

Regolamento_DRAGON TIGER LIVE

Dragon Tiger è un popolare gioco di carte nato in Cambogia. A ogni turno di gioco può partecipare un numero illimitato di giocatori, proprio come con il Baccarat. La semplicità e il ritmo veloce del gioco lo rendono adatto ai grandi scommettitori e a quelli che vincono molte volte di fila. L'obiettivo del gioco è prevedere quale mano ha la carta più alta, Dragon o Tiger. Non ci sono carte aggiuntive pescate nel gioco.



Figura 1 Schermata principale

Come si gioca:

Per iniziare a giocare, seleziona l'importo della puntata cliccando su una fiche nell'apposito vassooio e poi clicca su una delle seguenti opzioni: Dragon, Tiger, Tie o Suited Tie.

È possibile effettuare o modificare le puntate finché sullo schermo viene visualizzato il messaggio "**PIAZZA LE PUNTATE**".

Puoi piazzare le tue puntate durante il periodo di puntata e fino a quando il Mazziere annuncia: "**PUNTATE CHIUSE**".

L'importo totale delle tue scommesse sarà visualizzato nel campo **Totale Puntata**.

Il Mazziere distribuirà una carta che sarà bruciata, seguita da altre **2 carte** nel seguente ordine: La prima carta al lato Dragon e la seconda al lato Tiger. Alla fine del tempo previsto per le puntate, il Mazziere dovrà svelare le 2 carte iniziali assegnate a Dragon e a Tiger.

Una volta che avrà distribuito le carte a ogni mano e dopo averle scoperte, il turno di gioco sarà completo. Il lato con la carta dal valore più alto vince. Se il valore delle carte è uguale, il turno di gioco finisce in Parità.

I campi delle puntate vincenti saranno evidenziati nell'interfaccia del gioco. Se una delle tue puntate copre i campi delle puntate vincenti, riceverai un ritorno in base al tipo di puntata effettuata. L'importo della vincita sarà indicato nel messaggio relativo.

Una volta terminato il turno di gioco, il Mazziere raccoglie le carte scoperte sul tavolo, le mette negli scarti e apre le puntate per il turno successivo.

Valore delle carte

Il gioco prevede l'utilizzo di 8 mazzi standard da 52 carte.

Solo il valore numerico di ogni carta è rilevante nel gioco principale di Dragon Tiger; i semi delle carte (cuori, picche, fiori o quadri) sono irrilevanti.

Carte	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Punti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Puntate Principali

Ci sono tre diversi tipi di scommesse principali in Dragon Tiger che possono essere piazzate in modo da corrispondere a tre possibili risultati: Le vincite **Dragon**, le vincite **Tiger** e le vincite della puntata **Tie** (succede quando le carte del lato Dragon e del lato Tiger hanno gli stessi punti). C'è anche il **Suited Tie** che è simile nel risultato al Tie (quando le carte su entrambi i lati hanno gli stessi punti), ma devono essere suited.

Le puntate possono essere piazzate sulle aree designate del layout grafico di gioco, nell'interfaccia utente. Tradizionalmente, nel gioco Dragon Tiger, il campo delle puntate è segnato con il colore rosso per Dragon, il colore giallo per Tiger e il colore verde per Tie e Suited Tie.

Una puntata vincente su **Dragon** viene pagata **1:1**.

Una puntata vincente su **Tiger** viene pagata **1:1**.

Una puntata vincente su **Tie** è pagata **11:1** e su **Suited Tie** è pagata **50:1**. Inoltre, in caso di Tie, perderai solo la metà della tua puntata su Dragon e Tiger.

Piazzare puntate sui punti di puntata Dragon e Tiger può essere soggetto al blocco delle scommesse opposte.

Puntate Secondarie

Per rendere la tua esperienza con Dragon Tiger più eccitante, con vincite più grandi e più frequenti, offriamo diversi tipi di scommesse secondarie:

- Big
- Small
- Even
- Odd
- Red
- Black.

Big e Small

La puntata secondaria **Big** vince se una carta di valore 8 o superiore viene distribuita al lato corrispondente e perde in caso di un 6 o inferiore.

La puntata secondaria **Small** vince se una carta di valore 6 o inferiore viene distribuita al lato corrispondente e perde in caso di un 8 o superiore.

Una puntata vincente su Big o Small paga **1:1**.

Puntate secondarie Odd e Even

Le puntate secondarie **Odd** vincono con il seguente valore delle carte: A, 3, 5, 9, J e K.

Le puntate secondarie **Even** vincono con il seguente valore delle carte: 2, 4, 6, 8, 10 e Q.

Una puntata vincente su Odd o Even paga **1:1**.

Puntate secondarie Red e Black

La puntata secondaria **Red** vince se una carta rossa viene distribuita al lato corrispondente.

La puntata secondaria **Black** vince se una carta nera viene distribuita al lato corrispondente.

Una puntata vincente su Red o Black paga **1:1**.

Ci sono alcune limitazioni quando si piazzano le puntate secondarie Big, Small, Odd, Even, Red e Black su qualsiasi lato:

- Piazzare puntate sui punti di puntata "Big" e "Small" o "Odd", "Even", "Red" e "Black"" dello stesso lato nello stesso turno di gioco può essere soggetto al blocco delle scommesse opposte.

Ad esempio, piazzare puntate su Tiger Even e Tiger odd può essere limitato, ma giocare su Tiger even e Dragone odd non lo sarà.

- Dopo che sono stati giocati 50 turni di gioco per sabot di carte, le puntate secondarie "Big"/"Small", "Odd"/"Even", "Red"/"Black" saranno disabilitate.

Piazzare le Puntate

Quando si piazzano le puntate, presta attenzione agli elementi dello schermo qui sotto per assicurarti che le tue puntate siano piazzate in tempo e convalidate con successo.

Il **Nome tavolo** indica il tavolo in cui stai giocando e i **Limiti tavolo** mostrano le puntate minime e massime consentite al tavolo. Facendo clic su quest'area si aprirà la sezione **Limiti di scommessa Guida al Gioco di Dragon Tiger 5 e pagamenti** dentro la quale sono indicati i limiti minimo e massimo per ogni tipo di puntata e i corrispettivi pagamenti.

Dragon Tiger \$ 1 to \$ 10,000 ▾

L'**Indicatore delle informazioni di gioco** ti informerà su stato del gioco, tempo rimanente per piazzare le puntate, stato delle puntate.

PLACE YOUR BETS - 10

Il messaggio "**PIAZZA LE TUE PUNTATE**" appare quando puoi iniziare a piazzare le puntate. La barra dell'indicatore mostrerà il tempo rimanente in verde, che diminuirà verso sinistra. Il messaggio "**ULTIME PUNTATE**" viene mostrato quando il tempo di puntata rimasto è di soli 5 secondi. Questo indicatore è di colore arancione.

"**PUNTATE CHIUSE**" indica che il tempo a disposizione per piazzare le puntate è terminato e tutte le aree di puntata saranno disattivate.

Una volta terminato il periodo di puntata, riceverai il messaggio "**PUNTATE ACCETTATE**", a indicare che le tue puntate sono state accettate e potrai partecipare al turno di gioco. In caso contrario, riceverai il messaggio "**ALCUNE PUNTATE NON SONO STATE ACCETTATE**" o "**PUNTATE RIFIUTATE**" nei casi descritti alla sezione "[Problemi di gioco](#)" di questa guida.

Il messaggio "**DISTRIBUZIONE IN CORSO**" sarà mostrato quando il Mazziere sta distribuendo le carte iniziali e le carte aggiuntive.

Il messaggio "**ATTENDI IL PROSSIMO TURNO**" viene visualizzato se non è stata effettuata alcuna puntata nel turno di gioco attuale. Al termine del turno, puoi piazzare le tue puntate nel periodo di puntata seguente.

Il messaggio "**SALDO BASSO**" sull'indicatore di stato segnala che il saldo non è sufficiente a coprire l'importo minimo di puntata consentito al tavolo. Per poter partecipare attivamente al gioco è necessario aggiungere dei fondi al proprio saldo.

Il messaggio "**GIOCO IN PAUSA**" apparirà se il gioco è temporaneamente sospeso per errore del Mazziere, guasto all'attrezzatura o altre circostanze impreviste.

Il messaggio "**GIOCO ANNULLATO**" apparirà sulla barra di stato nel caso in cui il turno di gioco debba essere annullato a causa di circostanze impreviste e nel caso in cui non è possibile una risoluzione immediata. Per ulteriori informazioni sui casi relativi al messaggio "Gioco annullato", consulta la sezione "[Problemi di gioco](#)" di questa guida.

Il Display delle fiche ti consente di selezionare il valore delle fiche che desideri puntare. Per visualizzarne tutti i valori, fai clic sulla fiche nella parte più in basso dello schermo, sotto i pulsanti Ripeti, Raddoppia e Annulla. Sono disponibili solo le fiche dei valori utilizzabili con il tuo Saldo attuale.



Il pulsante Ripeti ti consente di ripetere la stessa puntata (o puntate) del turno precedente al tavolo corrente. Dopo aver fatto clic su **Ripunta**, saranno abilitati i pulsanti Raddoppia e Annulla.



Il pulsante Raddoppia raddoppiera il numero di fiche piazzate su una posizione di puntata disponibile. Ogni clic raddoppiera la tua puntata.



Il pulsante Annulla rimuoverà l'ultima puntata piazzata. Il pulsante sarà disponibile solo durante la fase delle puntate. Una volta chiuse le puntate, non potrai più annullarle o modificarle. Fare clic ripetutamente sul pulsante Annulla rimuoverà le puntate una a una. Le puntate più recenti verranno rimosse per prime.



L'indicatore Saldo mostra i fondi disponibili e il tipo di valuta. Viene visualizzato sempre in fondo alla finestra di gioco, sia su PC desktop che su dispositivi mobili.

Prima di iniziare a giocare accertati che il tuo saldo sia sufficiente a coprire le puntate.

Se, dopo aver piazzato una puntata o dopo aver visualizzato un messaggio relativo a una vincita, il saldo non viene aggiornato, prova ad aggiornare la finestra di gioco nel browser o a premere il tasto F5 della tastiera.

Il pulsante Cassa (se presente) di fianco al Saldo sul desktop aprirà la finestra Cassa per depositi e prelievi. Sui dispositivi mobili, il pulsante Cassa si trova all'interno del menu di gioco.



L'indicatore Puntata totale mostra il totale di tutte le puntate effettuate nel turno di gioco in corso. Viene sempre visualizzato nella parte inferiore della finestra di gioco.

Il Numero ID del round è il numero di identificazione univoco di ogni turno: il numero ID del turno attuale. Si trova accanto al nome del tavolo. L'**indicatore dell'ora** mostra la tua ora locale.

12:36 ID:1234567890

Se hai domande e vuoi contattare l'**Assistenza clienti**, annota (o fai uno screenshot) del **numero ID del gioco**.

Gioco automatico

La **funzione Gioco automatico** ti dà la possibilità di ripetere automaticamente le puntate per un numero selezionato di turni di gioco. Per attivare la funzione, piazza le puntate e premi il pulsante **Gioco automatico**.



In questo modo si aprirà la finestra **Gioco automatico**, dove potrai trovare tutte le impostazioni disponibili per iniziare a utilizzare questa funzione. Alcune configurazioni potrebbero essere obbligatorie, a seconda della legislazione applicabile al casinò.

Mentre la finestra Gioco automatico è aperta, puoi iniziare a giocare in questa modalità nello stesso turno di gioco in cui hai attivato la funzione o in qualsiasi turno di gioco successivo. Dopo aver premuto il pulsante Avvio, verrà avviata la funzione Gioco automatico. Il numero rimanente di turni di Gioco automatico sarà indicato sul pulsante **Modifica Gioco automatico**.



Dal momento in cui la funzione Gioco automatico è stata avviata, puoi modificare le tue puntate piazzando fiche aggiuntive sul tavolo durante il periodo di puntata.

Per interrompere la funzione **Gioco automatico**, apri la relativa finestra e premi il **pulsante Stop**.

La funzione Gioco automatico **si disattiverà automaticamente** nei seguenti casi:

1. Il numero selezionato di giri con Gioco automatico raggiunge lo 0. In questo caso vedrai un messaggio sullo schermo.
2. Il tuo saldo è troppo basso per continuare a utilizzare il Gioco automatico.
3. Si verificano una o più delle opzioni Annulla gioco automatico (se presente) nei seguenti casi: diminuzioni del saldo, aumenti del saldo, o singola vincita eccedente il valore selezionato.

Ritorno al giocatore

RTP teorico per gioco regolare di Dragon Tiger:

Il ritorno ottimale al giocatore (RTP) per Dragon e Tiger è del 96,27% e per pareggio 82,17%

RTP teorico per le puntate secondarie:

Il ritorno ottimale al giocatore (RTP) per le puntate collaterali è del 92,31%.

Road map di Dragon Tiger

Analogamente al Baccarat, le tendenze di Dragon Tiger sono riportate su "strade" che costituiscono rappresentazioni pittoriche dei risultati del sabot in gioco. Queste strade aiutano i giocatori a conoscere rapidamente la storia del gioco, a identificare le tendenze e a tentare di prevedere i risultati futuri.

Una road map statistica di Dragon Tiger ha inizio quando il primo turno di gioco viene distribuito tramite il sabot e continua fino a quando non appare la cutting card. Al termine dell'ultima mano del sabot, tutti i dati attuali della road map vengono azzerati.

Quando viene messo in funzione il nuovo sabot, il processo ricomincia.

Esistono cinque strade tradizionali:

- The Big Road
- Big Eye Boy
- The Small Road
- The Cockroach Road
- The Bead Plate

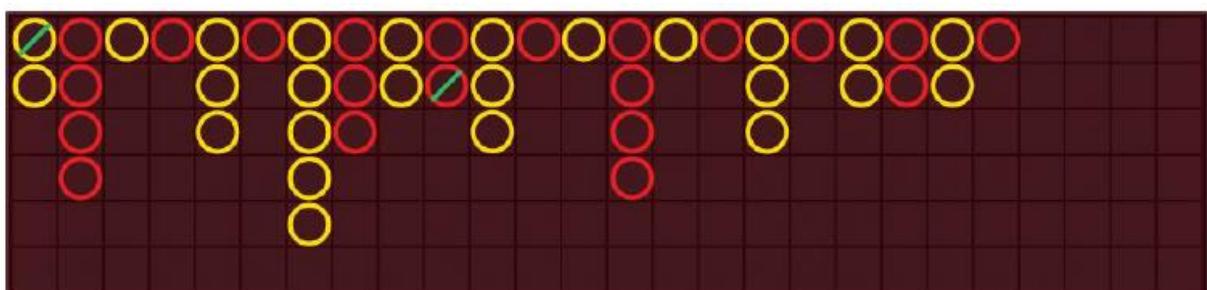
Big Road

La **Big Road** è la strada principale da cui prendono origine tutte le altre strade. Si tratta di una griglia, profonda sempre sei righe e larga più colonne.

Simboli sulla Big Road:

Icône				
Significato	Dragon ha vinto	Tiger ha vinto	Tie ha vinto dopo Tiger	2 Tie consecutivi

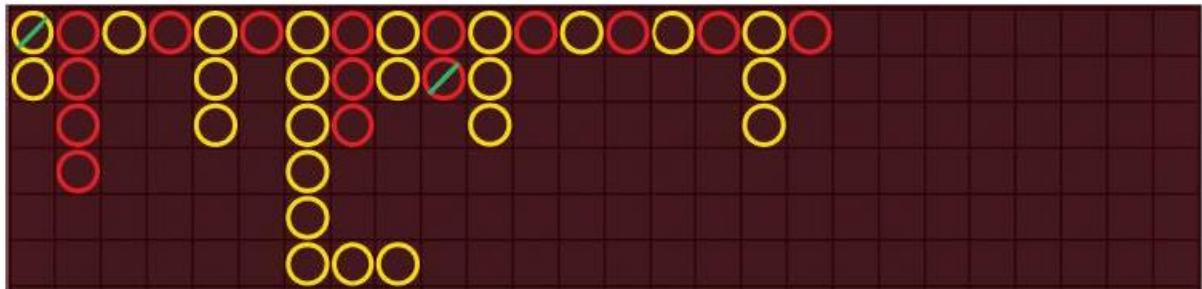
Quando si inizia con il sabot, il primo risultato viene mostrato nell'angolo in alto a sinistra della Big Road. Se il secondo risultato è sullo stesso lato del primo, va sotto il primo. In caso contrario, inizia una nuova colonna, e il processo continua così per tutto il sabot. Di conseguenza, la Big Road diventa una serie di colonne a cerchi cavi alternati - rosso per Dragon e giallo per Tiger - con un'altezza minima di un cerchio e nessuna altezza massima.



Sulla Big Road, un **Tie** non viene visualizzato in una cella separata, ma viene rappresentato come una semplice linea verde che passa attraverso il risultato più recente. In caso di diversi pareggi, accanto alla linea verde viene mostrato un piccolo numero, che rappresenta il numero di pareggi. Se un Tie avviene

prima che ci sia stato un risultato a favore di Dragon o di Tiger, la linea verde del Tie è mostrata nella cella in alto a sinistra della griglia, e quando il primo risultato di Dragon o di Tiger è noto, quel cerchio è mostrato nella stessa cella sotto la linea del pareggio.

Se si verificano più di sei vittorie consecutive di Dragon o di Tiger, e il display esaurisce lo spazio verticale, la situazione è chiamata "**the dragon**". Una strategia popolare è quella di "seguire il drago" e prendere in considerazione questa tendenza quando si punta.



Le strade Secondarie

Le "**Big Eye Boy**", "**Small Road**" e "**Cockroach Road**" sono tutte derivazioni della Big Road e descrivono i vari schemi in essa contenuti. Le strade secondarie non raccontano esattamente cosa sia successo, ma indicano se ci sono stati degli schemi e, per questo, sono anche note come "strade previsionali".

Le strade secondarie sono composte da simboli rossi e blu: cerchi vuoti per la Big Eye Boy, cerchi pieni per la Small Road e strisce per la Cockroach Road.

I simboli rossi e gialli che compongono le strade secondarie non corrispondono a Dragon o a Tiger. **Red** significa generalmente che c'è uno schema e **Yellow** significa che il sabot è "incostante", cioè senza uno schema.



Ogni tabella indica i risultati di gioco secondo uno schema specifico. In particolare, la differenza riguarda il punto di partenza e i risultati ottenuti nella Big Road:

- Per la **Big Eye Boy**: il secondo risultato nella seconda colonna;
- Per la **Small Road**: il secondo risultato nella terza colonna;
- Per la **Cockroach Road**: il secondo risultato nella quarta colonna.

Non appena inizia una strada secondaria, ad ogni mano viene aggiunto un ulteriore simbolo rosso o blu a quella strada.

Facendo clic su una delle strade secondarie il relativo contenuto verrà ingrandito.

Bead Plate

La **Bead Plate** è una rappresentazione accurata di ogni mano del sabot. Un **risultato Tie** viene rappresentato in una cella separata della strada Bead Plate ed è contrassegnato con un cerchio verde.

Icone			
Significato	Dragon ha vinto	Tiger ha vinto	Tie ha vinto

Il primo simbolo appare nell'angolo in alto a sinistra della griglia, e la strada viene riempita verticalmente verso il basso attraverso tutte e sei le celle della colonna, quindi inizia in cima alla successiva colonna adiacente, indipendentemente dal risultato di ogni mano.

Cliccando/toccando l'area delle statistiche del Bead Plate, potrai vedere i risultati, mostrati con lettere corrispondenti ai risultati vincenti (Dragon, Tiger, Tie o Suited Tie) o con numeri corrispondenti ai totali dei punti delle mani vincenti.



Probing della Roadmap (Chiedi a Dragon, Chiedi a Tiger)

Il Probing della roadmap aiuta i giocatori a prevedere l'esito del prossimo turno. Mostra come saranno le tendenze in Big Road, Big Eye Boy, Small Road, Cockroach Pig e Bead Plate nel caso in cui venga aggiunto un risultato Dragon o Tiger

Premi il pulsante **Chiedi a Dragon** per vedere le strade nel caso in cui il prossimo risultato è una vittoria Dragon o premi il pulsante **Chiedi a Tiger** per vedere come saranno se il prossimo risultato è una vittoria Tiger.

Ask Dragon

Ask Tiger

I simboli sui pulsanti rappresentano l'ultimo simbolo attualmente presente in ciascuna delle strade secondarie.

Mescolare le Carte e Cambiare le Carte

Il rimescolamento delle carte avviene una volta che il mazzo è stato tagliato e la partita è terminata con successo.

Quando la cutting card appare durante il gioco, verrà rimossa e la mano completata. Il Mazziere annuncerà "**L'ultima mano del sabot**". Dopo il completamento della mano, nessun'altra carta dovrebbe essere distribuita fino al cambiamento del sabot o alla procedura di mescolatura delle carte.

Le carte devono essere mescolate da un Supervisore su un tavolo accessorio o dal Mazziere stesso sul tavolo da gioco secondo la procedura stabilita.

La procedura di cambio carta avviene a ogni tavolo da gioco una volta ogni 24 ore. Tuttavia, ciò avviene anche nei seguenti casi:

- Il tavolo viene aperto dopo un certo periodo di inattività;

- Flusso video non disponibile al tavolo;
- Più di tre carte sono cadute a terra durante il gioco;
- Nel sabot è presente una carta con un codice a barre difettoso.

Politica di disconnessione

I servizi Pragmatic Play Live Casino vengono forniti via Internet, a cui, in alcuni momenti, potresti non essere connesso. Questo pone potenziali problemi al flusso di gioco e all'esperienza dell'utente.

Quando perdi la connessione al server di gioco, sullo schermo viene visualizzato un messaggio di riconnessione, questo per ridurre al minimo il disagio provocato da disconnessioni impreviste.

In caso di disconnessione si applicano le seguenti regole di gestione degli errori:

- Se si verifica una disconnessione **prima che il messaggio "PUNTATE CHIUSE"** appaia sullo schermo e le puntate del giocatore non sono state ancora accettate dal server, queste non saranno detratte dal saldo e il giocatore non parteciperà al turno di gioco. In caso di anomalie, verifica il saldo e informa immediatamente il tuo operatore del casinò dopo la riconnessione.
- Se si verifica una disconnessione dopo che **il messaggio "PUNTATE CHIUSE"** è apparso sullo schermo e le puntate del giocatore sono state accettate dal server, il gioco procederà normalmente e le vincite saranno elaborate in base al risultato di gioco, indipendentemente dalla disconnessione.

Dopo la disconnessione, controlla la tua vincita nella **finestra Cronologia** e, in caso di dubbi sull'esito del gioco, contatta l'Assistenza Live all'interno del gioco o l'Assistenza Live del casinò e comunica i dettagli di gioco e il **numero ID gioco**. Guida al Gioco di Dragon Tiger 16

Se la connessione al tavolo di Studio viene persa per più di 5 minuti, la partita verrà annullata.

Se determiniamo che avresti vinto il turno di gioco, le tue vincite saranno accreditate sul tuo conto tramite l'**Assistenza clienti casinò**. Se determiniamo che avresti vinto il turno di gioco, le tue vincite saranno accreditate sul tuo conto tramite l'**Assistenza clienti casinò**.