

Regolamento Sisal J pot

L'obiettivo nel videopoker è ottenere una mano con il valore più alto possibile. Si gioca con un mazzo di 52 carte più 1 Jolly e si ha la possibilità di cambiare da zero a cinque carte della mano iniziale. Il **Joker è il Jolly** e sostituisce tutte le carte per completare le combinazioni vincenti. Il Joker può regalare una stella rossa. **Accumulandone 9 si vince il Jackpot**. Le carte vengono rimescolate all'inizio di ogni partita.

Se una combinazione può risultare vincente, il sistema selezionerà le carte migliori per poter vincere (Auto Hold). Questa strategia è basata sulle regole base del videopoker.

Si vincerà con qualsiasi mano che abbia una combinazione vincente, la relativa riga di pagamento si evidenzia nella payable e vengono offerte le opzioni HI-LO e DOUBLE.



Nel Double i giocatori possono raddoppiare le loro vincite fino a x volte (configurabile). 5 carte vengono selezionate randomicamente da un mazzo standard di 52 carte. Non sono presenti jolly o carte wild. L'obiettivo del gioco è trovare tra le quattro carte rimanenti la carta con valore più alto rispetto a quella scoperta e raddoppiare così la puntata. Poiché tutte le 5 carte sono scelte a caso, può accadere che le restanti 4 carte siano tutte più alte della prima, così come tutte più basse. Non ci sono vincite garantite nel Double.

- Gli Assi sono carte alte.
- Double è offerto dopo ogni vincita, a meno che non si raggiunga il numero massimo di Double consecutivi.
- Il numero massimo di Double consecutivi è configurabile, lo standard è 10.
- Se si sceglie una carta con lo stesso valore di quella scoperta, le vincite non saranno né raddoppiate né perse.
- Le vincite rischiate durante il Double non contano nella qualificazione di bonus e nei limiti di gioco responsabile.



I giocatori possono scegliere di scommettere le proprie vincite nel gioco HI-LO invece che nel DOUBLE.

Il gioco è suddiviso in 4 livelli, uno per ogni seme. In ogni livello bisogna fare 4 previsioni e contiene solo le 13 carte dello stesso seme. La prima carta viene rivelata all'inizio del livello Picche.

Bisogna indovinare se la carta seguente sarà più alta o più bassa di quella mostrata. Gli importi delle potenziali vincite per ogni scelta cambieranno in funzione della probabilità maggiore o minore di uscita.

Il 2 è la carta più bassa e l'Asso è la carta più alta, non pagano ma fanno avanzare nel gioco. Hi-Lo offre l'opportunità di incassare le vincite carta dopo carta, livello dopo livello.

Puntata Extra Bonus

Prima di cominciare il gioco Hi-Lo, si può decidere di attivare la puntata Extra Bonus che costa 1 coin e fa vincere ai giocatori vincite extra per ogni livello HI-LO completato senza errori nelle previsioni.

La puntata Extra Bonus è disattivata di default e non può essere attivata se il gioco è già iniziato.

Jackpot



Quando sulla carta del Joker appare una stella rossa, si attiva l'Accumulatore Jackpot.

Lo scopo del gioco è accumulare 9 stelle rosse prima di qualsiasi altro giocatore. Le stelle rosse saranno accumulate solo con le prime 5 carte della smazzata. Maggiore sarà la puntata, maggiore sarà la possibilità di conseguire una stella rossa.

Le stelle rosse accumulate saranno visualizzate sotto al campo Jackpot.

Il Jackpot è condiviso tra tutti i giocatori di quel profilo, il primo ad accumulare 9 stelle rosse si aggiudica il Jackpot.

Giocando il massimo dei coin, la possibilità di accumulare una stella rossa è pari al 20%.

Quando un giocatore vince il jackpot, le stelle rosse accumulate da tutti i giocatori vengono azzerate.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 97.751% (incluso 2% Jackpot)