



Regolamento LIVE BACCARAT

Questo gioco offre il gioco del Baccarat da 8 mazzi con un vero croupier ed un tavolo da Baccarat reale. I mazzi vengono rimescolati quando nel sabot rimangono più o meno due mazzi. Appliciamo le regole standard del Baccarat.

Per giocare:

- Al momento dell'accesso al gioco è probabile che una mano sia già in corso. Il giocatore dovrà attendere finché il giro corrente non sia terminato. A quel punto potrà piazzare le puntate.
- Cliccare su una fiche del valore desiderato per selezionarla.
- Cliccare sulle zone **Giocatore**, **Banco** o **Pari** del tavolo per effettuare la puntata. Ogni clic aumenta la puntata del valore della fiche selezionata. Selezionare un'altra fiche se si vuole aumentare la puntata di un ulteriore importo. Per diminuire la puntata, cliccare col tasto destro sulla puntata per diminuirla del valore della fiche selezionata. Si possono piazzare varie fiche in varie zone allo stesso tempo.
- Per diminuire la puntata, tenere premuto il tasto **Shift** e cliccare simultaneamente sulla puntata, per diminuirla dell'importo della chip selezionata. Si può cliccare su **Eliminare** per rimuovere tutte le puntate dal tavolo.
- C'è un tempo limitato per piazzare la puntata a partire dal momento in cui un giro è iniziato. Quindi il giro successivo viene distribuito e, se la mano vince, il giocatore riceve la vincita. Si può saltare un turno semplicemente non piazzando nessuna puntata sul tavolo. Quando si ha finito di piazzare le puntate, cliccare il bottone **Conferma puntate**.
- Le carte saranno distribuite al giocatore e al banco in base alle regole del Baccarat, e sarà visualizzato il risultato del gioco.

Puntate multiple

Se l'opzione Puntate multiple è supportata, dopo aver piazzato e confermato la prima puntata il giocatore potrà piazzarne altre. Le puntate multiple sono accettate solo se il giro di puntate è ancora aperto. Se la conferma automatica delle puntate è stata disattivata, è necessario fare clic su **Conferma** dopo ogni ulteriore puntata.

Puntate collaterali

Una puntata collaterale è una puntata che è possibile piazzare oltre alle puntate regolari su **Giocatore**, **Banco** o **Pareggio**. Il giocatore può piazzare delle puntate collaterali senza aver piazzato alcuna puntata regolare.

Le regole che disciplinano le puntate collaterali **Coppia del Giocatore** / **Coppia del Banco** / **L'una o l'altra Coppia** / **Coppia Perfetta** / **Grande** / **Piccolo** sono le seguenti:

- Le puntate collaterali **Coppia del Giocatore**, **Coppia del Banco** e **L'una o l'altra Coppia**, vincono se le prime due carte distribuite dal banco formano una coppia nella rispettiva posizione.
- La puntata collaterale sulla **Coppia Perfetta** vince se le prime due carte del **Giocatore** o del **Banco** formano una coppia dello stesso seme, ad esempio una coppia di 7 di quadri.
- La puntata collaterale **Grande** vince se il numero totale delle carte distribuite fra **Giocatore** e **Banco** è pari a 5 o 6.

- La puntata collaterale **Piccolo** vince se il numero totale delle carte distribuite fra **Giocatore** e **Banco** è pari a 4.
- La puntata collaterale non è associata alle puntate regolari del gioco. Si può piazzare una puntata regolare sulla posizione del **Giocatore** e una puntata collaterale sulla **Coppia del Banco** e viceversa.

REGOLE DEL BACCARAT

Lo scopo del **Baccarat** è di ottenere una mano con un punteggio il più prossimo possibile a 9. Gli Assi valgono per uno; dal 2 al 9 valgono il loro valore nominale; i dieci e le figure valgono zero. Se il valore della mano dà un numero di due cifre, si ignora la prima cifra. L'ultima cifra è il valore della mano del Baccarat in punti. Per esempio: $7+6=13=3$ e $4+6=10=0$

Si piazzano le puntate sulla mano del banco, del giocatore o su partita patta. Il giocatore e il banco ricevono due carte ciascuno. In alcuni casi si distribuisce una terza carta al giocatore o al banco o a entrambi (vedere **Regola della terza carta**). Le carte sono prelevate da un sabot che contiene 6 mazzi di carte. I mazzi sono mescolati a ogni mano.

Vince il giocatore più prossimo al 9.

Se si punta su di un giocatore e questo vince, si verrà pagati 2 volte la posta.

Se invece si punta sul banco e questo vince, si verrà pagati 2 volte la posta meno un 5% di commissione del banco.

Se entrambe le mani del giocatore e del banco realizzano lo stesso punteggio si ha una partita patta. Se si è puntato sul riquadro **Pari** la vincita sarà di 9 per 1. Le puntate di non-pareggio vengono restituite (mostrate come **Patta**) in caso di pareggio.

Ad esempio, se si punta 10 sulla posizione del giocatore e la mano del giocatore vince, si viene pagati 20.

Regola della terza carta

La regola seguente stabilisce quando il giocatore o il banco verranno automaticamente serviti una terza carta durante una partita di Baccarat:

Giocatore

Valore delle prime due carte del giocatore:

0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5	Tira una carta
6 – 7	Rimane
8 – 9	"Mano naturale", nessuna carta

Banco

Se il giocatore rimane, il banco prende se ha un totale di 5 o meno. Se il giocatore prende usa la seguente tabella per stabilire se il banco prende o rimane:

Valore delle prime due carte del banco:	Tira una carta quando la terza carta del giocatore è	Non tira una carta quando la terza carta del giocatore è
0-1-2	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9	
3	0-1-2-3-4-5-6-7-9	8
4	2-3-4-5-6-7	0-1-8-9
5	4-5-6-7	0-1-2-3-8-9
6	6-7	0-1-2-3-4-5-8-9
7		0-1-2-3-4-5-6-7-8-9
8-9	Il giocatore non può tirare	Il giocatore non può tirare

Nota importante: Se il giocatore e/o il Banco realizzano un totale di 8 o 9, stanno entrambi. Questa regola prevale sulle altre.

Puntate aggiuntive

Una puntata aggiuntiva è una giocata che si può effettuare oltre alle normali giocate previste sul giocatore, sul banco o sul pareggio. Qui di seguito vengono descritte le diverse opzioni disponibili:

Le regole delle puntate aggiuntive sono le seguenti:

- **Coppia del Giocatore e Coppia del Banco** vincono con una quota pari a 11:1 se le prime due carte corrispondenti alle due rispettive mani formano una coppia qualsiasi, ad esempio un 5 di fiori e un 5 di picche.
- **L'una o l'altra coppia** vince 5:1 se le prime due carte della mano del Banco o del Giocatore (o di entrambi) formano una coppia.
- La puntata aggiuntiva sulla **Coppia perfetta** 25:1 se le prime due carte del giocatore o del banco formano una coppia dello stesso seme, per esempio una coppia di 7 di quadri.
- Selezionando **Grande**, che paga 0,54:1, si vince se il numero totale delle carte distribuite fra Giocatore e Banco è di 5 o 6.
- **Piccolo** vince 1.5:1, se il numero totale delle carte distribuite fra Giocatore e Banco è 4.
- Sarà possibile piazzare delle puntate aggiuntive senza aver piazzato nessuna puntata normale.

TABELLA DEI PAGAMENTI

Puntata	Pagamento	RTP
Giocatore	2	98,76%
Banco	1,95	98,94%

Puntata	Pagamento	RTP
Pari	9	85,64%
Coppia del Giocatore	12	89,64%
Coppia del Banco	12	89,64%
L'una o l'altra coppia	6	86,29%
Coppia Perfetta	26	86,97%
Grande	1,54	95,65%
Piccolo	2,50	94,71%

Mescolatura delle carte

I mazzi di carte vengono utilizzati finché non viene estratto il divisore. Solitamente, ciò accade quando nel sabot rimangono circa due mazzi. Quando questo compare, il banco annuncia che le carte saranno mescolate prima della mano successiva. Quando un mescolatore raggiunge il tavolo con 8 mazzi già mescolati, le carte utilizzate precedentemente vengono rimosse. Le carte vengono mescolate ulteriormente sul tavolo e quindi inserite nel sabot.

Carte nuove annullate*: All'inizio di ogni nuovo sabot, il croupier estrae la prima carta e la scopre; preleverà quindi un numero di carte coperte pari al valore della prima carta estratta, bruciandole (scartandole).

* La disponibilità dipende dal fornitore del servizio.

NB: la versione For Fun rimanda alla versione classica del gioco (senza dealer).