

Regolamento_Texas Joker'Em

Lo schermo di gioco ospita 3 file composte da 5 carte ciascuna e 2 ulteriori carte “mano”.

Le carte formano le combinazioni oggetto della scommessa.

Ciascuna carta è contraddistinta da una denominazione (in sequenza: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. La carta A può essere all’inizio o alla fine della sequenza) e da un seme (Cuori, Fiori, Quadri o Picche).

Il gioco consente di piazzare una puntata complessiva di ammontare compreso fra 0,20€ e 100,00€. Le vincite vengono corrisposte in base alla puntata totale.

Main game: Il giocatore clicca sul pulsante **Gira** avviando il Main game. Tutte le carte vengono svelate. La vincita viene assegnata nel caso in cui le carte di una delle tre file eventualmente combinate con le due carte “mano” comuni formino una delle combinazioni vincenti riportate nella tabella delle vincite. L’ordine con cui appaiono le carte nella combinazione non è rilevante ai fini del gioco. Le vincite conseguite dalle tre differenti file si cumulano. Per ciascuna fila è accreditata solo la vincita corrispondente alla combinazione migliore.

Esistono alcune carte e gettoni particolari che seguono regole differenti:

La carta Joker è una carta jolly che può sostituire qualsiasi altra carta. I Joker non appaiono fra le carte “mano” e può apparire al massimo una carta Joker per fila. Ciascuna carta Joker può inoltre rivelare un potenziamento che si applica alle eventuali vincite della combinazione che la carta completa in qualità di jolly (si vedano i Potenzimenti vincita Joker).

I gettoni Jackpot (Fiamma di colore Verde, Blu, Viola o Rosso) possono apparire sovrapposti a qualsiasi carta. I gettoni non prevedono una propria vincita né alterano le vincite per le combinazioni che includono la carta a cui sono associati, ma vengono raccolti e fanno progredire la funzione Jackpot.

Potenzimenti vincita Joker: Ciascuna carta Joker rivela un potenziamento che può essere: nulla, un Moltiplicatore, un Premio, un Jackpot o la Vincita Massima.

Il potenziamento nullo non ha effetti;

il potenziamento Moltiplicatore moltiplica per il fattore indicato (x2, x3, x5 o x10) la vincita della combinazione di cui Joker fa parte;

il potenziamento Premio somma l’importo indicato (pari a 1, 2, 3 o 5 volte la puntata totale corrente) alla vincita della combinazione di cui Joker fa parte;

il potenziamento Jackpot somma alla vincita della combinazione di cui Joker fa parte il valore attuale del premio Jackpot indicato (Mini, Minor, Major o Grand);

il potenziamento Vincita Massima assegna un premio pari a 2.500x la puntata totale corrente.

I potenziamenti Moltiplicatore, Premio e Jackpot si applicano solo se la carta Jackpot su cui appaiono contribuisce a formare una combinazione vincente.

Funzione Jackpot: Questo gioco prevede quattro diversi premi Jackpot: Mini Verde, Minor Blu, Major Viola e Grand Rosso. Ogni volta che sui rulli appare, in qualsiasi posizione, un gettone Jackpot, il premio del colore corrispondente viene incrementato.

Mini parte da 10x e procede per incrementi di 1x fino a un massimo di 50x

Minor parte da 20x e procede per incrementi di 1x fino a un massimo di 100x

Major parte da 50x e procede per incrementi di 2x fino a un massimo di 300x

Grand parte da 1.000x e procede per incrementi di 5x fino a un massimo di 2.000x.

In una giocata può venir incrementato al massimo un premio Jackpot. I premi Jackpot possono essere vinti quando un simbolo Joker che partecipa a una combinazione vincente rivela un potenziamento Jackpot (si vedano i Potenzimenti vincita Joker). Dopo che un premio è stato assegnato, riparte dal proprio valore base.

Funzione Bonus: Questa funzione si attiva quando la “mano” è costituita da due carte Asso. La funzione assegna una base di 10 giocate gratuite con uno o più dei seguenti potenziamenti (determinati in modo casuale):

Joker ulteriori: aumenta la probabilità che compaiano carte Joker

Carta “mano” extra: durante le giocate gratuite la “mano” comprenderà 3 carte anziché 2

Turni bonus ulteriori: +5 giocate gratuite oltre alle 10 base

Jackpot ulteriori: aumenta la probabilità che i Joker rivelino un potenziamento Jackpot

Fila extra: aggiunge una quarta fila di carte aumentando a 4 il numero massimo di vincite possibili in ciascuna giocata gratuita

Se durante la funziona Bonus nella “mano” compaiono 2 o più carte Asso vengono assegnate 10 giocate gratuite ulteriori che si aggiungono a quelle residue (15 se è attivo il potenziamento Turni bonus ulteriori). Questo bonus game ha un limite di vincita pari a 2.500x la puntata totale, se tale limite viene raggiunto la vincita viene assegnata e ulteriori giocate gratuite residue vengono annullate. Tutte le puntate delle giocate gratuite sono uguali a quella della giocata attivante.

Le vincite dei Bonus Game vengono aggiunte alle vincite regolari.

Non ci sono limiti di tempo imposti al giocatore nella presa delle decisioni.

I moltiplicatori relativi alle diverse combinazioni di carte sono i seguenti:

Payout delle Combinazioni di carte		
Combinazione	Descrizione	Payout
5 of a Kind (Pokerissimo)	Quattro carte con la stessa denominazione più un Joker. Esempio: 	50x
Royal Flush (Scala reale massima)	A, K, Q, J e 10 dello stesso seme. Esempio: 	40x
Straight Flush (Scala reale)	Cinque carte in sequenza dello stesso seme. Esempio: 	10x
4 of a Kind (Poker)	Quattro carte con la stessa denominazione. Esempio: 	5x
Full House (Full)	Tre carte della stessa denominazione e due di un'altra denominazione. Esempio: 	2x
Flush (Colore)	Cinque carte dello stesso seme (non in sequenza). Esempio: 	1x
Straight (Scala)	Cinque carte in sequenza (non dello stesso seme). Esempio: 	0,6x

3 of a Kind (Tris)	Tre carte della stessa denominazione. Esempio: 	0,4x
-----------------------	--	------

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94.04%**.