

Regolamento _ Caribbean Stud Poker

1. Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite

Regole del gioco

Caribbean Stud Poker è una variante del popolare gioco di poker Texas Hold'em. Ciò che differenzia Caribbean Stud Poker da Texas Hold'em è che nel primo si gioca contro la casa invece che contro altri giocatori.

L'obiettivo di Caribbean Stud Poker è di vincere contro la mano del dealer, ottenendo la miglior mano possibile di cinque carte.

Al tavolo di Caribbean Stud Poker può giocare un numero illimitato di giocatori contemporaneamente. Ogni giocatore può occupare un solo posto del tavolo.

Nel Caribbean Stud Poker si usa un mazzo standard da 52 carte (esclusi i jolly). Una partita prevede un mazzo di carte completo e le carte vengono mischiate dopo ogni round.

Per iniziare la partita, porre la puntata iniziale nell'area degli ante. Il dealer distribuisce cinque carte scoperte al giocatore e una carta scoperta più quattro carte coperte a se stesso.

È necessario decidere se GIOCARRE 2x o LASCIARE. Selezionare GIOCARRE 2x per continuare la partita piazzando una puntata Giocare pari al doppio della puntata Ante. Selezionare LASCIA per terminare la partita, perdendo in tal modo l'ante.

Una volta che il giocatore ha preso una decisione, il dealer scoprirà le sue quattro carte rimanenti.

Per decretare il vincitore, la mano più alta che è possibile formare dalle cinque carte del giocatore viene determinata e confrontata con la mano del dealer.

Puntate secondarie

5+1 BONUS

La puntata 5+1 BONUS è una puntata secondaria opzionale. Con una puntata 5+1 BONUS si vince quando le cinque carte del giocatore e la prima carta scoperta del dealer consentono di ottenere una mano di poker a cinque carte pari a un Tris o punto superiore.

All'inizio di una nuova partita, sarà possibile effettuare una puntata 5+1 BONUS dopo aver effettuato una puntata Ante che sia pari o superiore all'importo minimo. Una volta accettata la puntata Ante del giocatore, verrà attivata e chiusa l'area di puntata 5+1 BONUS:

Ogni puntata deve essere piazzata prima che scada il tempo delle puntate. Terminato il tempo delle puntate, il dealer distribuirà 5 carte scoperte al giocatore e la prima carta scoperta al dealer.

Occorre poi prendere la decisione di GIOCARRE 2x o LASCIARE, ma questa decisione non inciderà sul risultato della puntata 5+1 BONUS del giocatore.

Al termine della partita, il dealer girerà tutte le sue carte e annuncerà il risultato. I vincitori vengono anche avvisati da un'animazione:

Vincere le mani

Le singole carte sono ordinate in ordine decrescente: asso (alto o basso), re, regina, fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

Un asso può essere il valore più alto in una scala di assi, re, regina, fante, 10 o il più basso in una di 5, 4, 3, 2 e asso.

Mani possibili dal valore più alto al più basso:

Scala reale è una Scala a Colore con Asso, Re, Regina, Jack e 10 dello stesso seme. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.

Scala colore è una mano che contiene cinque carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per

esempio: nove, otto, sette, sei e cinque, tutte cuori. Due Scale a Colore si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna di esse. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.

Poker è una mano che contiene quattro carte di uno stesso valore e una qualsiasi quinta carta. Per esempio, quattro assi costituiscono un Poker. Il Poker con carte alte batte uno con carte più basse. Se due Poker hanno lo stesso valore, è la quinta carta (chiamata "Kicker") a determinare il vincitore. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.

Full è una mano che contiene tre carte dello stesso valore e una coppia di un altro valore, ad es. tre re e due sei. Tra due mani di Full vince quella con il Tris più alto. Nel caso in cui i due Tris del Full avessero lo stesso valore (costituendo un pareggio), saranno comparate le due Coppie. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.

Colore è una mano in cui tutte e cinque le carte hanno lo stesso seme, ma non sono disposte in sequenza; ad esempio, cinque carte di Fiori. Due mani di Colore si confrontano come se fossero carte alte: per determinare il vincitore si prende in considerazione la carta più alta di ognuna di esse. Se in entrambe le mani è presente la stessa carta alta si considera la seconda carta più alta e così via, fino a trovare la carta diversa.

Scala è una mano che contiene cinque carte con valori in sequenza e con almeno due semi distinti, ad es. nove, otto, sette, sei e cinque in due o più semi. Due Scale si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna di esse. Due scale con la stessa carta alta hanno valore uguale e costituiscono un pareggio, poiché il seme non viene usato per distinguerle.

Tris è una mano che contiene tre carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso tra loro. Per esempio, un giocatore con tre re ha un tris di re. Un tris con valore maggiore batte un tris più basso. Se due mani hanno un Tris dello stesso valore, si comparano le altre due carte per determinare il vincitore.

Doppia Coppia è una mano che contiene due carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso (uguali fra loro, ma diverse dalla prima coppia), più una carta diversa da tutte le altre. Un esempio sono due assi e due re. Se due mani contengono una doppia coppia, si confronta prima la coppia più alta, che vince. Se le mani hanno la stessa coppia alta, si confronta la seconda coppia. Se entrambe le mani presentano le stesse coppie, è il kicker più alto (la quinta carta) a determinare il vincitore.

Coppia è una mano che contiene due carte di un valore (ad es. due re), più tre carte di un valore diverso o uguali tra loro. La coppia è il valore più basso pagabile. Le coppie più alte battono le più basse. Se due mani presentano la stessa coppia, le altre tre carte sono comparate in ordine decrescente e quella dal valore più alto determina il vincitore.

Carta Alta è una mano di poker composta da cinque carte che non rientrano in alcuna delle precedenti categorie. Praticamente l'unica carta importante in mano al giocatore è quella con il valore maggiore. Se due mani presentano la stessa carta più alta, si confrontano in ordine decrescente le altre carte per determinare il vincitore.

Risultati e Premi del Gioco

I risultati sono determinati dal confronto tra le cinque carte della mano del giocatore e quelle della mano del dealer.

Per qualificarsi, il dealer deve avere almeno un asso e un re o un punteggio superiore.

Come verificare rapidamente i risultati di gioco per vincita, perdita e pareggio.

Vincita del giocatore

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore è pari al 96,30%.

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore su una puntata totale è pari al 98,19%.

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore per una puntata 5+1 BONUS è pari al 92,72%.

Puntare

Il pannello dei LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi del tavolo e può essere aggiornato periodicamente. Apri il pannello dei Limiti di Puntata per verificare i tuoi limiti attuali.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Il TIMER ti informa della durata dell'intervallo di puntata. Quando scade, non è più possibile puntare e non vengono accettate nuove puntate.

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccando la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. L'azione potrà essere interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.

Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLA.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

Prendi una decisione

Dopo la distribuzione delle carte, verranno visualizzate la tua combinazione di carte e la finestra "PRENDI UNA DECISIONE".

È necessario decidere tra GIOCARRE 2x per continuare la partita o LASCIARE per terminare la partita e perdere le puntate piazzate.

Premendo il pulsante GIOCARRE 2x si continuerà a giocare piazzando la puntata Giocare. La puntata Giocare verrà piazzata automaticamente sull'area di scommessa Giocare.

Facendo clic/toccando il pulsante su LASCIA, si perderanno tutte le puntate piazzate, ma si potrà ancora assistere al resto della partita senza parteciparvi. Bisognerà aspettare il round successivo per poter riprendere a puntare.

Se il tempo per prendere la decisione è scaduto e non si è ancora deciso se GIOCARRE 2x o LASCIARE, la mano verrà automaticamente lasciata e il giocatore perderà tutte le sue puntate. L'indicatore del tempo in cui è possibile piazzare le puntate visualizzerà il messaggio: HAI LASCIATO AUTOMATICAMENTE.

Chat

Puoi chattare con il presentatore del gioco e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per

pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.
La Chat sarà disabilitata per i giocatori che la utilizzano in modo improprio, per insultare il Presentatore del gioco o gli altri giocatori oppure usano un linguaggio non appropriato e/o offensivo.
Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza clienti relativa a uno specifico round.

Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

Puoi modificare le tue impostazioni generali e di gioco.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari a:

- **96.30% - 98.19% (*)**
- **5+1 Bonus: 91.44%**
- **96.30% Sulla base della puntata Ante.**
- **98.19% Sulla base della puntata Totale**