

Regolamento Videopoker – Deuces Wild 4 Linee

Lo scopo del videopoker Deuces Wild a 4 linee è di ottenere una mano di poker da 5 carte che contenga una combinazione vincente. Differisce dal gioco originale del videopoker Deuces Wild per il fatto che ha quattro file di carte. Ogni linea utilizza un mazzo di carte distinto. Ogni linea è trattata come una mano separata al fine della determinazione delle vincite. Migliore sarà la tua mano, più grande sarà la tua vincita. Scegli quante e quali carte sono da sostituire. Puoi sostituire le tue carte una volta soltanto.

Migliori sono le carte che si ha in mano, maggiore è la vincita. È possibile scegliere quante e quali carte sostituire, ma le carte possono essere sostituite soltanto una volta.

Dopo ogni round le carte usate ritornano nei mazzi, che vengono mischiati.

Nota: nel poker Deuces Wild, i "2" sono considerati carte matte – cioè un "2" può sostituire qualsiasi altra carta, esattamente come se fosse un jolly. Da qui viene il nome del gioco.

Per giocare:

- Scegli il valore della fiche che vuoi puntare a ogni giro cliccando sui bottoni + e – posti sulla destra dello schermo.
- Clicca **Gioca Una Fiche** oppure **Giocata Massima** per selezionare la quantità di fiches che vuoi giocare. Ogni click sul bottone **Gioca una fiche** aggiunge un'altra fiche alla puntata. Cliccando **Giocata Massima** la tua puntata viene portata al massimo – cioè, cinque fiches per linea – e distribuisce automaticamente le carte. Puoi anche cliccare la colonna appropriata sulla tabella delle vincite per specificare il numero di fiches per linea.
L'importo della puntata che scegli è per una linea. Poiché ci sono quattro file di carte, una somma pari a quattro volte la puntata per linea è sottratta dal tuo saldo. L'ammontare della puntata complessiva è mostrato nel riquadro della puntata nell'angolo inferiore destro della finestra.
- Digita **Distribuire** se non vuoi digitare **Scommessa Massima**.
- Scegli le carte che vuoi tenere cliccando il bottone **Tenere** al di sotto delle carte o cliccando sulle carte stesse. Le carte tenute saranno utilizzate per tutte e quattro le file di carte. Il gioco automaticamente tiene le carte della prima distribuzione che permettono di realizzare una mano vincente.
- Clicca **Distribuire** per rimpiazzare le carte che hai deciso di non tenere. Dopo che le carte sono state rimpiazzate, viene controllata la presenza di combinazioni vincenti, descritte nella tabella delle vincite (clicca il bottone **Tabella Vincite** per vederla, clicca di nuovo per chiuderla).
- Se hai più mani vincenti su diverse linee, le tue vincite sono sommate tra di loro.

La combinazione vincente più bassa è il Tris (3 di un tipo), per cui si intende tre carte dello stesso valore (per esempio 3 Regine)

Raddoppio:

Se termini un giro con una mano vincente, puoi accettare la vincita (premi Incassare), oppure hai la possibilità di raddoppiarla. In tal caso devi premere Raddoppiare, il banco scopre una carta e te ne distribuisce 4 coperte tra le quali devi scegliere. Se scegli una carta più bassa di quella del banco, perdi la vincita originaria. Se le carte sono uguali, la giocata è patta, per cui hai di nuovo la possibilità di ritirare la vincita (premi Incassare) oppure puoi tentare di Raddoppiare nuovamente. Se la tua carta è più alta, la tua vincita viene raddoppiata. Allora avrai di nuovo la possibilità di incassarla oppure di tentare un ulteriore raddoppio.

Puoi anche scegliere il **Mezzo Raddoppio**, vale a dire puoi raddoppiare solo metà della tua vincita mentre la parte rimanente la aggiungi subito al tuo saldo. Se l'importo della tua vincita non può essere diviso

equamente per due, viene diviso in due parti il più possibile uguali e la metà più piccola può essere utilizzata per il raddoppio, mentre la metà più grande viene depositata sul tuo saldo. Raddoppia la metà fino a mostra l'importo che vinceresti, incluso l'importo depositato sul tuo saldo.

Puoi spostare la finestra del raddoppio (se hai abilitato questa caratteristica nella sezione Opzioni) trascinandola con il mouse. Il raddoppio è un gioco a sé e può essere visto come tale nella cronologia. Durante il raddoppio, il contatore visualizza la somma puntata per il raddoppio: il totale o la metà della vincita realizzata durante l'ultimo giro. Il contatore delle vincite invece visualizza l'ammontare delle vincite del giro corrente.

Note: nel Raddoppio e Mezzo Raddoppio, i 2 non valgono come Jolly.

Bottoni:

Puntata Massima	Punta cinque fiches per linea e distribuisce le carte automaticamente.
Una Puntata	Punta una fiche o aumenta la puntata di una fiche (fino ad un massimo di cinque) per linea. Dopo questo clicca su Distribuire per ricevere le carte.
Distribuire	Dà il via alla distribuzione delle carte o alla sostituzione delle carte che hai deciso di non tenere. Seleziona le carte che vuoi tenere. Clicca nuovamente per rilasciare una carta. Puoi anche cliccare direttamente sulla carta per tenerla o scartarla.
Tieni	Durante il raddoppio, utilizza questi bottoni per selezionare le carte da giocare.

Tabella Pagamenti

La tabella pagamenti mostra i pagamenti per ciascuna combinazione vincente. Per sapere l'importo della vincita, moltiplica il pagamento mostrato nella tabella pagamenti per il valore della fiche selezionata. Il numero delle monete aumenta da sinistra a destra: se stai puntando una moneta, usa la colonna più a sinistra, se stai puntando due monete, usa la seconda colonna da sinistra, ecc. La colonna più a destra mostra gli importi di vincita per la Puntata Massima (cinque monete).

Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è del 98,91% quando si gioca con il numero massimo di gettoni e del 97,69% giocando con il numero minimo di gettoni.

Il lato inferiore della finestra di gioco contiene la barra degli strumenti del casinò. Contiene i seguenti strumenti:

- Saldo di gioco

Il tuo saldo di gioco corrente. Questi sono i soldi che puoi utilizzare per giocare.

- Cassa

Cliccando questo bottone, si apre la finestra della Cassa, dove puoi effettuare depositi e vedere la cronologia delle tue sessioni di gioco.

- Aggiungi altri soldi

Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove è possibile portare altri soldi sul tavolo.

- Menu

Il Menu raccoglie alcune fra le funzioni più utilizzate.

Cliccando su Cronologia (non disponibile in modalità Offline) si aprirà la finestra contenente la cronologia del gioco, dove potrai vedere i dettagli delle ultime partite.

Opzioni ti permette di cambiare la qualità dell'audio e varie impostazioni di gioco, e Aiuto apre il testo di aiuto che stai leggendo in questo momento.

- X

Cliccando su questo pulsante la finestra di gioco si chiuderà e sarai reindirizzato alla Lobby.

Tasti di scelta rapida

Se vuoi, invece di cliccare i bottoni sullo schermo, puoi utilizzare i seguenti tasti della tua tastiera.

Premi questo tasto	Per questa azione
TAB	Passa da un bottone all'altro sullo schermo.
INVIO	Clicca il bottone attualmente evidenziato.
SPAZIO	Piazza la stessa giocata del giro precedente e distribuisce le carte.
Numeri 1, 2, 3, 4, 5	I tasti numerici servono a trattenere le carte. Il numero 1 trattiene la prima carta da sinistra, il numero 2 trattiene la seconda carta da sinistra e così via.
ESC	Esci dal gioco e torna al menù principale.

Nota sui cattivi funzionamenti: In caso di malfunzionamento le partite e i premi sono nulli.

Disconnessione : Se vieni disconnesso da Internet nel bel mezzo di una partita mentre stavi giocando a Soldi Reali, ripristina la connessione a Internet ed entra nuovamente nel casinò. Sarai automaticamente portato sul gioco che fu interrotto così puoi continuare a giocare.

Dettaglio sul pagamento delle vincite

Le vincite sono determinate con le regole classiche del Poker, con l'aggiunta dei 2 come Jolly, ovvero:

- Scala reale: Scala da 10 all'asso con tutte le carte dello stesso seme. Esempio: 10♠, J♠, Q♠, K♠, A♠
- Poker di 2: 4 carte dello stesso valore e un Jolly
- Scala reale con Jolly: Scala da 10 all'asso con tutte le carte dello stesso seme, effettuata utilizzando al posto di una delle 5 carte un 2. Esempio: 10♠, J♠, 2, K♠, A♠
- Poker + 1: 4 carte dello stesso valore e un 2 usato come Jolly
- Scala a Colore: Scala con 5 carte dello stesso seme, in ordine. Esempio: 7♦, 8♦, 9♦, 10♦, J♦.
- Poker: 4 carte dello stesso valore. Il seme è irrilevante. Esempio: J♠, J♥, J♦, J♣
- Full: la combinazione di 3 carte dello stesso valore più una coppia di valore diverso. Esempio: Q♥, Q♠, K♦, K♣, K♥
- Colore 5 carte dello stesso seme, non in sequenza.. Esempio: A♠, 5♠, 7♠, 9♠, J♠
- Scala: 5 carte in sequenza, con semi diversi.. Un asso può far parte di una scala (A, 2, 3, 4, 5) oppure di una scala (10, J, Q, K, A).
- Tris (3 di un tipo) 3 carte dello stesso valore. Esempio: K♥, K♦, K♣

Punteggio ottenuto	1 gettone	2 gettoni	3 gettoni	4 gettoni	5 gettoni
Scala reale	250	500	750	1000	4000
Poker di 2	200	400	600	800	1000
Scala reale con Jolly	25	50	75	100	125
Poker+ 1	15	30	45	60	75
Scala colore	9	18	27	36	45
Poker	4	8	12	16	20
Full	4	8	12	16	20
Colore	3	6	9	12	15
Scala	2	4	6	8	10
Tris	1	2	3	4	5