Regolamento Videopoker - Joker Poker

Lo scopo del poker Joker è di ottenere una mano di poker da 5 carte che contenga una combinazione vincente (vedi la tabella dei pagamenti sulla macchina). Migliore sarà la tua mano, più grande sarà la tua vincita. Scegli quante e quali carte sono da sostituire. Puoi sostituire le tue carte una volta soltanto.

Dopo ogni round le carte usate ritornano nei mazzi, che vengono mischiati.

Nota : il poker Joker ha i jolly, i quali possono sostituire qualsiasi altra carta. Da qui viene il nome del gioco.

Per giocare:

- Scegli il valore della fiche che vuoi giocare a ogni mano cliccando sui pulsanti + e – sulla sinistra dello schermo.
- Clicca su **Una Puntata** o su **Puntata Massima** per scegliere quante fiches vuoi giocare. Ogni clic sul bottone **Una Puntata** aumenta la tua puntata del valore della fiche selezionata. Premendo **Puntata Massima** si porta la puntata al suo massimo valore possibile – che è di cinque fiches – e distribuisce automaticamente le carte. Puoi anche cliccare la relativa colonna della tabella pagamenti per specificare l'ammontare della tua puntata.
- Clicca **Distribuire**
- Scegli le carte che vuoi conservare premendo il bottone "**Clicca per tenere**" sotto alla carta, o cliccando sulla carta stessa.
- Clicca **Distribuire** per rimpiazzare le carte che hai deciso di non tenere.
- Se non hai ottenuto una combinazione vincente, il turno è finito e puoi ricominciare da capo. Se ottieni una combinazione vincente, vedi la prossima sezione.

- La combinazione vincente più bassa è la coppia di re: una qualsiasi coppia di carte più basse (ad esempio, di regine) non è una combinazione vincente; una qualsiasi coppia di carte più alte (ad esempio, di assi) è una combinazione vincente.

Raddoppio:

Se termini un giro con una mano vincente, puoi accettare la vincita (premi Incassare), oppure hai la possibilità di raddoppiarla. In tal caso devi premere Raddoppiare, il banco scopre una carta e te ne distribuisce 4 coperte tra le quali devi scegliere. Se scegli una carta più bassa di quella del banco, perdi la vincita originaria. Se le carte sono uguali, la giocata è patta, per cui hai di nuovo la possibilità di ritirare la vincita (premi Incassare) oppure puoi tentare di Raddoppiare nuovamente. Se la tua carta è più alta, la tua vincita viene raddoppiata. Allora avrai di nuovo la possibilità di incassarla oppure di tentare un ulteriore raddoppio.

Puoi anche scegliere il **Mezzo Raddoppio**, vale a dire puoi raddoppiare solo metà della tua vincita mentre la parte rimanente la aggiungi subito al tuo saldo. Se l'importo della tua vincita non può essere diviso equamente per due, viene diviso in due parti il più possibile uguali e la metà più piccola può essere utilizzata per il raddoppio, mentre la metà più grande viene depositata sul tuo saldo. Raddoppia la metà fino a mostra l'importo che vinceresti, incluso l'importo depositato sul tuo saldo.

Puoi spostare la finestra del raddoppio (se hai abilitato questa caratteristica nella sezione Opzioni) trascinandola con il mouse. Il raddoppio è un gioco a sé e può essere visto come tale nella cronologia. Durante il raddoppio, il contatore visualizza la somma puntata per il raddoppio: il totale o la metà della vincita realizzata durante l'ultimo giro. Il contatore delle vincite invece visualizza l'ammontare delle vincite del giro corrente.

Tabella Pagamenti

La tabella pagamenti mostra i pagamenti per ciascuna combinazione vincente. Per sapere l'importo della vincita, moltiplica il pagamento mostrato nella tabella pagamenti per il valore della fiche selezionata. Il numero delle monete aumenta da sinistra a destra: se stai puntando una moneta, usa la colonna più a sinistra, se stai puntando due monete, usa la seconda colonna da sinistra, ecc. La colonna più a destra mostra gli importi di vincita per la Puntata Massima (cinque monete).

Ritorno al giocatore

La percentuale teoretica di ritorno al giocatore (RTP) è del 97,96% quando si gioca con il numero massimo di gettoni e del 98,60% giocando con il numero minimo di gettoni.

Bottoni:

Puntata Massima	Punta 5 fiches con un solo click e avvia la distribuzione delle carte.
Una Puntata	Punta una fiche o aumenta la puntata di una fiche (fino ad un massimo di cinque). Dopo questo clicca su **Distribuire** per ricevere le carte.
Distribuire	Dà il via alla distribuzione delle carte o alla sostituzione delle carte che hai deciso di non tenere.
Tieni	Seleziona le carte che vuoi tenere. Clicca nuovamente per rilasciare una carta. Puoi anche cliccare direttamente sulla carta per tenerla o scartarla. Durante il raddoppio, utilizza questi bottoni per selezionare le carte da giocare.

Il lato inferiore della finestra di gioco contiene la barra degli strumenti del casinò. Contiene i seguenti strumenti:

- Saldo di gioco

Il tuo saldo di gioco corrente. Questi sono i soldi che puoi utilizzare per giocare.

- Cassa

Cliccando questo bottone, si apre la finestra della Cassa, dove puoi effettuare depositi e vedere la cronologia delle tue sessioni di gioco.

- Aggiungi denaro

Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove è possibile portare altri soldi sul tavolo.

- Menu

Il Menu raccoglie alcune fra le funzioni più utilizzate.

Cliccando su Cronologia (non disponibile in modalità Offline) si aprirà la finestra contenente la cronologia del gioco, dove potrai vedere i dettagli delle ultime partite.

Opzioni ti permette di cambiare la qualità dell'audio e varie impostazioni di gioco, e Aiuto apre il testo di aiuto che stai leggendo in questo momento.

- X/Chiudi

Cliccando su questo pulsante la finestra di gioco si chiuderà e sarai reindirizzato alla Lobby.

Tasti di scelta rapida

Se vuoi, invece di cliccare i bottoni sullo schermo, puoi utilizzare i seguenti tasti della tua tastiera.

Premi questo tasto	**Per questa azione**
TAB	Passa da un bottone all'altro sullo schermo.
INVIO	Clicca il bottone attualmente evidenziato.
SPAZIO	Piazza la stessa giocata del giro precedente e distribuisce le carte.
Numeri 1, 2, 3, 4, 5	I tasti numerici servono a trattenere le carte. Il numero 1 trattiene la prima carta da sinistra, il numero 2 trattiene la seconda carta da sinistra e così via.
ESC	Esci dal gioco e torna al menù principale.

Nota sui cattivi funzionamenti: In caso di malfunzionamento le partite e i premi sono nulli.

Nota sulle disconnessioni:

- Se vieni disconnesso da Internet durante un gioco base a Soldi veri, ristabilisci la connessione Internet ed effettua di nuovo l'accesso al casinò. Sarai reindirizzato automaticamente al gioco che si era interrotto, e potrai continuare a giocare.
- Se vieni disconnesso da Internet durante una partita di raddoppio, dopo aver scelto se fare Raddoppio o Mezzo Raddoppio in quel turno, sarai automaticamente reindirizzato al raddoppio una volta effettuato di nuovo l'accesso al casinò. Se vieni disconnesso da Internet tra un raddoppio e l'altro, le tue vincite saranno comunque calcolate e aggiunte al tuo saldo.

Dettaglio sul pagamento delle vincite

Le vincite sono determinate con le regole classiche del Poker, con l'aggiunta della possibilità di utilizzare un Jolly ovvero:
- Scala reale: Scala da 10 all'asso con tutte le carte dello stesso seme. Esempio: 10♠, J♠, Q♠, K♠, A♠
- Poker + jolly: 4 carte dello stesso valore e un Jolly
- Scala reale con Jolly: Scala da 10 all'asso con tutte le carte dello stesso seme, effettuata utilizzando al posto di una delle 5 carte un Jolly. Esempio: 10♠, J♠, Jolly, K♠, A♠
- Scala Colore: Scala con 5 carte dello stesso seme, in ordine. Esempio: 7♦, 8♦, 9♦, 10♦, J♦.
- Poker: 4 carte dello stesso valore. Il seme è irrilevante. Esempio: J♠, J♥, J♦, J♣
- Full: la combinazione di 3 carte dello stesso valore più una coppia di valore diverso. Esempio: Q♥, Q♠, K♦, K♣, K♥
- Colore 5 carte dello stesso seme, non in sequenza.. Esempio: A♠, 5♠, 7♠, 9♠, J♠
- Scala: 5 carte in sequenza, con semi diversi.. Un asso può far parte di una scala (A, 2, 3, 4, 5) oppure di una scala (10, J, Q, K, A).
- Tris (3 di un tipo) 3 carte dello stesso valore. Esempio: K♥, K♦, K♣
- Doppia coppia. Qualsiasi combinazione di due coppie di carte di un determinato valore con seme diverso. Esempio: J♣, J♥, Q♠, Q♦
- Coppia. Qualsiasi combinazione di due carte dello stesso valore. Nel gioco Casinò poker Joker Poker il giocatore vince solo se realizza una Coppia di K o di Assi.

Punteggio ottenuto	**1 gettone**	**2 gettoni**	**3 gettoni**	**4 gettoni**	**5 gettoni**
Scala reale	750	1500	2250	3000	**5000**
Poker + Jolly	200	400	600	800	1000

Scala reale con Jolly	100	200	300	400	500
Scala colore	50	100	150	200	250
Poker	17	34	51	68	85
Full	7	14	21	28	35
Colore	5	10	15	20	25
Scala	3	6	9	12	15
Tris	2	4	6	8	10
Doppia Coppia	1	2	3	4	5
Coppia di Re o Assi	1	2	3	4	5