

Regolamento **Live Hi-Lo**

Lo scopo di **Hi-Lo** è quello di predire la carta vincente della mano di gioco. **Live Hi-Lo** si gioca con sei mazzi di carte contenute in un mescolatore. Per vincere è necessario indovinare se la carta successiva avrà un valore maggiore, minore o uguale alla carta di base del round di gioco. In alternativa, è possibile puntare sulle altre posizioni di puntata sul tavolo.

Puntare

Per piazzare una puntata, il giocatore deve scegliere la fiche del valore desiderato per selezionarla e quindi l'area di puntata del tavolo da **Hi-Lo**.

Dal momento di inizio del round di gioco, si dispone di un tempo limitato per piazzare una puntata. Il contatore sullo schermo indica il tempo rimanente prima del termine del round di puntata.

Il giocatore può anche saltare un giro, semplicemente non piazzando alcuna puntata sul tavolo.

Regole di Hi-Lo

All'inizio del primo round di gioco, vengono bruciate tre carte e la quarta carta viene piazzata sulla posizione della carta di base del tavolo.

Il round ha inizio quando vi è una carta di base davanti al croupier.

Una volta completato il round di gioco, le tre carte bruciate vengono reinserite nel mescolatore insieme alla carta di base e le carte vengono immediatamente mescolate. La carta risultato del round diventa la carta di base del round successivo.

Se la carta di base è un 2, la posizione **Più Bassa** sul tavolo viene disattivata. Se la carta di base è un Asso, la posizione **Più Alta** viene disattivata. Viene inoltre esclusa dal gioco la carta che vale 10.

Se è possibile puntare un importo che potrebbe risultare in una vincita superiore al limite prestabilito, la puntata viene impostata automaticamente sull'importo massimo possibile per tale posizione.

Ciò non vale per la puntata sulla **carta del ricercato** (per maggiori informazioni, consulta la sezione dei **limiti di puntata** posta qui di seguito).

Limiti di Puntata

Il limite mostrato accanto al nome del tavolo, nella **Lobby**, e nell'interfaccia di gioco corrisponde al **limite di puntata minimo** del tavolo. Il pannello dei **Limiti** del menu di gioco mostra inoltre le informazioni relative ai **premi massimi**.

Per la posizione della puntata sulla **carta del ricercato** è previsto un **limite minimo e massimo di puntata** applicato al tavolo. Il limite di **vincita massima** impostato per tutte le altre puntate non viene applicato a questa posizione di puntata.

Posizione di Puntata

Nome della posizione	Descrizione
Superiore	La carta vincente è superiore alla carta posta sul tavolo
Inferiore	La carta vincente è inferiore alla carta posta sul tavolo
Uguale	La carta vincente è pari alla carta posta sul tavolo (a prescindere dal seme)
Asso	La carta vincente è un Asso (a prescindere dal seme)
Re, Asso	La carta vincente è un Re o un Asso (a prescindere dal seme)

Nero	La carta vincente è nera (picche o fiori)
Rosso	La carta vincente è rossa (cuori o quadri)
2, 3, 4, 5	La carta vincente è un 2, 3, 4 o 5 (a prescindere dal seme)
6, 7, 8, 9	La carta vincente è un 6, 7, 8 o 9 (a prescindere dal seme)
Jack, Regina, Re, Asso	La carta vincente è un Jack, una Regina, un Re o un Asso (a prescindere dal seme)
Carta del ricercato	La carta fortunata è la carta selezionata casualmente per un determinato round di gioco (vengono considerati il seme ed il valore)

Posizione della puntata sulla carta del ricercato

La **posizione della carta del ricercato** consente di puntare sulla possibilità che la carta vincente sia uguale alla carta selezionata casualmente per il round. La selezione viene effettuata da 1 mazzo completo da 48 carte da cui è stata tolta la carta mostrata scoperta sul tavolo (per un totale di 47 carte).

Al termine del tempo a disposizione per puntare, la **carta del ricercato** selezionata viene svelata e le viene assegnato un moltiplicatore pari a uno dei seguenti valori: x20, x30, x40, x50, x100, x200 e x500.

Dopo di ciò, il croupier svela una carta prendendola da 6 mazzi da 48 carte (da cui è stata tolta la carta mostrata scoperta sul tavolo). Se il valore e il seme della carta svelata corrispondono a quelli della **carta del ricercato** selezionata, i giocatori che hanno puntato sulla posizione della **carta del ricercato** vincono e ricevono il moltiplicatore assegnato.

Tabella dei pagamenti

Posizione	Pagamento
Asso	x11,56
Re e Asso	x5,78
Nero	x1,92
Rosso	x1,92
2, 3, 4, 5	x2,89
6, 7, 8, 9	x2,89
J-A	x2,89
Più alta	Il rapporto dipende dalla puntata di base attuale
Uguale	x12,06
Più bassa	Il rapporto dipende dalla puntata di base attuale
Carta del ricercato	x20, x30, x40, x50, x100, x200 e x500

I possibili premi per le posizioni di puntata **Superiore** e **Inferiore** si aggiornano automaticamente prima dell'inizio di ogni round, in base alla puntata di base attuale.

Carta sul tavolo	Inferiore	Superiore
2	-	x1,05
3	x11,56	x1,15

4	x5,78	x1,28
5	x3,85	x1,44
6	x2,89	x1,65
7	x2,31	x1,92
8	x1,92	x2,31
9	x1,65	x2,89
Jack	x1,44	x3,85
Regina	x1,28	x5,78
Re	x1,15	x11,56
Asso	x1,05	-

Ritorno al giocatore (RTP)

Il RTP varia dal 96% al 96,67% in base all'attuale stato del gioco ed alla posizione di puntata scelta.

L'elenco in basso elenca i valori in base alla posizione. Nei nomi delle posizioni, come "HK/L3" o "H2/LA", le prime lettere "H" e "L" stanno per le puntate **Superiore** e **Inferiore** che il giocatore ha scelto, mentre le altre lettere ("K" per il Re) e i numeri ("3") indicano il valore della carta di base attuale.

- Snap **96.65%**
- Ace **96.33%**
- Ace/King **96.33%**
- A-J/6,7,8,9/2,3,4,5 **96.33%**
- Black/Red **96.00%**
- HK or L3 **96.67%**
- HQ or L4 **96.67%**
- HJ or L5 **96.59%**
- H9 or L6 **96.67%**
- H8 or L7 **96.59%**
- H7 or L8 **96.33%**
- H6 or L9 **96.59%**
- H5 or LJ **96.33%**
- H4 or LQ **96.33%**
- H3 or LK **96.17%**
- H2 or LA **96.59%**
- Wanted Card **96.17%**

In caso di malfunzionamento, tutte le giocate e le vincite vengono annullate.