

Regolamento Mississippi Stud

Mississippi Stud è una variante del poker che utilizza un mazzo standard di 52 carte, che viene rimescolato a ogni partita. A differenza della maggior parte dei giochi di poker, la mano del giocatore non viene confrontata con la mano del mazziniere o con le mani di altri giocatori. La mano del giocatore viene confrontata con tabella dei pagamenti.

Per cominciare i giocatori effettuano una scommessa ANTE nell'apposita area sul tavolo da gioco. Vengono distribuite cinque carte coperte. Tre di queste carte sono carte comuni, le altre due carte appartengono al giocatore. Vengono rivelate le due carte del giocatore.

Per rivelare ciascuna delle tre carte comuni, il giocatore deve scommettere sulla 3^a, 4^a e 5^a Street. Dopo ogni scommessa, viene scoperta una carta comune. Il giocatore può effettuare una scelta a ogni Street, ovvero scommettere 1x, 2x o 3x l'ANTE o LASCIARE.

Quando viene chiesto di piazzare le scommesse sulla 3^a o 4^a Street, il giocatore può scegliere di scommettere 3x l'ANTE su tutte le rimanenti Street rimanenti, selezionando SCOMM. MAX. TUTTE. Dopo che tutte le carte sono state rivelate, la mano completa di cinque carte viene confrontata con la tabella dei pagamenti e verrà pagata di conseguenza.

Esiste anche una scommessa accessoria Bonus 3 carte che paga in base alle tre carte comuni. Questa scommessa accessoria può essere effettuata solo prima che le carte vengano distribuite.

Istruzioni di gioco

1. Per iniziare il gioco, il giocatore deve effettuare una scommessa nell'area ANTE. La scommessa Bonus 3 carte è opzionale.
2. Sul tavolo vengono distribuite cinque carte. Vengono rivelate le due carte del giocatore. Le tre carte comuni rimangono coperte.
3. Il giocatore deve decidere se LASCIARE o SCOMMETTERE. Se sceglie di lasciare, la scommessa ANTE verrà persa e il gioco terminerà. Se il giocatore sceglie di scommettere, deve decidere se puntare 1x, 2x o 3x la scommessa ANTE. Questa è la scommessa sulla 3^a Street.
4. Viene quindi scoperta la prima carta comune. Il giocatore deve decidere se LASCIARE o SCOMMETTERE. Questa è la scommessa sulla 4^a Street e deve essere pari a 1x, 2x o 3x la scommessa ANTE.
5. Viene quindi scoperta la seconda carta comune. Il giocatore deve decidere se LASCIARE o SCOMMETTERE. Questa è la scommessa sulla 5^a Street e deve essere pari a 1x, 2x o 3x la scommessa ANTE.
6. Viene quindi scoperta l'ultima carta comune. Il giocatore viene pagato per la scommessa Ante, per le scommesse sulla 3^a, 4^a e 5^a Street e per il Bonus 3 carte.

7. La mano del giocatore e le carte comuni formano una mano di cinque carte. Le scommesse Ante e sulla 3^a/4^a/5^a Street vengono pagate come da tabella dei pagamenti, in base a questa mano di cinque carte. Le tre carte comuni formano una mano di tre carte. Il Bonus 3 carte viene pagato come da tabella dei pagamenti, in base a questa mano di tre carte.

8. La scommessa Bonus 3 carte viene valutata anche se il giocatore lascia la mano durante il gioco.

9. Seleziona NUOVA PARTITA per iniziare una nuova partita. Seleziona PUNTA ANCORA E DISTRIBUISCI per iniziare una nuova partita con le scommesse selezionate precedenti.

Classifica mani

In Mississippi Stud, le mani di 5 carte possono avere i seguenti valori, in ordine decrescente:

Scala reale

(contiene le seguenti carte dello stesso seme: A, K, Q, J, 10)

Scala colore

(contiene cinque carte in ordine sequenziale e dello stesso seme)

Poker

(contiene quattro carte dello stesso valore)

Full

(contiene tre carte di un valore e due carte di un altro valore)

Colore

(contiene cinque carte dello stesso seme)

Scala

(contiene cinque carte in ordine sequenziale di almeno due semi diversi)

Tris

(contiene tre carte dello stesso valore)

Doppia coppia

(contiene due carte dello stesso valore, più altre due di un altro valore corrispondente)

Coppia di Fanti o superiore

(contiene una sola coppia di Fanti, Regine, Re o Assi)

Da coppia di 6 a coppia di 10

(Contiene una sola coppia di 6, 7, 8, 9 o 10)

Nella scommessa accessoria di Mississippi Stud, Bonus 3 carte, le mani di 3 carte possono avere i seguenti valori, in ordine decrescente:

Scala reale

(contiene A-K-Q dello stesso seme)

Scala colore

(tutte le carte sono in ordine sequenziale e dello stesso seme)

Tris

(contiene tre carte dello stesso valore)

Scala

(contiene tre carte in ordine sequenziale di almeno due semi diversi)

Colore

(contiene tre carte dello stesso seme)

Coppia

(contiene due carte dello stesso valore)

Nella valutazione di tutte le mani, il valore di una carta cresce progressivamente dal 2 al 10 e poi secondo il seguente ordine:

Fante

(indicato con una J)

Regina

(indicata con una Q)

Re

(indicato con una K)

Asso

(indicato con una A)

Quando si calcola il valore di una mano, si tiene conto solamente del valore più alto raggiunto dalle carte del giocatore (una Scala colore include sia una Scala che un Colore, ma vale soltanto come Scala colore). L'Asso vale come carta più alta, tranne che nella sequenza 5-4-3-2-Asso.

Pagamenti

I pagamenti delle scommesse Ante e sulla 3^a, 4^a e 5^a Street sono i seguenti:

Scala reale

500 : 1

Scala colore

100 : 1

Poker

40 : 1

Full

10 : 1

Colore

6 : 1

Scala

4 : 1

Tris

3 : 1

Doppia coppia

2 : 1

Coppia di Fanti o superiore

1 : 1

Da coppia di 6 a coppia di 10

PUSH

Le vincite per il Bonus 3 carte sono le seguenti:

Scala reale

50 : 1

Scala colore

40 : 1

Tris

30 : 1

Scala

6 : 1

Colore

4 : 1

Coppia

1 : 1

Limiti

La scommessa massima per l'Ante è 50.00

La vincita massima per l'Ante è 25,050.00

La vincita massima per le scommesse sulla 3^a, 4^a e 5^a Street è di 75,150.00 ciascuna

La scommessa massima per il Bonus 3 carte è 50.00

La vincita massima per il Bonus 3 carte è 2,550.00

Push

In caso di parità, la scommessa viene restituita al giocatore senza ulteriori vincite.

Per questo gioco, il rendimento previsto è il seguente:

Mississippi Stud: 98.63%

Bonus 3 carte: 97.86%

Ciò riflette il rendimento teorico su diverse partite.

Questi valori si basano sulla strategia ottimale, descritta sul sito www.wizardofodds.com.

Disclaimer

Qualsiasi combinazione di vincite in un singolo gioco è limitata e non potrà superare 250,000.00

Conformemente alle corrette pratiche di gioco, il risultato di ogni partita è completamente indipendente. Le possibilità di ottenere un risultato particolare sono sempre le stesse all'inizio di ogni partita.

In caso di malfunzionamento tutte le vincite e le partite vengono annullate.

L'interfaccia grafica del gioco, i suoi display e le sue componenti individuali costituiscono un'immagine commerciale di Scientific Games Corp. e delle sue sussidiarie. TM e © 2019 Scientific Games Corp. e le sue sussidiarie. Tutti i diritti riservati. TM and © 2019 Scientific Games Corp. and its Subsidiaries. All rights reserved.