può cambiare per ogni round di azione. L'importo è indicato sul tavolo.

Le postazioni possono ospitare un numero illimitato di giocatori.

Come piazzare le puntate

- Se si accede al tavolo durante un round di gioco, attendere la mano successiva per piazzare le puntate.
- Per piazzare una puntata, selezionare una fiche e quindi piazzarla su una posizione di puntata.
- Si può piazzare più di una fiche su diverse posizioni di puntata contemporaneamente.
- Il timer della finestra di gioco indica il tempo a disposizione per piazzare le puntate.
- Il round di gioco ha inizio dopo il segnale di Stop alle Puntate.
- Le puntate vincenti vengono pagate al termine di ogni round di gioco.
- Per giocare un round, piazzare nuovamente le puntate oppure premere il pulsante **Ripunta**.
- Per saltare un giro, è sufficiente non piazzare alcuna puntata sul tavolo.

Funzionamento del gioco

- È necessario piazzare prima la puntata principale, mentre le puntate collaterali sono opzionali.
- Una volta confermate le puntate, il croupier distribuisce quattro carte: una carta scoperta al giocatore, una scoperta a se stesso, una carta scoperta al giocatore e un'ultima coperta a se stesso.
- Se nella mano iniziale del croupier è visibile un Asso, si potrà **Assicurare** la Mano contro la possibilità che il croupier abbia un Blackjack. In caso di Blackjack, il croupier rivelerà la sua mano subito dopo il round di Assicurazione, terminando la partita.
- Una volta iniziato il round di gioco, il giocatore potrà scegliere tra **Cashback**, **Prendere carta**, **Stare**, **Raddoppiare** o **Dividere**.
- In caso di **Divisione** durante un round di azione, l'opzione di **Cashback** viene offerta per entrambe le mani, tranne nel caso in cui la mano contenga degli Assi divisi.
- In caso di raddoppio durante un round di azione, l'opzione di **Cashback** non viene offerta.
- L'importo di **Cashback** viene calcolato in base alle carte sul tavolo e può cambiare per ogni round di azione.

- Se si sceglie l'opzione di **Cashback**, la mano non viene confrontata con quella del croupier, il round di gioco termina per tale mano e non si ha accesso ad altri round di azione per questa mano.
- Se non si effettua una mossa, il giocatore dovrà **Stare** automaticamente.
- Quando tutti i giocatori hanno preso le loro decisioni, il croupier inizia a distribuire le carte. Il croupier sta in caso di 17 Soft.
- Se tutti i giocatori del tavolo selezionano l'opzione di **Cashback** o sballano (superano il punteggio di 21), il round termina. Il croupier non estrae altre carte.

Puntate collaterali

Vi sono puntate che possono essere piazzate dopo la puntata principale. Queste non possono essere piazzate senza una puntata principale.

21+3

È un tipo di puntata collaterale che consente ai giocatori di scommettere che le prime due carte assegnate al giocatore, combinate con la prima carta del croupier, formeranno una mano di Poker a 3 carte dei seguenti tipi:

- **Tris di un seme** - Tre carte di pari valore e seme
- **Scala a colore** - Tre carte consecutive dello stesso seme
- **Tris** - Tre carte dello stesso valore
- **Scala** - Tre carte consecutive ma non dello stesso seme
- **Colore** - Tre carte dello stesso seme

Coppia

| Nome della puntata collaterale | Descrizione |
|--------------------------------|--|
| Coppia del Giocatore | Le prime due carte del giocatore formano una combinazione Perfect Pair™, una Coppia Colorata o una Rosso/Nera |
| Coppia del Croupier | Le prime due carte del Croupier formano una combinazione Perfect Pair™, una Coppia Colorata o una Coppia Rosso/Nera |
| Perfect Pair™ | Le prime due carte del giocatore e del croupier formano una coppia dello stesso seme. Ad Esempio: 4♦ 4♦ |
| Coppia Colorata | Le prime due carte del giocatore e del croupier formano una coppia dello stesso colore ma di semi diversi. Ad Esempio, 4♥ 4♦ |
| Coppia Rosso/Nero | Le prime due carte del giocatore e del croupier formano una coppia ma di colori e semi diversi. Ad Esempio, 4♦ 4♠ |

Migliori 3

Questa puntata collaterale* combina le prime due carte del giocatore e la prima carta del croupier per formare una delle seguenti combinazioni di Poker: **Tris**, **Scala a Colore** o **Tris dello stesso seme**. La puntata paga solo per queste combinazioni.

Buster Blackjack

Questa puntata collaterale paga quando il croupier sballa. Il premio della puntata collaterale è determinato dal numero di carte presenti nella mano del croupier: più sono le carte, maggiore è il premio. Alcuni premi richiedono che il giocatore ottenga un Blackjack.

Lucky Lucky

Puoi scommettere che le tue prime due carte combinate con la prima carta del croupier formino una determinata combinazione:

| Nome della puntata collaterale | Descrizione |
|--------------------------------|---|
| 777 di un seme | Le carte sono dei Sette dello stesso seme. Ad Esempio, 7♠7♠7♠ |
| 678 di un seme | Le carte sono 6, 7 e 8 dello stesso seme. Ad Esempio, 6♠7♠8♠ |
| 777 | Le carte sono dei Sette di semi diversi. Ad Esempio, 7♠7♥7♦ |
| 678 | Le carte sono 6, 7 e 8 di semi diversi. Ad Esempio, 6♠7♥8♦ |
| 21 di un seme | Qualsiasi combinazione di carte dello stesso seme che totalizzi un punteggio di 21, ad eccezione di quelle descritte precedentemente. |
| 21 | Qualsiasi combinazione di carte di semi diversi che totalizzi un punteggio di 21, ad eccezione di quelle descritte precedentemente. |
| Una combinazione da 20 | Qualsiasi combinazione di carte che totalizzi un punteggio di 20. |
| Una combinazione da 19 | Qualsiasi combinazione di carte che totalizzi un punteggio di 19. |

Ritorno al giocatore

Il ritorno teorico al giocatore (RTP), nel caso di una strategia di gioco ottimale, è pari al 99,56% nella partita principale.

Il valore di RTP per le puntate collaterali (**Coppia del Giocatore e Coppia del Banco**) è pari al 95,90%.

Il valore di RTP della puntata collaterale **21+3** è pari al 96,30%.

Il valore di RTP della puntata collaterale **Migliori 3** è pari al 91,00%.

Il valore di RTP della puntata collaterale **Lucky Lucky** è pari al 96,10%.

Il valore di RTP di **Buster Blackjack** è pari al 93,87%.

Tabella dei pagamenti

| Premio della partita principale | Premi |
|--|-------|
| Mano vincente | 1:1 |
| Assicurazione | 2:1 |
| Blackjack | 3:2 |
| Premio della puntata collaterale 21+3 | |
| Tris dello stesso seme | 100:1 |
| Scala a Colore | 40:1 |

| | |
|--|--------|
| Tris | 30:1 |
| Scala | 10:1 |
| Colore | 5:1 |
| Premio della puntata collaterale sulle Coppie | |
| Coppia Rosso/Nero | 6:1 |
| Coppia Colorata | 12:1 |
| Perfect Pairs™ | 25:1 |
| Premio della puntata collaterale Migliori 3 | |
| Tris dello stesso seme | 270:1 |
| Scala a Colore | 180:1 |
| Tris | 90:1 |
| Buster Blackjack: mano del croupier | |
| 8 o più carte e il Blackjack del giocatore | 2000:1 |
| 7 carte e il Blackjack del giocatore | 800:1 |
| 8 o più carte | 250:1 |
| 7 carte | 50:1 |
| 6 carte | 18:1 |

| | |
|---|-------|
| Buster Blackjack: mano del croupier | |
| 5 carte | 4:1 |
| 3 o 4 carte | 2:1 |
| La combinazione di carte Lucky Lucky | |
| 777 di un seme | 200:1 |
| 678 di un seme | 100:1 |
| 777 | 50:1 |
| 678 | 25:1 |
| 21 di un seme | 15:1 |
| 21 | 3:1 |
| Qualsiasi 20 | 2:1 |
| Qualsiasi 19 | 2:1 |

Mescolatura delle carte

Nel gioco vengono utilizzati otto mazzi e le carte vengono mescolate meccanicamente. Il croupier distribuisce le carte dalla macchina mescolatrice e le reinserisce dopo il termine del round di gioco. Le carte vengono mescolate automaticamente dopo ogni round di gioco.

Carte bruciate prima del round di gioco : se consentito dal fornitore del servizio, prima dell'inizio del round di puntata il croupier scarta coperta la prima carta della macchina mescolatrice.

Regole di gioco

In questo gioco sono utilizzati otto mazzi di carte e vi è un numero illimitato di giocatori suddivisi in due postazioni.

Lo scopo del gioco è di ottenere con le proprie carte un punteggio totale che si avvicini a 21 più di quello del croupier, senza però superare 21. Nel Blackjack, gli assi possono valere 1 o 11, le figure valgono 10 e le altre carte valgono quanto il loro valore nominale. Un Blackjack batte un punteggio di 21.

Se come prime due carte si riceve un Asso e una carta che vale 10 punti, allora si ha un Blackjack e si vince 1,5 volte la puntata (se la puntata era da 10, si riceve 25). Se il punteggio totale delle carte si avvicina a 21 più di quello del banco, si vince un importo pari alla puntata (se la puntata era da 10, si riceve 20). Se il totale delle carte è maggiore di 21, si "sballa" e si perde la puntata. Se il giocatore e il croupier hanno lo stesso punteggio totale (da 17 in su), nessuno dei due vince e la puntata viene restituita con un **push**.

Il croupier prende carta fino a 16 e sta sempre con 17 (incluso 17 soft).

Cashback

Se hai piazzato la puntata principale con **Fiche Regolari***, ti viene offerta la possibilità di riscuotere l'importo di **Cashback** durante ogni round di azione, finché partecipi al gioco. Il **Cashback** viene applicato solo alla puntata principale, mentre le puntate collaterali vengono determinate e pagate indipendentemente.

In caso di **Divisione**, l'opzione di **Cashback** viene offerta per entrambe le mani, tranne nel caso in cui la mano contenga degli Assi divisi.

Non puoi scegliere l'opzione di **Cashback** :

- Per una mano che contenga un Blackjack, abbia un punteggio di 21 o sia sballata
- Dopo avere scelto di **Raddoppiare**

Selezionando il **Cashback** non viene restituita la puntata piazzata sulla mano e termina il round di azione per tale mano.

Puoi consultare l'importo del **Cashback** nell'interfaccia di gioco. L'importo è dinamico, per cui può cambiare per ogni round di azione, in base alle carte sul tavolo.

Il ***Cashback** non viene offerto se la tua puntata **Ante** è stata effettuata con **Fiche Dorate**.

Divisione

Se le tue prime due carte hanno lo stesso valore, potrai dividerle in due mani diverse, piazzando un'altra puntata uguale a quella di partenza. Potrai quindi chiedere altre carte per ogni mano. Non è possibile **Dividere** una mano già divisa.

Potrai chiedere quante carte desideri per ogni mano divisa; fanno eccezione gli Assi divisi, a cui viene assegnata solo un'altra carta per Asso. Se ricevi un Asso e una carta da Dieci in una mano divisa, il loro punteggio verrà considerato un 21 e non un Blackjack. In tal caso, il premio paga 1:1 e non 3:2.

Raddoppia

Se dopo aver ricevuto le tue due prime carte pensi che la terza carta potrebbe permetterti di battere il croupier, puoi raddoppiare la puntata. L'importo della puntata iniziale raddoppia (la differenza viene prelevata dal tuo saldo) e ricevi un'altra carta.

Puoi Raddoppiare dopo avere diviso.

Se la prima carta del croupier vale 10 e questo ottiene un Blackjack, la tua puntata di Raddoppio ti viene restituita.

Assicurazione*

Se nella mano iniziale del croupier è visibile un Asso, ti viene offerta l'Assicurazione: puoi assicurare la tua puntata contro la possibilità che il croupier abbia un Blackjack. Acquistando l'**Assicurazione** piazzata separatamente sul tavolo un importo pari alla metà della tua puntata iniziale. Se il croupier ottiene un Blackjack, vieni pagato 2 a 1 sulla tua assicurazione. In tal modo non perdi la tua puntata iniziale (perché ottieni 2x la metà della tua puntata iniziale e in più ti viene restituito l'importo dell'assicurazione). Se il croupier non ottiene Blackjack, perdi la puntata sull'assicurazione.

Puoi assicurare una puntata piazzata con **Denaro Reale** ma non una piazzata con **Fiche Dorate**.

L'Assicurazione viene offerta quando tu e il croupier avete ricevuto la seconda carta e il croupier mostra un Asso come prima carta della sua mano. Il croupier verifica la presenza di un Blackjack subito dopo il round di Assicurazione: se ha un Blackjack, il round di gioco termina prima che i giocatori prendano le loro decisioni.

Charlie 10 Carte

È teoricamente possibile che il giocatore richieda 10 carte senza sballare. In questo caso la mano del giocatore vince automaticamente tranne nel caso in cui il banco abbia un Blackjack.

Fiche dorate

Le **Fiche Dorate** sono dei gettoni Bonus che possono esserti assegnati su certi tavoli da gioco. Ogni **Fiche Dorata** dispone di un valore preciso e può essere utilizzata per puntare come una fiche regolare. Se il menu delle **Fiche Dorate** è disponibile sul Dashboard, puoi utilizzare le tue Fiche Dorate nella partita attuale.

Il menu delle **Fiche Dorate** mostra il valore e il numero delle **Fiche Dorate** disponibili. Se hai vinto **Fiche Dorate** di valore diverso, il menu indicherà tutti i valori con l'importo corrispondente. Le fiche dello stesso valore, ottenute in Bonus diversi, vengono sommate.

Il pulsante delle **Info** consente di accedere a una finestra in cui vi sono maggiori informazioni sulle **Fiche Dorate**.

Per puntare con le **Fiche Dorate**, seleziona l'importo desiderato e piazzalo come una comune puntata. Il numero di **Fiche Dorate** rimanenti diminuirà di conseguenza.

Nota:

- Durante il round di puntata è possibile utilizzare più di una **Fiche Dorata** ed è inoltre possibile piazzare **Fiche Dorate** su diverse posizioni di puntata. Il fornitore del servizio potrebbe tuttavia limitare il numero di **Fiche Dorate** utilizzabili in una partita.
- Se consentito dal fornitore del servizio, puoi mescolare le **Fiche Dorate** con le **Fiche Regolari** (in base al tuo **Saldo**), sulla stessa posizione di puntata.
- Se consentito dal tuo fornitore del servizio, puoi utilizzare le **Fiche Dorate** per:
 - Le azioni **Blind** durante il round di puntata
 - Piazzare puntate durante il round di gioco (ad esempio, per **Raddoppiare**).
- Se il fornitore del servizio ha consentito l'uso di diverse Fiche Dorate, il gioco prova a piazzare queste puntate automaticamente con le **Fiche Dorate**, selezionando le fiche il cui valore si avvicina maggiormente a quello della puntata iniziale con **Fiche Dorate**.
 - Se non vi sono più **Fiche Dorate** disponibili, il gioco utilizza le **Fiche Regolari**, creando così una puntata mista.
 - Se le puntate miste non sono consentite e non disponi di sufficienti **Fiche Dorate** oppure hai raggiunto il numero di **Fiche Dorate** consentite nella partita attuale, per puntare vengono utilizzate le **Fiche Regolari**.
 - La puntata viene respinta se il tuo saldo di **Fiche Regolari** non è sufficiente a coprire la puntata.
- Puoi sempre piazzare una puntata mista nelle partite di Roulette e SicBo.

In caso di **Pareggio** o **Push**, la **Fiche Dorata** da te piazzata ti viene restituita. I **Pareggi** e i **Push** sono previsti in Blackjack, Baccarat, Dragon-Tiger e varianti del Poker.

Non puoi assicurare una puntata con Fiche Dorate o una puntata mista.

Se la tua puntata sull'**Assicurazione** è una puntata mista, solo la parte piazzata con **Denaro Reale** viene assicurata e restituita in caso di Blackjack del croupier.

Se la tua puntata con **Fiche Dorata** vince, il valore della **Fiche Dorata** sarà dedotto dall'importo vinto.

Tutte le partite giocate con le **Fiche Dorate** sono individuabili nella cronologia di gioco grazie all'icona corrispondente (GC).