



Regolamento Hold'em Showdown

Lo scopo di Hold'em Showdown è di indovinare quale mano vincerà nell'all-in showdown.

Regole di Texas Hold'Em

La variante del poker conosciuta come Texas Hold'em è al momento il gioco di poker più popolare del mondo.

All'inizio di una partita di Texas Hold'em, sono distribuite due carte a ciascun giocatore. Queste carte sono conosciute come "carte pocket" o "carte hole". Queste carte sono ignote agli altri giocatori e solo il giocatore cui sono state distribuite può utilizzarle per formare una combinazione di carte.

Non appena tutte le carte pocket sono sul tavolo, si distribuiscono le carte Flop. Le carte flop consistono di tre "carte comuni" che sono piazzate al centro del tavolo da gioco e che tutti possono vedere. Dopo le carte flop, si distribuisce una quarta carta comune. Questa è conosciuta come "carta turn", che è seguita dalla "carta river" che è la carta comune finale.

Ogni giocatore può vedere le carte comuni e ognuno di loro può usare qualsiasi combinazione delle carte comuni e delle sue carte pocket per costruire la miglior mano di poker di cinque carte possibile. Il giocatore che ha la mano migliore è dichiarato vincitore e si prende tutte le puntate presenti nel piatto. In caso di pareggio, il piatto è suddiviso tra i giocatori che hanno le stesse mani vincenti.

Mani di poker

Coppia - una coppia di carte del medesimo valore, esempio: Q, Q.

Doppia coppia - due coppie separate di carte del medesimo valore, esempio: 10, 10, K, K

Tris - Tre carte dello stesso valore, esempio: 8, 8, 8.

Scala - Cinque carte di valore consecutivo, ma non dello stesso seme, esempio: 5, 6, 7, 8, 9. Se le carte sono dello stesso seme si tratta invece di una Scala Colore (vedi sotto).



Colore - Cinque carte qualsiasi dello stesso seme, ma non di valore consecutivo, esempio: 4 di quadri, 8 di quadri, 9 di quadri, J di quadri, K di quadri.

Full - una combinazione di un Tris e di una Coppia, esempio: 8, 8, 8, J, J.

Poker - quattro carte del medesimo valore, esempio: 5, 5, 5, 5.

Scala Colore - cinque carte di valore consecutivo e dello stesso seme, esempio: 5 di picche, 6 di picche, 7 di picche, 8 di picche, 9 di picche.

Poker + Jolly - poker con un Jolly. Poiché i semi sono solo quattro, questa combinazione è possibile solo nei giochi che hanno il Jolly, come Deuces Wild e Joker Poker.

Scala Reale - Asso, Re, Regina, Fante e 10 tutti dello stesso seme.

Nomi delle mani di poker

Attraverso la lunga storia del Texas Hold'em, tutte le varie combinazioni di carte pocket hanno acquisito un loro soprannome. Il riquadro a sinistra delle carte del banco contiene delle informazioni interessanti sui nomi delle varie combinazioni di carte pocket che ha il banco.

All-in Showdown

Lo All-in Showdown è il momento più drammatico di una partita di Texas Hold'em. Avviene quando due o più giocatori puntano tutte le loro fiches rimanenti prima che vengano distribuite alcune, o tutte, le carte comuni. Allora i giocatori mostrano le loro carte e sono distribuite le carte comuni. Siccome i giocatori hanno puntato tutte le loro fiches, ciò spesso significa che chi perde viene eliminato dal torneo.

Per giocare:

- Nella parte in basso a destra della finestra di gioco vi è la zona di selezione dell'importo della puntata. Usa le icone + e - per scegliere l'importo desiderato della puntata. Questa sarà la puntata attiva iniziale con la quale tu inizi la partita.
- Clicca **Distribuisci** per distribuire i quattro insiemi di carte degli avversari e quello del banco. Le quattro coppie di carte nella parte centrale in basso della finestra di gioco sono i quattro insiemi di carte degli avversari. Le due carte nella parte centrale in alto nella finestra di gioco sono le carte del banco.
- Devi scegliere uno dei quattro insiemi delle carte degli avversari e pronosticare se all'all-in showdown vincerà il banco oppure l'avversario selezionato.



- In ciascuna partita, può essere solo scelto un avversario e questo giocherà sempre contro il banco. Non si possono avere due o più avversari che giocano l'uno contro l'altro, o avere più avversari che giocano contro il banco.
- Scegli la tua puntata:
 - A fianco di ciascun insieme di carte degli avversari ci sono due bottoni con il testo Win (Vince). La scritta Banco è sopra uno dei bottoni Win (Vince) e la scritta Avversario è sotto l'altro bottone Win (Vince).
 - Clicca su Win (Vince) sotto la scritta Banco per puntare sul fatto che il banco vincerà all'all-in showdown. Clicca Win (Vince) sopra la scritta Avversario per puntare sul fatto che l'avversario vincerà all'all-in showdown.
 - Le carte degli avversari non selezionati saranno rimosse e verranno distribuite le carte comuni rimanenti – prima la Flop, quindi la Turn e infine la River.
 - Verrà mostrato il vincitore. Le carte che fanno parte della combinazione migliore saranno evidenziate mentre le carte rimanenti verranno ombreggiate. A seconda se hai vinto o perso, verrà eseguito un diverso effetto sonoro.
 - Se vinci, puoi continuare con la posta corrente oppure puoi incassarla tutta o per la metà. Se perdi, perdi la tua puntata attiva e devi fare una nuova puntata iniziale.
- Invece di scegliere una puntata e cliccare **Win** (Vince), puoi anche cliccare su **Mescola** se non sei soddisfatto delle carte degli avversari. Il rimescolamento rimuoverà tutti i quattro insiemi di carte degli avversari e ne distribuisce dei nuovi. La mano del banco rimane la stessa. Parti avendo tre rimescolamenti e puoi averne altri man mano che continui a giocare. Ogni volta che effettui una puntata e vinci, una spia extra si illumina al di sopra del pulsante Mescola. Otterrai una mescolata extra quando tutte e quattro le spie sono illuminate. Il numero massimo di mescolate possibile è 6, non è possibile ottenere una nuova mescolata finché la mescolata non è stata utilizzata e il numero di mescolate è nuovamente inferiore a 6. Il numero di mescolate sarà resettato a 3 per ogni nuovo turno di gioco.
- Facendo clic sul pulsante **Turbo Puntata** è possibile attivare la modalità di puntata turbo. Nella modalità turbo, tutte le carte vengono distribuite in modo più veloce e c'è meno ritardo tra un'animazione e l'altra. Facendo clic sul pulsante **Turbo Puntata Su** è possibile disattivare la modalità di puntata turbo.
- A fianco delle scritte **Avversario** e **Banco** sopra e sotto i bottoni Win (Vince) sono mostrati gli importi che **vincerai** se indovini. Il numero qui mostrato è l'ammontare della posta totale che avrai dopo aver vinto questa partita. Comprende anche la tua puntata attuale.
- Le vincite potenziali sono basate sulla tua puntata e sulle probabilità di vincita. Se la combinazione ha molte probabilità di vincere, vincerai di meno se la scegli come vincente. Se la combinazione non ha molte



probabilità di vincere stando alle carte pocket, vincerai molto di più se sceglierai queste carte come vincenti dopo la distribuzione delle carte comuni.

- Se vinci, non devi scegliere manualmente un nuovo importo di puntata. Al contrario, la tua posta attuale viene portata alla partita successiva come puntata iniziale. Tuttavia, hai la possibilità di incassare o metà o tutta la posta attuale cliccando su **Accantona tutto** o **Accantona metà**. Incassare significa che il denaro della posta viene aggiunto al saldo del tuo conto. Se tutta la posta attuale viene incassata, devi scegliere una nuova puntata iniziale e cliccare **Distribuire** per avviare una nuova partita.
- È anche possibile che sia la mano del Banco, sia quella dell'Avversario siano esattamente uguali, dopo la distribuzione delle carte comuni. In tal caso la partita termina con un pareggio. Non vinci e non perdi nulla e la tua puntata per questa partita ti verrà restituita.
- Se non hai indovinato, perderai l'intera posta attiva e dovrai iniziare una nuova partita scegliendo nuovamente l'importo della puntata iniziale.
- Il limite minimo e massimo di giocata è determinato dal tuo livello VIP.
- Se la tua posta è molto alta, vincendo qualche puntata potresti andare oltre al tuo limite di puntata permesso. In questo caso, non sarà possibile per te effettuare queste puntate. Puoi scegliere le puntate che non ti portano oltre il limite della posta. Se tutte le puntate ti portano oltre il limite consentito, devi incassare metà delle tue vincite per continuare questa partita con una posta più bassa, oppure puoi incassare tutte le tue vincite per terminare il gioco.

Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) varia tra il 93.42% e il 97,00% in base al taglio utilizzato.

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

- Saldo al tavolo

Il tuo attuale saldo al tavolo. Questi sono i soldi che puoi utilizzare per giocare.

- Cassa

Cliccando su questo pulsante, si apre la finestra della Cassa dove puoi effettuare depositi, prelievi, vedere la cronologia delle tue transazioni, ecc.

- Aggiungi denaro

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



- Gioco a soldi veri

Questo pulsante compare solo se ti trovi in modalità Gioco per Divertimento o in modalità Offline. Cliccandolo sarai indirizzato alla pagina di creazione di un conto di gioco a soldi veri. Se possiedi già un conto di gioco a soldi veri, sarai invece indirizzato alla pagina di login.

- Menu

Il Menu raccoglie alcune tra le funzioni più utilizzate.

- Cliccando su Cronologia (non disponibile in modalità Offline) si aprirà la finestra della cronologia di gioco, dove potrai visualizzare i dati sulle mani più recenti.
- Opzioni - Apre la finestra di dialogo delle opzioni, dove puoi modificare varie impostazioni di gioco.
- Assistenza - Apre l'articolo di assistenza che stai leggendo in questo momento.

- X

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

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.

Nota sui malfunzionamenti: In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.