

## REGOLE LIVE GAMES EVOLUTION GAMING

### FREEBET BLACKJACK

#### *Obiettivo del gioco*

Free Bet Blackjack è una variante del nostro Blackjack che offre la possibilità di utilizzare alcune puntate di “Raddoppio” e “Divisione” gratuite. Lo scopo del Free Bet Blackjack è ottenere un punteggio delle carte superiore a quello del banco, senza però superare 21. La mano migliore è il Blackjack, ovvero quando la somma dei valori delle prime due carte distribuite è esattamente 21. Si gioca solo contro il banco e non contro altri giocatori.

- Si gioca con otto mazzi.
- Il banco "sta" sempre su 17.
- Raddoppia con due carte iniziali qualsiasi.
- Divisione Gratis se la tua mano dispone di una coppia, tranne che di 10.
- Raddoppio Gratis per i tuoi Hard 9, 10 e 11 totalizzati con due carte.
- Si dividono le carte iniziali di uguale valore.
- È possibile un solo Dividi per mano.
- Ogni Asso Diviso riceve una sola carta.
- Non è possibile raddoppiare dopo la divisione.
- “Six Card Charlie”: vinci se disponi di sei carte con un valore di 21 o inferiore.
- L'assicurazione viene offerta se il banco mostra un asso.
- Il Blackjack paga 3 a 2 e batte un punteggio di 21.
- L'assicurazione paga 2:1.
- La tua puntata viene restituita quando le mani hanno lo stesso valore.
- La tua puntata viene restituita quando il croupier sballa con un punteggio di 22.

#### *Regole del gioco*

Il gioco è gestito da un dealer e consente a un numero illimitato di giocatori di prendere parte a ogni round di gioco.

Nel gioco si usano otto mazzi standard da 52 carte. I valori delle carte nel Blackjack sono i seguenti:

- Le carte numerate da 2 a 10 valgono il numero indicato.
- Le figure (Jack, Regine e Re) valgono 10.
- Gli assi valgono 1 o 11, a seconda di quale valore sia maggiormente favorevole alla mano. Una mano soft include un Asso che vale 11.

Una volta scaduto il tempo a disposizione per scommettere, il dealer distribuisce una carta scoperta a ciascun giocatore, terminando con se stesso. Il dealer assegna quindi una seconda carta scoperta a ogni giocatore, mentre la seconda carta del dealer è distribuita coperta. Il valore di ogni mano iniziale viene visualizzato accanto alle carte.

#### **Blackjack**

Se il valore delle due carte iniziali è 21 hai fatto Blackjack!

Il Blackjack è ottenibile esclusivamente con le due carte iniziali. Una mano da 21 derivante da una coppia divisa non viene considerata un Blackjack. Il Blackjack batte quindi una mano da 21 derivante da una coppia divisa.

#### **Assicurazione**

Se la carta scoperta del banco è un asso, hai la possibilità di acquistare l'assicurazione per controbilanciare l'eventualità che il Blackjack sia del banco, anche se tu stesso hai un Blackjack. L'importo puntata di assicurazione è pari alla metà della tua puntata principale e la puntata dell'assicurazione viene fissata separatamente dallapuntata della tua mano. Il dealer quindi sbircia il valore della sua carta coperta per controllare la presenza del Blackjack. In caso negativo, la partita continua. Se il dealer ottiene un Blackjack e tu no, la mano del croupier vince e la partita termina.

Se sia tu sia il dealer avete il Blackjack, il gioco viene congelato e la puntata ti viene restituita. Si noti che se la carta scoperta del dealer è un 10 o una figura, non ti sarà concesso di acquistare l'assicurazione e il dealer non potrà sbirciare la sua carta coperta per controllare se ha un Blackjack.

### **Raddoppio, carta o stai**

Se il dealer si è accertato di non avere un Blackjack controllando le sue due carte iniziali, i giocatori possono migliorare i valori delle loro mani a turno, quando il dealer offre loro la possibilità di ricevere ulteriori carte.

Se il valore della tua mano iniziale è diverso da 21, puoi decidere di raddoppiare. In questo caso, raddoppi la puntata e la tua mano riceve una sola carta aggiuntiva.

Se il tuo totale è pari a un Hard 9, 10 o 11, ottieni un "Raddoppio Gratis". Se decidi di utilizzare il "Raddoppio Gratis", viene aggiunta una "Puntata Gratis" alla tua puntata originale. Se vinci il round di gioco, il valore della "Puntata Gratis" è pari alla tua puntata originale. Sarai pagato di conseguenza e solo la tua puntata originale sarà restituita. Se perdi la partita, perdi solo la tua puntata originale. Se la partita termina con un pareggio, ti viene restituita solo la tua puntata originale.

In alternativa puoi decidere di chiedere una carta da aggiungere valore alla tua mano. Puoi chiedere una Carta più di una volta per ricevere altre carte prima di decidere di Restare, se ti ritieni soddisfatto del valore della tua mano.

Al giocatore non viene offerta alcuna opzione di decisione quando la sua mano ha un punteggio di 21 Soft, ovvero il migliore.

### **Dividi**

Se nella tua mano iniziale hai una coppia di carte di pari valore, puoi decidere di Dividere la coppia per creare due mani separate, ciascuna con una puntata a parte.

Ti sarà offerta una Divisione Gratis per la tua coppia, tranne che nel caso di una coppia di 10. La tua puntata originaria sarà (sulla destra dello tavolo) piazzata sulla prima mano, mentre per la seconda sarà (sulla sinistra dello tavolo) utilizzata una Puntata Gratis. Se vinci il round di gioco, il valore della "Puntata Gratis" è pari alla tua puntata originale e sarai pagato di conseguenza. Non sarà restituita alcuna puntata per la seconda mano. Se perdi con la tua mano su cui è stata piazzata la "Puntata Gratis", non perdi la tua puntata. Se il gioco termina con un pareggio, non viene restituita alcuna puntata.

Se decidi di Dividere la tua mano da 10, la puntata sulla tua seconda mano sarà pari alla tua puntata principale.

### **Risultato**

Se la somma della tua mano supera 21 significa che hai "sballato" e, in quella mano, perdi la puntata.

Concluso il turno di tutti i giocatori, il dealer scopre la sua carta coperta. Il dealer deve chiedere Carta in una mano con valore 16 o inferiore e deve Restare in una mano soft da 17 o superiore. (Si noti che una "mano soft" include un Asso che vale 11)

Vinci se il valore della tua mano finale è più prossimo a 21 rispetto a quello della mano del croupier oppure se il croupier sballa, tranne nel caso in cui questo sballi con un punteggio di 22. Se il valore della tua mano è uguale a quello del banco, la partita viene congelata e la puntata ti viene restituita.

## **Il croupier sballa con 22**

Se la mano del croupier è costituita da carte con un valore totale di 22, la tua puntata viene restituita e il round di gioco termina con un pareggio, tranne nel caso in cui il giocatore sballi. In questo caso, il gioco non termina con un pareggio e il giocatore perde.

Se il giocatore ottiene un Blackjack, la partita termina senza la possibilità che il croupier sballi

### **con 22. Regola del “Six Card Charlie”**

La regola del “Six Card Charlie” ti consente di vincere automaticamente se la tua mano è costituita da sei carte il cui valore totale è pari o inferiore a 21, anche se il croupier ha un Blackjack. In caso di mano Divisa, ogni mano viene calcolata singolarmente. Se il croupier ottiene un Blackjack dopo l’offerta di assicurazione, il Charlie a Sei Carte non è disponibile, a prescindere dal risultato del giocatore.

### ***Puntate secondarie***

Questo gioco di Blackjack offre inoltre alcune puntate secondarie opzionali – Any Pair (qualsiasi coppia), 21+3, Hot 3 (Migliori 3) e Bust It (sballo). È possibile eseguire puntate secondarie in combinazione alla puntata di Blackjack principale. È possibile vincere qualsiasi puntata secondaria a prescindere dalla vincita o meno della propria puntata da Blackjack.

### **Qualsiasi Coppia (Any Pair)**

La puntata secondaria qualsiasi coppia ti consente di scommettere sulla combinazione delle prime due carte della tua mano.

In questo caso, la combinazione vincente corrisponde a due carte dello stesso valore: ad esempio, due Regine, due Assi, due 10, ecc.

Vi sono due tipi di combinazioni per la puntata secondaria qualsiasi coppia, ognuna con un premio diverso:

- Qualsiasi coppia - Ad esempio, 10 di Fiori e 10 di Cuori.
- Coppia dello stesso seme - Ad esempio, due Assi di Picche.

### **21+3**

La puntata secondaria 21+3 dà la possibilità di vincere se le prime due carte più la carta scoperta del banco comprendono una qualsiasi delle seguenti combinazioni vincenti (simili a quelle del poker), ciascuna con una vincita diversa:

- Tris perfetto - Tris di un seme; ad esempio, 3 Regine di Cuori.
- Scala colore (in sequenza numerica e stesso seme, ad esempio 10, jack e regina di picche).
- Tris (stesso valore ma semi diversi, ad esempio 3 Re diversi).
- Scala (in sequenza numerica ma semi diversi, ad es. 2 di picche + 3 di fiori + 4 di cuori).
- Colore - Carte non consecutive ma dello stesso seme. Ad esempio: 2, 6 e 10 di fiori.

### **Hot 3**

La puntata secondaria Migliori 3 (migliori 3) consente di puntare sulla combinazione di tre carte che include le tue due carte iniziali e la carta scoperta del croupier. Vi sono diversi tipi di combinazioni per la puntata secondaria Migliori 3, ognuna con un premio diverso:

- Totale di 19 - Ad esempio: 8 di Cuori, 2 di Quadri e 9 di Picche.
- Totale di 20 - Ad esempio: 8 di Cuori, 2 di Quadri e 10 di Picche.
- Totale di 21 di un seme - Ad esempio: 9 di Quadri, 2 di Quadri e 10 di Quadri.

- Totale di 21 di semi diversi - Ad esempio: 9 di Cuori, 2 di Quadri e 10 di Picche.
- 7-7-7 - Ad esempio: 7 di Cuori, 7 di Fiori e 7 di Quadri.

### Sballo (Bust It)

La puntata secondaria Bust It ti consente di scommettere sulla possibilità che il punteggio delle carte del dealer superi 21, sballando.

La puntata secondaria Bust It viene restituita (push) se il giocatore ottiene un Blackjack.

Vi sono diversi tipi di combinazioni per la puntata secondaria Bust It, ognuna con un premio diverso:

- Sballo con 3 carte.
- Sballo con 4 carte.
- Sballo con 5 carte.
- Sballo con 6 carte.
- Sballo con 7 carte.
- Sballo con 8 o più carte.

### Vincite

- Il Blackjack paga 3:2.
- La mano vincente paga 1:1.
- Se il banco ha il blackjack, l'assicurazione paga 2:1. La tua vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

Puntata	Risultato	Vincita
Qualsiasi Coppia (Any Pair)	Coppia dello stesso seme	25:1
	Coppia	8:1
21+3	Tris perfetto	100:1
	Scala a Colore	40:1
	Tris	30:1
	Scala	10:1
	Colore	5:1
Hot 3	7-7-7	100:1
	Totale di 21 di un seme	20:1
	Totale di 21 di semi diversi	4:1
	Totale 20	2:1
	Totale 19	1:1
Sballo (Bust It)	Sballo con 8 o più carte	250:1
	Sballo con 7 carte	100:1
	Sballo con 6 carte	50:1
	Sballo con 5 carte	9:1
	Sballo con 4 carte	2:1
	Sballo con 3 carte	1:1



Eventuali malfunzionamenti annullano la partita e tutte le eventuali vincite del giro.

### *Vincita del giocatore*

La percentuale ottimale teorica di vincita del giocatore è:

- Blackjack – 98,45%\*

## **SIDE BET CITY**

### Obiettivo del gioco

Side Bet City è una partita di Poker in cui puoi puntare su una Mano a 3 Carte, 5 Carte o 7 Carte oppure, se ritieni che nessuna di queste mani vincerà, su Perdono Tutte. Lo scopo del gioco è ottenere le migliori mani possibili.

### Regole del gioco

Al tavolo di Side Bet City può giocare un numero illimitato di giocatori contemporaneamente.

Nel gioco viene utilizzato un mazzo da 52 carte. Una partita prevede un mazzo di carte completo e le carte vengono mischiate dopo ogni round.

Per giocare la partita, piazza la tua puntata su una delle seguenti posizioni: Mano a 3 Carte, Mano a 5 Carte, Mano a 7 Carte e Perdono Tutte.



Il croupier distribuirà 7 carte insieme. Le prime 3 carte determineranno il risultato della mano da 3 carte, le prime 5 carte determineranno il risultato della mano da 5 carte e il risultato della mano da 7 carte è calcolato in base a tutte le 7 carte, prendendo in considerazione le migliori 5 carte tra le 7. Se hai piazzato la tua puntata su una di queste mani vincendo, comparirà un messaggio che mostrerà i tuoi premi. Se hai piazzato la tua puntata sulla posizione Perdono Tutte e nessuna delle mani da 3, 5 o 7 Carte vince, vinci grazie alla puntata Perdono Tutte, anche se hai piazzato una puntata sulla mano da 3, 5 o 7 Carte.

### Mano a 3 Carte

Il croupier distribuisce le prime tre carte, rivelando il risultato della Mano a 3 Carte:



Se hai piazzato la tua puntata sulla Mano a 3 Carte vincendo, comparirà un messaggio che notifica la vincita.

Mano a 5 Carte

Il croupier distribuisce le due carte successive, rivelando il risultato della Mano a 5 Carte:



Se hai piazzato la tua puntata sulla Mano a 5 Carte vincendo, comparirà un messaggio che notifica la vincita.

Mano a 7 Carte

Il croupier distribuisce le ultime due carte, rivelando il risultato della Mano a 7 Carte:



Se hai piazzato la tua puntata sulla Mano a 7 Carte vincendo, comparirà un messaggio che notifica la vincita.

Perdono Tutte

Se hai piazzato la tua puntata sulla posizione Perdono Tutte e nessuna delle mani da 3, 5 o 7 Carte vince, vinci anche se non hai piazzato una puntata sulla mano da 3, 5 o 7 Carte.



Vincere le mani

Le singole carte sono ordinate in ordine decrescente: asso (alto o basso), re, regina, fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

Un asso può essere il valore più alto in una scala di assi, re, regina, fante, 10 o il più basso in una di 5, 4, 3, 2 e asso.

Mani possibili dal valore più alto al più basso:

Vincere le mani nel Mano a 3 Carte:



Scala reale sono un asso, un re e una regina dello stesso seme.



Scala colore è una mano con tre carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per esempio: re, regina, fante, tutti di quadri.



Tris è una mano che contiene tre carte di uno stesso valore. Per esempio, un giocatore con tre re ha un tris di re.



Scala è una mano che contiene tre carte con valori in sequenza e con almeno due semi distinti, ad es. nove, otto, sette in due o più semi.



Colore è una mano dove tutte e tre le carte hanno lo stesso seme, ma non sono in sequenza, ad es. tre fiori.



Qualsiasi Coppia è una mano che contiene due carte di un determinato valore (ad es. due Re), più una carta di un valore diverso.

Vincere le mani nel Mano a 5 Carte e Mano a 7 Carte:



Scala Reale è una combinazione formata da Asso, Re, Regina, Jack e 10 dello stesso seme.



Scala colore è una mano che contiene cinque carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per esempio: nove, otto, sette, sei e cinque, tutte cuori.



Il Poker è una mano che contiene le quattro carte dello stesso valore e una quinta carta qualsiasi. Per esempio, quattro assi costituiscono un Poker.



Full è una mano che contiene tre carte dello stesso valore e una coppia di un altro valore, ad es. tre re e due sei.



Il Colore è una mano che contiene cinque carte che hanno lo stesso seme, ma non sono in sequenza (ad es. cinque carte di Fiori).



Scala è una mano che contiene cinque carte con valori in sequenza e con almeno due semi distinti, ad es. nove, otto, sette, sei e cinque in due o più semi.



Il Tris è una mano che contiene tre carte dello stesso valore, più due/quattro carte di un altro valore o uguali tra loro. Per esempio, un giocatore con tre re ha un tris di re.



Doppia coppia (solo per la mano a 5 carte) è una mano che contiene due carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso (uguali fra loro, ma diverse dalla prima coppia), più una carta diversa da tutte le altre. Un esempio sono due assi e due re.



La Coppia JJ-AA (solo per la mano a 5 carte) è una mano che contiene una coppia di Jack e una coppia di Assi, più una carta di valore diverso.

## Vincite

Vincere le mani	Mano a 3 Carte	Mano a 5 Carte	Mano a 7 Carte
Scala reale	100:1	1000:1	500:1
Scala a Colore	40:1	250:1	100:1
Poker	-	100:1	50:1
Full	-	50:1	7:1
Colore	4:1	40:1	5:1
Scala	5:1	25:1	4:1
Tris	35:1	7:1	3:1
Doppia coppia	-	4:1	-
Coppia JJ-AA	-	1:1	-
Qualsiasi Coppia (Any Pair)	1:1	-	-

Perdono Tutte paga 0.7x.

## Vincita del giocatore

Il valore ottimale del ritorno teorico al giocatore è pari a:

- Mano a 3 Carte – 96,69%
- Mano a 5 Carte – 95,21%
- Mano a 7 Carte – 94,34%
- Perdono Tutte – 96,29%

## Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Side Bet City € 1 - 1000

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

SALDO € 100,000.00

Il SEMAFORO indica lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

**PUNTARE**

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

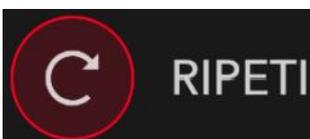


Dopo avere selezionato una fiche, piazza la tua scommessa premendo l'area di puntata del tavolo corrispondente ad Ante o alla puntata collaterale che desideri (se disponibile). Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLA.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

PUNTATA € 1,030.50

Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

Codice partita

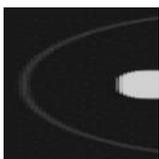
Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

#21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza clienti relativa a uno specifico round.

Audio

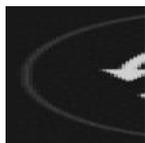
Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

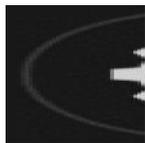
- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

### VIDEO

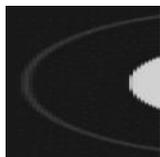
La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

### AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

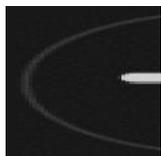
### Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



#### Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

#### Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti da un round di gioco prima che sia terminato il tempo a disposizione per puntare, le puntate che hai piazzato vengono annullate e ti sono restituite. Se ti disconnetti dopo il termine del tempo a disposizione per puntare, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

#### Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

#### Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z)	Per annullare l'ultima puntata.
ELIMINA	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per:  Uscire dalla modalità a schermo intero Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.) Aprire il LOBBY.

- Qualsiasi coppia (Any Pair) – 95,90%
- 21+3 – 96,30%
- Migliori 3 (Hot 3) – 94,60%
- Sballo (Bust it) – 94,12%

\*Sulla base della prima mano nel sabot.

### *Puntare*

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Il SEMAFORO indica lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare.

**Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.**

Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

Il pulsante RADDOPPIA diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.

Il pulsante TUTTE LE PUNTATE SECONDARIE ti consente di puntare su tutte le puntate secondarie contemporaneamente. Questo pulsante diviene disponibile dopo avere piazzato la puntata principale.

Ogni clic/tocco sul pulsante piazza una puntata del valore selezionato su ognuna delle puntate secondarie.



TUTTE LE PUNTATE SECONDARIE

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

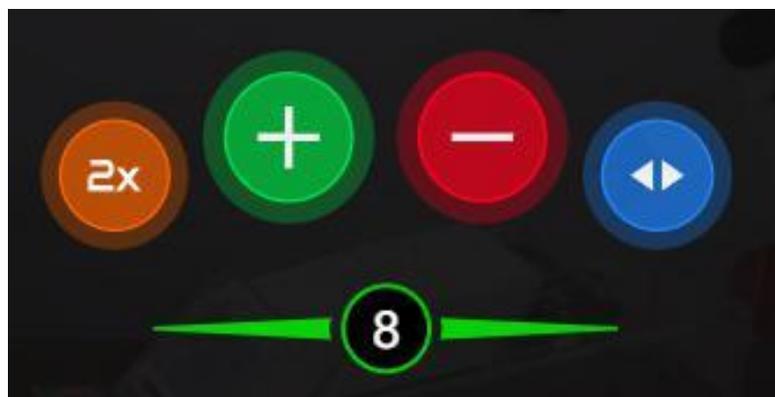
L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



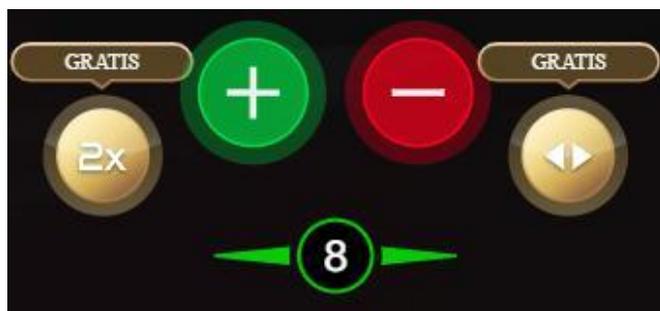
### *Prendi una decisione*

Non appena ricevi le tue prime due carte puoi prendere una prima decisione riguardo la tua mano. Le opzioni di scelta (ad esempio, Carta, Stai, Raddoppia, Dividi) saranno mostrate e, tra queste, saranno attivate solo quelle attualmente disponibili per te. Le opzioni di scelta riflettono le statistiche in tempo reale - La scelta fatta dagli altri giocatori quando si trovavano esattamente nella tua situazione e con le stesse opzioni.

Le opzioni di decisione sono rappresentate come segue:



- CARTA: pulsante verde con segno "+".
- STAI: pulsante rosso con segno "-".
- RADDOPPIA: pulsante giallo con segno "2x".
- DIVIDI: pulsante blu con frecce contrapposte.
- DIVISIONE GRATIS e RADDOPPIO GRATIS Pulsanti dorati indicanti 'Gratis':



Se non prenderai una decisione prima dello scadere del tempo, sarà applicata la seguente azione automatica:

- PRENDI CARTA - Se il totale del valore delle tue carte è pari o inferiore a 11.
- STAI - Se è superiore a 11.

Se il tuo saldo è o diventa insufficiente al momento di decidere se Raddoppiare o Prendere carta, le tue decisioni saranno respinte e sarà applicata la seguente azione automatica:

- PRENDI CARTA - Se hai richiesto di Raddoppiare.
- PRENDI CARTA - Se hai richiesto di Dividere e il totale del valore delle tue carte è inferiore a 11.
- STAI - Se hai richiesto di Dividere e il totale del valore delle tue carte è superiore a 11.

### *Chat*

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

### *Codice partita*

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

#21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza clienti relativa a uno specifico round.

### *Audio*

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

### *Cronologia del gioco*

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.

- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## *Impostazioni*

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.
- È possibile attivare PUNTATE SECONDARIE aggiuntive.

### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

### AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

## *Depositi e prelievi*

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



## *Gioca responsabilmente*

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



## *Gestione degli errori*

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

## *Politica sulle Disconnessioni*

Se ti disconnetti da un round di gioco prima che sia terminato il tempo a disposizione per puntare, le puntate che hai piazzato vengono annullate e ti sono restituite. Se ti disconnetti dopo il termine del tempo a disposizione per puntare, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

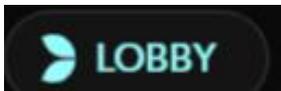
## *Mescolare le carte*

La partita continua fino a quando non viene distribuita la carta di taglio del mazzo. Successivamente, le carte vengono mescolate da un dealer o da un mescolatore.

Se è disponibile un tavolo per mescolare, al tavolo vengono utilizzati due shoe con due set di carte da gioco. In questo caso, il dealer scambia gli shoe, e le carte vengono mescolate da un mescolatore al tavolo apposito mentre il dealer continua la partita.

### *Altri giochi*

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

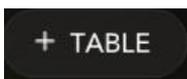


Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

### *Gioco multi-game*

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai

clic sul pulsante X.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

### *Tasti di scelta rapida*

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z)	Per annullare l'ultima puntata.

ELIMINA	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: <ul style="list-style-type: none"><li>• Uscire dalla modalità a schermo intero</li><li>• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)</li><li>• Aprire il LOBBY.</li></ul>

## DEAL OR NO DEAL

### Obiettivo del gioco

Deal or No Deal (Accetta o Rifiuta) è un gioco che offre un'emozionante partita ispirata al celebre show televisivo 'Deal or No Deal'. Lo scopo del gioco è indovinare se l'importo di denaro contenuto nell'ultimo dei 16 pacchi sia più alto dell'offerta del banco.

### Regole del gioco

#### Qualificazione al gioco

Per partecipare alla partita dovrai prima qualificarti entro il tempo limite.

- La qualificazione avviene su una ruota suddivisa in tre anelli. Alcune sezioni degli anelli sono dorate.
- Per qualificarti, piazza la tua puntata e fai girare la ruota in modo che le sezioni dorate sugli anelli siano allineate sul settore superiore della ruota. Ogni giro costa l'importo della puntata da te selezionata.



- Per aumentare le tue probabilità di qualificarti, puoi acquistare uno o due anelli. Le sezioni dorate degli anelli acquistati si allineano automaticamente in alto. Ciò aumenterà l'importo della puntata da te selezionata di tre volte per un anello e di nove volte per due anelli.



- Ogni giro imposta l'importo di denaro del pacco contenente il premio più alto su un valore di 75x - 500x la tua puntata. Puoi selezionare qualsiasi pacco come quello contenente il premio più alto. Più è alta la tua puntata, più è alto il valore dei premi contenuti nei pacchi per cui ti qualifichi.
- Se non ti qualifichi entro lo scadere del tempo a disposizione, ti viene offerto di qualificarti per il round successivo.
- Gira la ruota per tutte le volte che desideri, entro lo scadere del tempo a disposizione. Ogni giro costa l'importo della puntata da te selezionata.

### Ricarica

Una volta qualificato, compare una ruota di RICARICA. Se desideri aggiungere all'importo di denaro contenuto nel pacco da te scelto un valore pari a 5x - 50x la tua puntata, seleziona l'importo della tua puntata di Ricarica e gira la ruota!



### Show

Durante lo Show, il banco apre progressivamente i pacchi, mostrando il numero di quelli che sono stati esclusi dalla partita. Il banco procede quindi mostrandoti le offerte di 'DEAL or NO DEAL' ("ACCETTA" o "RIFIUTA"). In totale saranno offerte quattro opzioni.



Offerta della prima apertura

Vengono aperti 3 pacchi casuali, lasciandone 13 per la fase successiva del gioco. Il banco ti rivolgerà quindi la prima offerta di 'ACCETTA o RIFIUTA':



- Se ACCETTERAI, l'importo di denaro da te vinto sarà mostrato in un messaggio e aggiunto al tuo saldo. Ti sarà inoltre offerto di tornare alla fase di qualificazione.
- Se RIFIUTERAI, proseguirai la partita.
- Se non prenderai una decisione entro lo scadere del tempo a disposizione, la tua posizione sarà interpretata come 'RIFIUTO'.

Offerta della seconda apertura

Vengono aperti 4 pacchi casuali, lasciandone 9 per la fase successiva del gioco. Il banco ti rivolgerà quindi una nuova offerta di 'ACCETTA o RIFIUTA'.

Offerta della terza apertura

Vengono aperti altri 4 pacchi casuali, lasciandone 5 per la fase successiva del gioco, seguiti dall'offerta 'ACCETTA o RIFIUTA' del banco.

Offerta finale della quarta apertura

Vengono aperti tre pacchi casuali, lasciando solo gli ultimi due. Il banco ti rivolgerà quindi l'ultima offerta con tre possibili opzioni: ACCETTA, SCAMBIA I PACCHI o RIFIUTA.

- Scegli ACCETTA per accettare l'offerta e riscuotere le tue vincite.
- Scegli RIFIUTA per vincere il premio contenuto nel pacco assegnato.
- Scegli SCAMBIA IL PACCO se ritieni che l'importo di denaro più alto si trovi nell'altro pacco.

A dark grey rectangular button with rounded corners and a thin white border. The text "SCAMBIA IL PACCO" is centered in a bold, white, sans-serif font.

Durante l'ultima apertura, viene aperto uno degli ultimi due pacchi.

- Se hai RIFIUTATO la precedente offerta del banco, vinci il premio contenuto nel pacco a te assegnato.
- Se hai scelto di SCAMBIARE IL PACCO, vinci il premio contenuto nell'altro pacco.

Sarà quindi mostrato un messaggio di notifica della tua vincita e farai ritorno alla fase di qualificazione.

Vincite

I giocatori possono vincere fino a 500x la loro puntata con l'opzione per ricaricare la loro puntata di 5x-50x nella fase di Ricarica del gioco.

Vincita del giocatore

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore è pari al

95,42%. Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

A dark grey rounded rectangular button with a thin white border. The word "SALDO" is in white, and "€ 100,000.00" is in a large, bold, yellow font.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

A dark grey rounded rectangular button with a thin white border. On the left, there are three overlapping roulette chips: a red one on top, a green one on the bottom left, and a white one on the bottom right. To the right of the chips, the word "PUNTATA" is in white, and "€ 500.00" is in a large, bold, yellow font.

Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

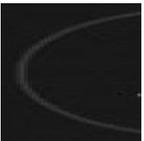
Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

### Dare la mancia

La mancia ti consente di ringraziare il croupier per l'ottimo servizio fornito. Per dare una mancia al croupier, premi l'icona della Mancina nel menu per aprire il pannello corrispondente.



Piazza le fiche sull'area della Mancina fino a raggiungere il valore che desideri assegnare. Premi il pulsante di Conferma per inviare la tua mancia.

### Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

#21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza clienti relativa a uno specifico round.

### Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

### Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

### VIDEO

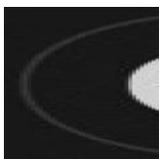
La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

### AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i

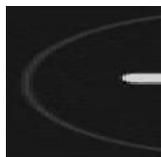
volumi relativi. Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



Informazioni AAMS

Nella parte alta dello schermo sono visualizzate le informazioni AAMS:

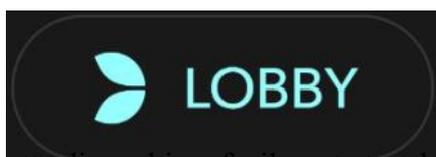
- GIOCO&nbsp;mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE&nbsp;mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE&nbsp;mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti dopo avere piazzato una puntata e dopo che la ruota ha iniziato a girare, il risultato della partita sarà determinato dal generatore di numeri casuali del gioco. Una volta riconnesso, potrai visualizzare il risultato della partita nella finestra della Cronologia.

Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
BARRA SPAZIATRICE	Utilizzalo per fare girare la ruota.

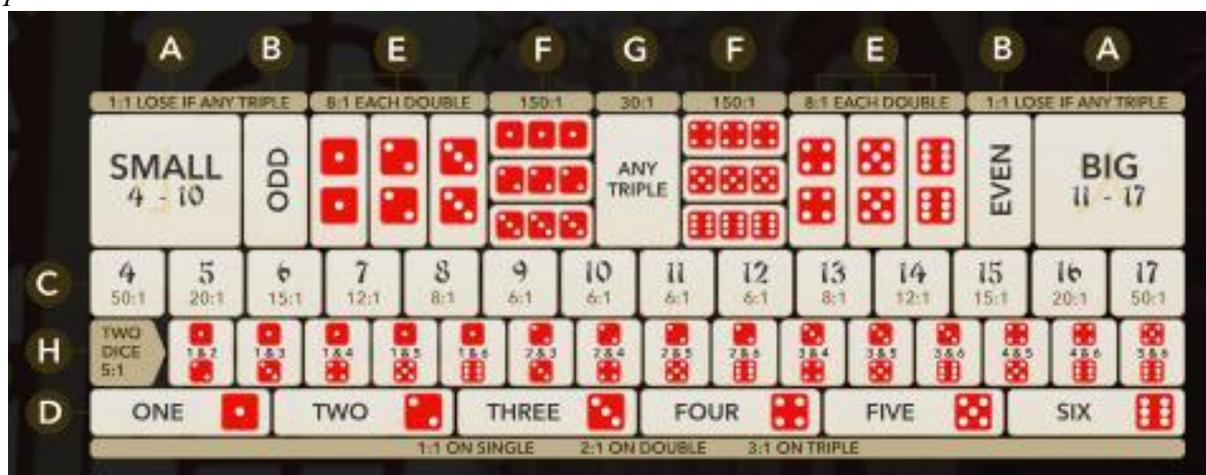
## **SUPER SIC BO**

***Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite***

*Super Sic Bo è un divertente gioco di probabilità giocato con tre dadi regolari, le cui facciate sono numerate da 1 a 6. L'obiettivo di Super Sic Bo è predire il risultato del lancio dei tre dadi.*

Una volta scaduto il tempo a disposizione per le puntate, i dadi vengono mescolati. Dei moltiplicatori vengono quindi applicati casualmente a un certo numero (zero o più) di posizioni di puntata prima che i dadi si fermino, mostrando il risultato. Se il giocatore ha piazzato una puntata su una posizione con il moltiplicatore applicato, la puntata viene moltiplicata di conseguenza.

Tipi di puntata



Sul tavolo da Super Sic Bo è possibile piazzare diversi tipi di puntata, ognuno dei quali assegna un premio diverso. La tua puntata ti viene restituita insieme alle tue vincite.

A. Small/Big (Basso/Alto) - Scommetti se il totale dei tre dadi sarà Basso (4–10) o Alto (11–17). Le vincite pagano 1:1 ma queste puntate perdono in caso di Tripla.

B. Odd/Even (Dispari/Pari) - Scommetti se il totale dei tre dadi sarà Pari o Dispari. Le vincite pagano 1:1 ma queste puntate perdono in caso di Tripla.

C. Total (Totale) - Piazza la tua puntata su una delle 14 posizioni numerate da 4 a 17 “Totale” indica la somma dei tre dadi ad esclusione di 3 e 18. Vinci se la somma dei tre dadi è pari al numero su cui hai piazzato la tua puntata. I premi variano in base al numero vincente.

D. Single (Singola) - Piazza la tua puntata su una delle sei aree di puntata contrassegnate da ONE (uno), TWO (due), THREE (tre), FOUR (quattro), FIVE (cinque) e SIX (sei), che corrispondono alle sei facciate di un dado.

Se 1 dei 3 dadi mostra il numero su cui hai scommesso, vieni pagato 1:1.

Se 2 dei 3 dadi mostrano il numero su cui hai scommesso, vieni pagato 2:1.

Se tutti e 3 i dadi mostrano il numero su cui hai scommesso, vieni pagato 3:1.

E. Double (Doppia) - Piazza la tua puntata su una delle sei aree della puntata Doppia. Per vincere, 2 dei 3 dadi devono mostrare lo stesso numero. Le vincite pagano 8:1. Il premio non varia se lo stesso numero è mostrato da 2 o 3 dadi.

F. Triple (Tripla) - Piazza la tua puntata su una delle sei aree della puntata Tripla. Per vincere, tutti e 3 i dadi devono mostrare il numero selezionato. Il premio paga 150:1.

G. Any Triple (Qualsiasi Tripla) - Piazza la tua puntata su questa casella per coprire tutte e sei le Triple contemporaneamente. Per vincere, tutti e tre i dadi devono mostrare lo stesso numero. Il premio paga 30:1.

H. Combinazione - Piazza la tua puntata su una o più delle 15 possibili combinazioni di 2 dadi. Le vincite pagano 5:1.

Una volta terminato il tempo a disposizione per le puntate, alcune posizioni casuali saranno evidenziate e mostreranno i premi moltiplicati.

### Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.

Il risultato degli ultimi round completati è indicato a sinistra: il totale dei tre dadi sulla linea più alta, seguito in basso dal risultato dei tre dadi individuali.



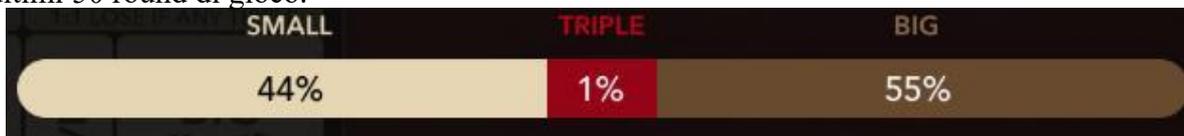
### Statistiche

Nello schema al di sotto dei numeri vincenti sono rappresentati i risultati di Small (S), Big (B) e Triple (T). Ogni cella indica il risultato di un round di gioco passato. Il risultato della mano appena conclusa viene registrato nell'angolo in alto a sinistra. Leggi la colonna dall'alto verso il basso, successivamente incomincia dalla cima della colonna adiacente sulla destra e così via.

Tale rappresentazione può esserti d'aiuto per prevedere i risultati dei round futuri.



Al di sotto dello schema puoi consultare le statistiche relative alle puntate Small, Big e Triple degli ultimi 50 round di gioco.



### Vincite

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata. La tua puntata ti viene restituita insieme alle tue vincite.

Puntata	Vincita
Alto / Basso	1:1
Pari / Dispari	1:1
Doppia	8 - 87:1
Tripla	150 - 999:1
Qualsiasi Tripla	30 - 87:1
Totale di 4 o 17	50 - 499:1
Totale di 5 o 16	20 - 249:1
Totale di 6 o 15	15 - 87:1
Totale di 7 o 14	12 - 29:1
Totale di 8 o 13	8 - 24:1
Totale di 9 o 12	6 - 49:1
Totale di 10 o 11	6 - 24:1
Combinazione	5 - 24:1
Singola:	
• Singola	1:1
• Doppia	2 - 19:1

• Tripla 3 - 87:1

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

*Vincita del giocatore*

Il Ritorno al Giocatore ottimale è pari al 97,22%.

Il valore di RTP è compreso tra 95,02% e 97,22%.

*Puntare*

Il pannello **LIMITI PUNTATA** mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

**Super Sic Bo €1-1,000**

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il **SALDO** attuale viene visualizzato sullo schermo.

**SALDO**  
**€ 100,000.00**

Le **LUCI DEL SEMAFORO** ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

**PUNTARE**

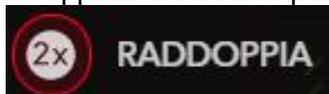
Il **DISPLAY FICHE** ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



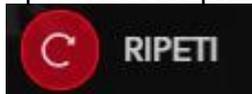
Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/tocchando la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante **RADDOPPIA** diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare **TUTTE** le puntate che hai piazzato.



Il pulsante **RIPETI** consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante **ANNULLA** elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/tocchando ripetutamente sul pulsante **ANNULLA** si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore **PUNTATA** mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



### *Chat*

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

### *Codice partita*

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

#21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza clienti relativa a uno specifico round.

### *Audio*

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

### *Cronologia del gioco*

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

### *Impostazioni*

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo. È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

#### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

#### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video

selezionando uno streaming specifico.

#### AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

### *Depositi e prelievi*

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



### *Gioca responsabilmente*

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



### *Informazioni AAMS*

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzantale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

### *Gestione degli errori*

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

### *Politica sulle Disconnessioni*

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza.

Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

### *Altri giochi*

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale. *Gioco multi-game*

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco. Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X. N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

#### *Tasti di scelta rapida*

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z)	Per annullare l'ultima puntata.
ELIMINA	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: <ul style="list-style-type: none"><li>• Uscire dalla modalità a schermo intero</li><li>• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)</li><li>• Aprire il LOBBY.</li></ul>

## **2 HAND CASINO HOLDEM**

2 Hand Casino Hold'em è una variante del celebre Poker Casino Hold'em in cui potrai giocare con una o due mani. La partita è giocata contro il banco invece che contro gli altri giocatori.

L'obiettivo di 2 Hand Casino Hold'em è battere la mano del croupier aggiudicandosi la miglior mano da cinque carte, costituita dalle due carte iniziali del giocatore e dalle cinque carte comunitarie. Ognuna delle mani del giocatore è comparata con quella del croupier singolarmente. Vince la mano di Poker migliore.

Al tavolo di 2 Hand Casino Hold'em può giocare un numero illimitato di giocatori contemporaneamente. Ogni giocatore che condivide la stessa mano può occupare un solo posto del tavolo.

2 Hand Casino Hold'em è giocato con un mazzo regolare da 52 carte, che vengono mescolate dopo ogni round di gioco.

Per giocare è necessario piazzare la puntata sulla posizione Ante singolarmente per ognuna delle due mani, entro il limite di tempo. È inoltre possibile piazzare una puntata Bonus aggiuntiva che viene pagata se nella prima mano con cinque carte è presente una coppia d'Assi o una combinazione migliore.

Il croupier assegna due carte scoperte al giocatore e due carte coperte a se stesso. Il croupier posiziona quindi le prime tre carte comunitarie (Flop) al centro del tavolo. Queste tre carte sono in condivisione tra il giocatore e il croupier per creare la propria mano di Poker.

È necessario decidere se **GIOCARE** o **LASCIARE**. Seleziona **GIOCA** per proseguire la partita piazzando una puntata Play, pari al doppio della puntata Ante. Scegliere **LASCIARE** per terminare la partita, perdendo così la puntata iniziale (Ante). La puntata Bonus non è influenzata dalla decisione di **GIOCARE/LASCIARE**.

Dopo aver deciso, il dealer smazza altre due carte comunitarie (dette "Turn" e "River"). Inoltre, il dealer mostrerà le sue due carte iniziali.

Per avere un vincitore vengono create e confrontate le migliori mani paganti per il giocatore e il dealer, utilizzando cinque su sette delle carte disponibili.

## *Puntate Secondarie*

### PUNTATA BONUS

La puntata Bonus è facoltativa e non può essere piazzata da sola. Dopo avere piazzato una fiche su un'area di puntata Ante, viene attivata l'area di puntata Bonus. Per piazzare la puntata Bonus procedere come con la Ante.

La puntata Bonus viene valutata solo dopo che sul tavolo sono state distribuite le 3 carte comunitarie del FLOP. Se si è in possesso di una coppia d'assi o una combinazione migliore, ci si aggiudica la puntata Bonus, che verrà pagata in base alla tabella dei pagamenti. Per maggiori informazioni, consulta 'Risultati e Premi del Gioco'.

#### *Vincere le mani*

Le singole carte sono ordinate in ordine decrescente: asso (alto o basso), re, regina, fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

Un asso può essere il valore più alto in una scala di assi, re, regina, fante, 10 o il più basso in una di 5, 4, 3, 2 e asso.

Mani possibili dal valore più alto al più basso:

Scala reale è una Scala a Colore con Asso, Re, Regina, Jack e 10 dello stesso seme. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.

Scala colore è una mano con cinque carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per esempio: nove, otto, sette, sei e cinque, tutte cuori. Due Scale a Colore si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna di esse. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.

Poker è una mano che contiene quattro carte di uno stesso valore e una qualsiasi quinta carta. Per esempio, quattro assi costituiscono un Poker. Il Poker con carte alte batte uno con carte più basse. Se due Poker hanno lo stesso valore, è la quinta carta (chiamata "Kicker") a determinare il vincitore. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.

Full è una mano che contiene un tris dello stesso valore e una coppia di un altro valore, ad es. tre re e due sei. Tra due mani di Full vince quella con il Tris più alto. Nel caso in cui i due Tris del Full avessero lo stesso valore (costituendo un pareggio), saranno comparate le due Coppie. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.

Colore è una mano in cui tutte e cinque le carte hanno lo stesso seme, ma non sono disposte in sequenza; ad esempio, cinque carte di Fiori. Due mani di Colore si confrontano come se fossero carte alte: per determinare il vincitore si prende in considerazione la carta più alta di ognuna di esse. Se in entrambe le mani è presente la stessa carta alta si considera la seconda carta più alta e così via, fino a trovare la carta diversa.

Scala è una mano che contiene cinque carte con valori in sequenza e con almeno due semi distinti, ad es. nove, otto, sette, sei e cinque in due o più semi. Due Scale si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna di esse. Due scale con la stessa carta alta hanno valore uguale e costituiscono un pareggio, poiché il seme non viene usato per distinguerle.

Tris è una mano che contiene tre carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso tra loro. Per esempio, un giocatore con tre re ha un tris di re. Un tris con valore maggiore batte un tris più basso. Se due mani hanno un Tris dello stesso valore, si comparano le altre due carte per determinare il vincitore.

Doppia Coppia è una mano che contiene due carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso (uguali fra loro, ma diverse dalla prima coppia), più una carta diversa da tutte le altre. Un esempio sono due assi e due re. Se due mani contengono una doppia coppia, si confronta prima la coppia più alta, che vince. Se le mani hanno la stessa coppia alta, si confronta la seconda coppia. Se entrambe le mani presentano le stesse coppie, è il kicker più alto (la quinta carta) a determinare il vincitore.

Coppia è una mano che contiene due carte di un valore (ad es. due re), più tre carte di un valore diverso o uguali tra loro. La coppia è il valore più basso pagabile. Le coppie più alte battono le più basse. Se due mani presentano la stessa coppia, le altre tre carte sono comparate in ordine decrescente e quella dal valore più alto determina il vincitore.

Carta Alta è una mano di poker composta da cinque carte che non rientrano in alcuna delle precedenti categorie. Praticamente l'unica carta importante in mano al giocatore è quella con il valore maggiore. Se due mani presentano la stessa carta più alta, si confrontano in ordine decrescente le altre carte per determinare il vincitore.

### Risultati e Premi del Gioco

I risultati sono determinati comparando la mano migliore del giocatore con quella del banco.

Il dealer deve avere una coppia di 4 o un punto superiore per qualificarsi.

Tabella rapida dei risultati

Come verificare rapidamente i risultati di gioco per vincita, perdita e pareggio.

Risultato	• ANTE	• GIOCARE
• Il dealer non si qualifica e vinci	• Vincita*	• Pareggio
• Il dealer si qualifica e vinci	• Vincita*	• 1:1
• Il dealer si qualifica e perdi	• Perdita	• Perdita
• Il dealer si qualifica e pareggi	• Pareggio	• Pareggio
• Il giocatore passa	• Perdita	• Perdita

\*La puntata Ante paga in base alla tabella corrispondente riportata in basso.

## ANTE

Mano	• Vincita
• Scala Reale	• 100:1
• Scala a Colore	• 20:1
• Poker	• 10:1
• Full	• 3:1
• Colore	• 2:1
• Scala o inferiore	• 1:1

La puntata Play paga 1:1

## BONUS

Mano	• Vincita
• Scala Reale	• 100:1
• Scala colore	• 50:1
• Poker	• 40:1
• Full	• 30:1
• Colore	• 20:1
• Scala	• 7:1
• Tris	• 7:1
• Doppia coppia	• 7:1
• Coppia di assi	• 7:1

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

Vincita del giocatore

Il ritorno teorico ottimale al giocatore per la puntata Ante è pari al 97,84%, mentre è del 93,74% per la puntata Bonus.

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

**2 Hand Casino Holdem €1-1,000**

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

**SALDO**  
**€ 100,000.00**

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

PUNTARE

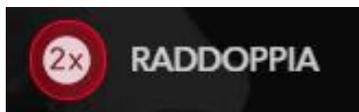
Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



Dopo avere selezionato una fiche, piazza la tua scommessa premendo l'area di puntata corrispondente ad Ante o alla puntata collaterale che desideri (se disponibile). Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

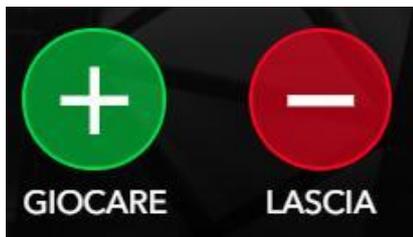


Prendi una decisione

Una volta distribuite le carte, verranno visualizzate la combinazione di carte e la finestra "PRENDI UNA DECISIONE" per entrambe le tue mani.



Per entrambe le tue mani è necessario decidere tra GIOCARÉ per continuare la partita o LASCIARE per terminare la partita e perdere le puntate piazzate per una determinata mano.



Premi GIOCARÉ per continuare a giocare la partita e piazzare la puntata Giocare su una determinata mano.

La puntata Giocare sarà piazzata automaticamente sull'area Giocare della mano corrispondente.

Premi LASCIA per perdere tutte le puntate piazzate su una determinata mano. Potrai quindi assistere al resto della partita, ma non potrai parteciparvi con quella mano. Potrai inoltre continuare a piazzare puntate sull'altra mano durante lo stesso round di gioco, a condizione che tu non abbia LASCIATO per entrambe le mani.

Se il tempo per prendere la decisione è scaduto e non hai ancora deciso se GIOCARÉ o LASCIARE per una o più mani, queste saranno lasciate automaticamente e perderai tutte le puntate corrispondenti. L'indicatore del tempo in cui è possibile piazzare le puntate visualizzerà il messaggio: HAI LASCIATO AUTOMATICAMENTE.

### *Chat*

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

### *Codice partita*

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

#21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

### *Audio*

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante **IMPOSTAZIONI** e quindi la scheda **AUDIO**.

### *Cronologia del gioco*

Il pulsante **CRONOLOGIA** consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

**CRONOLOGIA**: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.

**CRONOLOGIA PARTITA**: mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna **PARTITA**.

### *Impostazioni*

Il pulsante **IMPOSTAZIONI** apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra **IMPOSTAZIONI**:

#### **GENERALE**

È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

#### **VIDEO**

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico

#### **AUDIO**

È possibile silenziare/attivare **VOCE DEL DEALER**, **AUDIOGIOCO** e regolare i volumi relativi.

### *Deposito e prelievo*

Il pulsante **CASSIERE** apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



### *Gioca responsabilmente*

Il pulsante **GIOCA RESPONSABILMENTE** consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui

comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



### *Informazioni AAMS*

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

GIOCO mostra il nome del gioco.

ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.

ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

### *Gestione degli errori*

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

### *Politica sulle disconnessioni*

Se ti disconnetti da un round di gioco prima che sia terminato il tempo a disposizione per puntare, le puntate che hai piazzato vengono annullate e ti sono restituite. Se ti disconnetti dopo il termine del tempo a disposizione per puntare, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

### *Altri giochi*

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

### *Gioco multi-game*

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo,

fai clic sul pulsante X.

N.B.:

Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso. Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

#### *Tasti di scelta rapida*

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata.
CTRL+Z (CMD+Z)	Per annullare l'ultima puntata.
ELIMINA	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: Uscire dalla modalità a schermo intero Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.) Aprire il LOBBY.

- Aprire il LOBBY. Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

## **MONOPOLY LIVE**

### **Partita principale**

Piazza una puntata sulla sezione su cui pensi si fermerà la ruota: 1, 2, 5, 10, '2 LANCI' o '4 LANCI'. Il croupier farà quindi girare la ruota. Quando si fermerà, la sezione vincente sarà indicata dal puntatore posto al di sopra della ruota. Se la ruota si ferma sulla sezione su cui hai puntato, vinci.

Le puntate sono pagate con quote che riflettono il numero della sezione vincente: ad esempio, il numero 5 vincente paga 5 a 1, il numero 10 vincente paga 10 a 1 e così via. La puntata piazzata sulla sezione vincente viene restituita con le tue vincite.

Le sezioni 'IMPREVISTI' ('CHANCE')

Se la ruota si ferma su una sezione 'IMPREVISTI', ti aggiudichi una carta con un premio in denaro o un Bonus moltiplicatore.

- Se vinci un premio in denaro, la tua puntata ti viene restituita insieme alle tue vincite.
- Se ti aggiudichi un Bonus moltiplicatore, tutte le tue puntate restano in gioco. Il presentatore farà girare nuovamente la ruota e il moltiplicatore vinto sarà applicato alle vincite. Se otterrai un altro moltiplicatore, i tuoi moltiplicatori saranno moltiplicati. Ad esempio: se scommetti 100€ sulla sezione 5 e ottieni una carta degli Imprevisti con un moltiplicatore da 8x, la tua vincita sarà pari a  $100 \times 5 \times 8 = 4000$ . Se il giro successivo è una partita Bonus, vinci solo se hai piazzato una puntata su '2 LANCI' o '4 LANCI'.

## **Bonus di Gioco**

- Per partecipare alla partita Bonus, piazza puntate sulle posizioni '2 LANCI' e '4 LANCI'. Se la ruota si ferma sulla sezione '2 LANCI' o '4 LANCI', ha inizio la partita Bonus.
- La Partita Bonus è giocata con due dadi. Se la ruota si ferma su '2 LANCI', la coppia di dadi viene lanciata per due volte. MR Monopoly si sposterà lungo il tabellone del Monopoly in 3D per accumulare i tuoi premi in denaro e i moltiplicatori. Se la ruota si ferma su '4 LANCI', i dadi vengono lanciati per quattro volte.
- Il tabellone del Monopoly mantiene la disposizione del gioco tradizionale: Proprietà, Utenze, Parcheggio Gratuito, Ferrovie, Tasse, Prigione / Vai in Prigione, Imprevisti, Probabilità e VIA.
- Quando accedi alla partita Bonus, Proprietà, Utenze, Parcheggio Gratuito e Ferrovie dispongono dei premi di base.
- Una volta iniziata la partita Bonus, case e hotel saranno costruite su alcune proprietà per aumentarne il premio.
- Dopo il lancio dei dadi, il Mr Monopoly virtuale si sposta lungo il tabellone del Monopoly del numero di caselle indicato dai dadi. Il totale delle vincite da te ottenute nella partita Bonus sarà mostrato e sommato alla tua vincita Bonus. Se Mr Monopoly si ferma sulla casella 'Vai in Prigione' e quindi finisce nella casella della 'Prigione', per liberarlo sarà necessario ottenere un risultato doppio (due numeri uguali sui dadi). Tutte le tue precedenti vincite Bonus vengono mantenute.
- Se ottieni un risultato doppio, ricevi un ulteriore lancio gratuito dei dadi, tranne nel caso in cui tale risultato sia stato utilizzato per uscire di Prigione.
- Se ti fermi sulle case di Imprevisti e Probabilità del tabellone, puoi vincere un premio in denaro casuale o ricevere una multa.
- Durante la partita Bonus, tasse e multe saranno addebitate solo se le tue vincite Bonus lo consentiranno.
- Quando passi dal 'VIA', tutti i successivi premi del tabellone vengono raddoppiati.
- Sul tabellone, la tassa sui guadagni ridurrà le tue vincite Bonus del 10%, mentre la Supertassa ridurrà le tue vincite del 20%.
- Quando non vi sono più lanci rimanenti, la partita Bonus termina e tutte le tue vincite Bonus vengono pagate insieme alla tua puntata iniziale.

### 9. Vincite

Sezione della Ruota	Numero di Sezioni	Premio
1	22	1 a 1
2	15	2 a 1
5	7	5 a 1
10	4	10 a 1
IMPREVISTI	2	Premio in denaro o moltiplicatore casuale
2 lanci	3	

4 lanci	1	

Il premio massimo di tutte le tue vincite ottenute in un solo round di gioco è limitato. Per maggiori informazioni, consulta la tabella dei limiti di puntata.

Eventuali malfunzionamenti annullano la partita e tutte le eventuali vincite del giro.

## 10. *Vincita del giocatore*

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore (RTP) è pari al 96,23%.

PUNTATA	RTP
1	92,88%
2	96,23%
5	91,30%
10	96,02%
2 LANCI	93,90%
4 LANCI	93,67%

## 11. *Puntare*

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.



Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.



Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

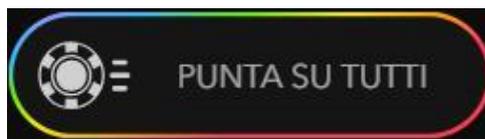


Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



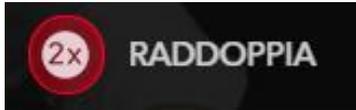
Dopo aver selezionato una fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

Puoi inoltre premere PUNTA SU TUTTI per piazzare una puntata su tutte le aree di puntata. Una fiche del valore da te selezionato sarà piazzata su tutte le aree di puntata contemporaneamente.



NOTA: non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



## 12. *Gioco Automatico*

Il Gioco Automatico consente di ripetere la puntata selezionata per un certo numero di round di gioco. Per avviare il Gioco Automatico, piazza le tue puntate sulla consueta griglia di puntata e fai clic sul pulsante corrispondente.



Il pannello del Gioco Automatico si aprirà per consentirti di selezionare il numero di round da giocare. Premi o trascina il cursore per scegliere il numero di round automatici desiderati e fai clic sul pulsante START.

I limiti del tuo Gioco Automatico sono indicati nel pannello corrispondente. (Ad esempio: una puntata totale da 200€ piazzata sulla griglia x 10 round di Gioco Automatico da te selezionati = Limite del Gioco Automatico di 2000€.)

I round di gioco automatico proseguono fino al termine del numero impostato o finché il giocatore non li interrompe. Non è possibile piazzare altre puntate né raddoppiarle durante il Gioco Automatico. Tali azioni interrompono il Gioco Automatico.

I round rimanenti sono mostrati nell'indicatore posto sul pulsante del Gioco Automatico.

Puoi interrompere il Gioco Automatico in qualsiasi momento.

13. *Chat*

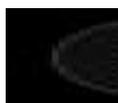
Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo. Dare la mancia

La mancia ti consente di ringraziare il croupier per l'ottimo servizio fornito. Per dare una mancia al croupier, premi l'icona della Mancia nel menu per aprire il pannello corrispondente.



**14.** *Piazza le fiche sull'area della Mancia fino a raggiungere il valore che desideri assegnare. Premi il pulsante di Conferma per inviare la tua mancia.*

**15.** *Codice partita*

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

#21:10:10

**16.** *Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.*

**17.** *Audio*

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



**18.** *È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.*

**19.** *Cronologia del gioco*

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.

- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## **20. Impostazioni**

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico

### AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

## **21. Deposito e prelievo**

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



## **22. Gioca responsabilmente**

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



## **23.**

## **24. Informazioni AAMS**

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

## **25. Gestione degli errori**

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat

o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore

riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

## 26. *Politica sulle disconnessioni*

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza.

Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

## 27. *Altri giochi*

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

## 28. *Gioco multi-game*

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

- Il pulsante X per abbandonare un tavolo non è accessibile quando il tavolo è visualizzato in modalità schermo intero.
- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso. Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

## 29. *Tasti di scelta rapida*

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA

	SPAZIATRICE
SPAZIATRICE	una seconda volta per raddoppiare la puntata.
CTRL+Z (CMD+Z)	Per annullare l'ultima puntata.

ELIMINA	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uscire dalla modalità a schermo intero</li> <li>• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)</li> <li>• Aprire il LOBBY.</li> </ul>

## BLACKJACK

**(BlackJack Fortune VIP, Live Blackjack Silver 4, Live BlackJack K, Ventuno X-tra, Live BlackJack H, Live Blackjack Silver 5, Live BlackJack E, BlackJack Party, Live BlackJack G, Live Blackjack Silver 2, Live BlackJack D, Live BlackJack B, Blackjack Plantinum VIP, Live BlackJack L, Live BlackJack J, Live BlackJack I, Live Blackjack Silver 3, Live Blackjack Silver 6, Live BlackJack C, Free Bet BlackJack, Live Blackjack Silver 1, Live BlackJack F, Live BlackJack A, Live BlackJack M, Ventuno)**

### Obiettivo del gioco

Lo scopo del Blackjack è ottenere un conteggio carte superiore a quello del banco, senza però superare 21. La mano migliore è il Blackjack, vale a dire quando la somma dei valori delle prime due carte distribuite è esattamente 21. Si gioca solo contro il banco e non contro altri giocatori.

- Si gioca con 8 mazzi.
- Il banco "sta" sempre su 17.
- Raddoppia con 2 carte iniziali qualsiasi.
- Si dividono le carte iniziali di uguale valore.
- È possibile un solo Dividi per mano.
- Ogni Asso Diviso riceve una sola carta.
- Non è possibile raddoppiare dopo la divisione.
- L'assicurazione viene offerta se il banco mostra un asso.
- Il Blackjack paga 3:2.
- L'assicurazione paga 2:1.
- In caso di pareggio la partita viene congelata.

### Regole del gioco

Il gioco viene gestito da un dealer e può ospitare fino a 7 giocatori.

Nel gioco si usano otto mazzi standard da 52 carte. I valori delle carte sono i seguenti:

- Le carte numerate da 2 a 10 valgono il numero indicato.
- Le figure (Jack, Regine e Re) valgono 10.
- Gli assi valgono 1 o 11, a seconda di quale valore sia maggiormente favorevole alla mano. Si noti che, in una mano soft, l'asso vale 11.

Una volta scaduto il tempo a disposizione per scommettere, il dealer distribuisce una carta scoperta a ciascun giocatore. La distribuzione delle carte inizia dal primo giocatore a sinistra del dealer e continua in senso orario, fino a tornare al dealer. Il dealer assegna quindi una seconda carta scoperta a ogni giocatore, mentre la seconda carta del dealer è distribuita coperta. Il valore di ogni mano iniziale viene visualizzato accanto alle carte.

### Blackjack

Se il valore delle due carte iniziali è 21 hai fatto Blackjack!

### Assicurazione

Se la carta scoperta del banco è un asso, hai la possibilità di acquistare l'assicurazione per controbilanciare l'eventualità che il Blackjack sia del banco, anche se tu stesso hai un Blackjack.

L'importo dell'assicurazione è pari alla metà della tua puntata principale e la puntata dell'assicurazione viene fissata separatamente dalla puntata della tua mano. Il dealer quindi sbircia il valore della sua carta coperta per controllare la presenza del Blackjack. In caso negativo, la partita continua. Se il dealer ha il Blackjack e tu no, la mano del dealer vince. Se sia tu sia il dealer avete il Blackjack, il gioco viene congelato e la puntata ti viene restituita. Si noti che se la carta scoperta del dealer è un 10 o una figura, non ti sarà concesso di acquistare l'assicurazione e il dealer non potrà sbirciare la sua carta coperta per controllare se ha un Blackjack.

#### Raddoppio, carta o stai

Dopo che il dealer si è accertato di non avere un Blackjack controllando le sue due carte iniziali, i giocatori possono provare a migliorare il valore della propria mano a turno. Per fare ciò, il dealer procede lungo il tavolo in senso orario, offrendo ulteriori carte alle mani dei giocatori.

Se il valore della tua mano iniziale è diverso da 21, puoi decidere di raddoppiare. In questo caso, raddoppi la puntata e riceverai solo un'altra carta da aggiungere alla mano. In alternativa puoi decidere di chiedere una carta da aggiungere al valore della tua mano. Puoi chiedere una Carta più di una volta per ricevere altre carte prima di decidere di Restare, se ti ritieni soddisfatto del valore della tua mano.

#### Dividi

Se nella tua mano iniziale hai una coppia di carte di pari valore, puoi decidere di Dividere la coppia per creare due mani separate, ciascuna con una puntata separata uguale alla tua puntata principale. Dopo avere ricevuto una seconda carta per entrambe le mani puoi migliorare il valore di queste due mani chiedendo una carta prima di restare. Tuttavia, quando dividi una coppia iniziale di assi, riceverai solo una carta aggiuntiva per mano senza possibilità di chiederne altre.

#### Risultato

Se la somma della tua mano supera 21 significa che hai "sballato" e, in quella mano, perdi la puntata. Concluso il turno di tutti i giocatori, il dealer scopre la sua carta coperta. Il dealer deve chiedere Carta in una mano con valore 16 o inferiore e deve Restare in una mano soft da 17 o superiore. (Si noti che una "mano soft" include un Asso che vale 11)

Si vince se il valore della propria mano finale è più prossimo a 21 rispetto a quello della mano del banco o se il banco sballa. Se il valore della tua mano è uguale a quello del banco, la partita viene congelata e la puntata ti viene restituita.

Si può fare blackjack solamente con le due carte ricevute nella mano iniziale. Una mano da 21 punti, ottenuta dopo aver diviso la coppia di carte inizialmente ricevute, non è considerata blackjack. Di conseguenza, un blackjack batterà qualsiasi combinazione da 21 ottenuta a seguito della suddivisione di una coppia.

#### Puntate secondarie

Questo gioco di blackjack include puntate secondarie opzionali: Perfect Pairs e 21+3. È possibile eseguire puntate secondarie in combinazione alla puntata di blackjack principale. È possibile vincere su qualsiasi puntata secondaria, indipendentemente se si vincerà o meno la puntata di blackjack.

#### Perfect Pairs

La puntata Perfect Pairs consente di vincere se le prime due carte comprendono una coppia, ad esempio due regine, due assi o due 3. Ci sono tre tipi di coppie, con vincite diverse:

- Coppia perfetta (stesso seme, ad es. due assi di picche).
- Coppia colorata (semi diversi dello stesso colore, ad es. 2 di quadri + 2 di cuorii).
- Coppia mista (semi diversi, ad es. 10 di cuori + 10 di fiori).

## 21+3

La puntata 21+3 dà la possibilità di vincere se le prime due carte più la carta scoperta del banco comprendono una qualsiasi delle seguenti combinazioni vincenti (simili a quelle del poker), ciascuna con una vincita diversa:

- Tris seme (un tris identico, ad esempio 3 regine di cuori).
- Scala di colore (in sequenza numerica e stesso seme, ad esempio 10, jack e regina di picche).
- Tris (stesso valore ma semi diversi, ad es. 3 Re senza corrispondenze).
- Scala (in sequenza numerica ma semi diversi, ad es. 2 di picche + 3 di fiori + 4 di cuori).
- Colore (stesso seme, ad esempio 2, 6 e 10 di fiori).

## Bet Behind

La funzionalità “Bet Behind” consente di puntare su una mano di un altro giocatore. Il risultato della mano dell’altro giocatore verrà suddiviso. I pagamenti delle puntate “Bet Behind” sono uguali alle puntate ordinarie.

È possibile piazzare una puntata “Bet Behind” indipendentemente dal fatto che si sia seduti al tavolo da Blackjack e che si intenda giocare con la propria mano. Tuttavia, non è possibile fare una “Bet Behind” sulla propria mano.

Piazzare una puntata in qualsiasi punto “Bet Behind” attivato nella postazione di un altro giocatore quando è possibile piazzare puntate. Passare il cursore su qualsiasi punto “Bet Behind” per visualizzare il numero totale di giocatori che hanno piazzato una “Bet Behind”, compresa la somma delle puntate combinate.

Se si piazza una “Bet Behind” e il giocatore in tale postazione decide di non partecipare alla mano, la puntata verrà immediatamente rimborsata.

Il nickname visualizzato presso ogni postazione del tavolo da Blackjack identifica il giocatore che prenderà tutte le decisioni per la relativa mano. Tuttavia, è possibile decidere se piazzare o meno una puntata di assicurazione quando la carta scoperta del dealer è un Asso. È inoltre possibile decidere in anticipo se raddoppiare o meno la puntata piazzata quando il giocatore sul quale si sta puntando decide di Raddoppiare o Dividere.

È possibile modificare queste impostazioni in un secondo momento facendo clic/toccando sul pulsante Impostazioni e quindi selezionando “BET BEHIND”. È anche possibile deselezionare “CONSENTI AD ALTRI GIOCATORI DI PUNTARE SU DI ME” se si desidera vietare ad altri giocatori di puntare sulla propria mano.

L’icona “Giocatori in evidenza” aiuta a determinare quale degli altri giocatori di Blackjack abbia la serie di vittorie più lunga.

Il numero nella medaglia d’oro indica il numero di mani consecutive vinte dal giocatore. Non appena un “Giocatore in evidenza” perde una mano, perde anche l’icona della medaglia d’oro.

## Dai le carte

Il pulsante DAI LE CARTE è disponibile solo quando sei seduto a un determinato tavolo da Blackjack e hai piazzato una puntata pari o superiore all'importo minimo. Premi questo pulsante per finalizzare la puntata che hai piazzato. La tua puntata sarà visibile agli altri giocatori al tavolo. Il round di gioco può avere inizio prima dello scadere del periodo di puntata se tutti i giocatori hanno premuto il pulsante DAI LE CARTE.

## Vincite

- Il Blackjack paga 3:2.
- La mano vincente paga 1:1.
- Se il banco ha il blackjack, l'assicurazione paga 2:1.

## Perfect

## Pairs

## Mano

## Vincita

Coppia perfetta	25:1
Coppia colorata	12:1
Coppia mista	6:1
21+3	
Mano	Vincita
Tris seme	100:1
Scala di colore	40:1
Tris	30:1
Scala	10:1
Colore	5:1

Eventuali malfunzionamenti annullano la partita e tutte le eventuali vincite del giro. Vincita del giocatore

La percentuale ottimale teorica di vincita del giocatore è: 95,90% - 99,28%

- Blackjack – 99,28%.
- Perfect Pairs - 95,90%.
- 21+3 – 96,30%.

Prendi posto

Tocca / Fai clic su SIEDITI QUI sopra il posto libero che desideri occupare.

Dopo esserti seduto al tavolo, sotto al posto a sedere verrà visualizzato il nome della tua schermata.

Quando desideri abbandonare la tua postazione, premi il relativo pulsante X.

Se non sei attivo e non piazzati una scommessa in due o più mani consecutive, perderai il tuo posto al tavolo.

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare.

Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

Dopo avere selezionato una fiche, posiziona la tua puntata facendo clic/toccano il pulsante sulla relativa area di puntata sul tavolo indicato con Ante oppure con la puntata secondaria che desideri (se presente). Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) consente di raddoppiare rapidamente la puntata fino al limite massimo. Questo pulsante viene attivato dopo che hai piazzato la puntata.

Puoi raddoppiare la puntata solo una volta.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche. Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce VERDE o GIALLA). L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

### Prendi una decisione

Non appena ricevi le tue prime due carte puoi prendere una prima decisione riguardo la tua mano, anche prima che il dealer ti raggiunga durante il suo giro. Le opzioni di scelta (ad esempio, Carta, Stai, Raddoppia, Dividi) saranno mostrate nella tua postazione e, tra queste, saranno attivate solo quelle attualmente disponibili.

Quando arriva il tuo turno, il dealer agirà in base alla tua decisione iniziale. Se prima del tuo turno non hai ancora preso una decisione, al centro della tua schermata comparirà la finestra che ti consentirà di decidere. Il semaforo ti aiuterà a tenere sotto controllo il tempo rimanente per prendere una decisione.

Le opzioni di decisione sono rappresentate come segue:

- CARTA: pulsante verde con segno "+".
- STAI: pulsante rosso con segno "-".
- RADDOPPIA: pulsante giallo con segno "x2".
- DIVIDI: pulsante blu con frecce contrapposte.

Se non prendi una decisione di gioco prima che il tempo utile sia trascorso, la mancata risposta verrà interpretata come una richiesta di restare con la tua mano attuale.

### Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat. Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

### Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

Questo numero indica l'ora di inizio del round nel formato orario GMT, ore:minuti:secondi.

Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

### Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

### Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.

- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

#### Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.

Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

#### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.
- È possibile attivare PUNTATE SECONDARIE aggiuntive.

#### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

#### AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

#### BET BEHIND

È possibile specificare la strategia di BET BEHIND e impedire ad altri giocatori di puntare sulla propria mano.

#### Deposito e prelievo

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.

#### Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

#### Informazioni AAMS

Nella parte alta dello schermo sono visualizzate le informazioni AAMS:

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

#### Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

#### Politica sulle disconnessioni

Se ti disconnetti da un round di gioco prima che sia terminato il tempo a disposizione per puntare, le puntate che hai piazzato vengono annullate e ti sono restituite. Se ti disconnetti dopo il termine del tempo a disposizione per puntare, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

## Mescolare le carte

La partita continua fino a quando non viene distribuita la carta di taglio del mazzo. Successivamente, le carte vengono mescolate da un dealer o da un mescolatore.

Se è disponibile un tavolo per mescolare, al tavolo vengono utilizzati due shoe con due set di carte da gioco. In questo caso, il dealer scambia gli shoe, e le carte vengono mescolate da un mescolatore al tavolo apposito mentre il dealer continua la partita.

## Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

## Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato) Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X. N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

## Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

### TASTO FUNZIONE

Tasti numerici aSelezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a partire da 1 sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.

BARRA Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una SPAZIATRICE seconda volta per raddoppiare la puntata.

CTRL+Z (CMD+Z) Per annullare l'ultima puntata.

ELIMINA Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.

ESC Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per:

- Uscire dalla modalità a schermo intero

## French Roulette

### (French Live Roulette)

Lo scopo della ROULETTE è quello di indovinare il numero corretto su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o più scommesse sul numero scelto. La ruota della roulette comprende i numeri da 1 a 36, più un unico 0.

Una volta scaduto il tempo a disposizione per scommettere, il dealer rilascia la pallina all'interno della ruota della roulette. La pallina si fermerà in una delle caselle numerate della ruota. Il giocatore vince se ha puntato sul numero vincente.

#### TIPI DI PUNTATA

È possibile inserire diversi tipi di puntate sul tavolo della roulette. Ogni tipo di puntata copre un certo intervallo di numeri con una propria percentuale di vincita.

Le puntate che vengono fatte sullo spazio numerato o sulle linee tra uno spazio e l'altro sono dette puntate interne, mentre le puntate effettuate sulle caselle speciali sotto e a sinistra del tabellone sono dette puntate esterne.

#### PUNTATE INTERNE:

- Pieno - Si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- Cavallo - Si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- Terzina - Si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la terza, si punta su tre numeri.
- Quartina - Si posiziona la fiche all'angolo di intersezione di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- Sestina - Si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

#### PUNTATE ESTERNE:

- Colonna - Si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con "Da 2 a 1" alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna copre lo zero.
- Dozzina - Si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con "1° 12", "2° 12" o "3° 12" per coprire i dodici numeri al di sopra.
- Rosso/nero - Si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- Pari/dispari - Si posiziona la fiche in una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- 1-18/19-36 - Si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

## PUNTATE SPECIALI E VICINI

Fai clic sul pulsante PUNTATE SPECIALI E VICINI per visualizzare un elenco delle puntate speciali e la pista, che facilita il posizionamento delle puntate sui vicini e le puntate speciali. Fai nuovamente sul pulsante per chiudere/riaprire questa funzione. Si chiude automaticamente allo scadere del tempo per le puntate.



## PISTA ROULETTE

Utilizzare l'area per le puntate a forma di pista per puntare più facilmente puntate speciali tradizionali e sui vicini. Ogni puntata copre un diverso gruppo di numeri. I pagamenti sulle diverse puntate variano.



### Voisins du Zero (Vicini dello zero)

Questa puntata copre un totale di diciassette numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della ruota roulette che contiene zero. 9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3
- 1 fiche per cavallo 4/7
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per carrè 25/26/28/29
- 1 fiche per cavallo 32/35

### Tiers du Cylindre

Questa puntata copre un totale di dodici numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della ruota roulette opposta allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11
- 1 fiche per cavallo 13/16
- 1 fiche per cavallo 23/24
- 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36

## Orphelins a Cheval (orfanelli)

Questa puntata copre un totale di otto numeri sui due segmenti della ruota della roulette non coperti dalle puntate Voisins du zero e Tiers du cylindre precedenti. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (Numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17
- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34

Una puntata sui vicini è una puntata da 5 fiche che copre un numero specifico e i due numeri vicini a quel numero, sia a destra che a sinistra, sulla ruota della roulette. Per piazzare una puntata sui vicini, fare clic su un numero sulla pista. Una fiche sarà posizionata sul numero cliccato e sui quattro numeri vicini più prossimi.

### ELE NCO PUNTATE SPECIALI

È possibile inserire qualsiasi puntata di seguito, cliccando su di essa direttamente dall'elenco visualizzato accanto alla pista:

- Voisins du Zero - Stessa puntata di quella descritta in precedenza che può anche essere piazzata anche sulla pista
- Tiers du Cylindre - Stessa puntata di quella descritta in precedenza che può anche essere piazzata anche sulla pista
- Orphelins a Cheval - Stessa puntata di quella descritta in precedenza che può anche essere piazzata anche sulla pista
- Orphelins en Plein - Puntata da 8 fiche che copre 1+6+9+14+17+20+31+34, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 0 - Puntata da 4 fiche che copre 0+10+20+30, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 1 - Puntata da 4 fiche che copre 1+11+21+31, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 2 - Puntata da 4 fiche che copre 2+12+22+32, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 3 - Puntata da 4 fiche che copre 3+13+23+33, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 4 - Puntata da 4 fiche che copre 4+14+24+34, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 5 - Puntata da 4 fiche che copre 5+15+25+35, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 6 - Puntata da 4 fiche che copre 6+16+26+36, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 7 - Puntata da 3 fiche che copre 7+17+27, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 8 - Puntata da 3 fiche che copre 8+18+28, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 9 - Puntata da 3 fiche che copre 9+19+29, ognuno con 1 fiche
- Finale 0/3 - Puntata da 4 fiche che copre 0/3+10/13+20/23+30/33, ognuno con 1 fiche
- Finale 1/4 - Puntata da 4 fiche che copre 1/4+11/14+21/24+31/34, ognuno con 1 fiche
- Finale 2/5 - Puntata da 4 fiche che copre 2/5+12/15+22/25+32/35, ognuno con 1 fiche

Finale 3/6 - Puntata da 4 fiche che copre 3/6+13/16+23/26+33/36, ognuno con 1 fiche

Quando si passa il mouse su una qualsiasi puntata sui vicini o su una puntata speciale sulla pista o nell'elenco, vengono evidenziati i punti sul tavolo in cui verrebbero collocate le fiche. È sufficiente fare clic sulla puntata per posizionare le fiche.

## PUNTATE PREFERITE

La funzione opzionale Puntate preferite consente di salvare una puntata preferita o una combinazione di diversi tipi di puntate per una più facile collocazione in mani future in qualsiasi tavolo roulette. È possibile salvare e modificare un elenco di un massimo di 15 puntate preferite con nomi diversi.

### SALVA UNA PUNTATA PREFERITA

Per aprire il menu Puntate preferite, fai clic sul pulsante PUNTATE PREFERITE.

 Fai nuovamente sul pulsante per chiudere questa funzione.

Dopo aver piazzato una puntata preferita o una combinazione di puntate sul tavolo roulette, fai clic sul link SALVA ULTIMA PUNTATA nel menu Puntate preferite. Verrà suggerito un nome predefinito per la puntata, ma puoi aggiungere un nome più facilmente riconoscibile. Puoi quindi salvare e aggiungere la puntata all'elenco di puntate preferite facendo clic sul pulsante SALVA o premendo "Invio" sulla tastiera.

### PIAZZA UNA PUNTATA PREFERITA

Quando desideri piazzare una puntata preferita durante la fase di puntata di una mano di roulette, apri il menu Puntate preferite per visualizzare un elenco di tutte le puntate salvate in precedenza. Verranno elencate in ordine cronologico, con la puntata preferita salvata per prima in cima all'elenco. È possibile posizionare il cursore sul nome di qualsiasi puntata elencata per vedere quante fiche verranno piazzate sul tavolo roulette di conseguenza. Fai clic sul nome di ogni puntata desiderata per piazzarla. È anche possibile moltiplicare (raddoppiare, triplicare, quadruplicare...) l'importo di ogni puntata preferita piazzata facendo clic sul nome più di una volta.

### RINOMINARE O ELIMINARE PUNTATE PREFERITE

 Quando il menu Puntate preferite è aperto, è possibile fare clic sul pulsante MODIFICA per eliminare o rinominare qualsiasi puntata elencata.

Rinominare qualsiasi puntata elencata facendo prima clic all'interno della casella di testo grigia che circonda il nome attuale. Puoi quindi immettere un nuovo nome e

 salvarlo facendo clic sul pulsante SALVA o premendo "Invio" sulla tastiera.

Elimina qualsiasi puntata che non desideri più mantenere nell'elenco delle puntate preferite facendo clic sul rispettivo pulsante ELIMINA.

Al termine della modifica dell'elenco delle puntate preferite, fai clic sul pulsante SALVA nell'angolo in alto a destra del menu Puntate preferite o fai clic sul pulsante PUNTATE PREFERITE.

VINCITE

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

TIPO DI PUNTATA	COPRE	VINCITA
Pieno	1 Numero	35:1
Cavallo	2 Numeri	17:1
Terzina	3 Numeri	11:1
Quartina	4 Numeri	8:1
Sestina	6 Numeri	5:1
Colonna/dozzina	12 Numeri	2:1
Rosso/nero	18 Numeri	1:1
Pari/dispari	18 Numeri	1:1
1-18/19-36	18 Numeri	1:1

In base alla regola La Partage scommettendo su una puntata pari (Pari, Dispari, Rosso, Nero, 1-18 (metà) o 19-36 (metà)), se la pallina finisce sullo zero, si perde solo la metà della puntata.

In caso di malfunzionamento tutte le puntate e i pagamenti verranno annullati.

#### VINCITA DEL GIOCATORE

La percentuale ottimale teorica di vincita per la Roulette è del 98,65%.

#### IL GIOCO

Tutti i giochi da tavolo disponibili sono indicati nel MENU GIOCHI LIVE.



Il nome del tavolo e i limiti di puntata sono indicati sotto l'icona del tavolo. Muovendo il mouse sull'icona del tavolo da gioco vengono visualizzati anche il nome e la foto del dealer con i rispettivi ultimi risultati, assieme all'elenco di tutti i giocatori presenti al tavolo.

Per partecipare a un tavolo specifico è sufficiente toccare l'icona di quel tavolo.

#### PUNTATA

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra le scommesse minima e massima consentite.

Limiti puntata: € 15 - 4.000

Fai clic/passa il mouse su LIMITI PUNTATA per visualizzare i limiti e i premi per vari tipi di puntate.

Se si tenta di piazzare una puntata superiore al limite imposto per quella puntata, sullo schermo comparirà un avviso. Se si piazza una puntata inferiore al limite minimo, la puntata verrà rifiutata una volta scaduto il tempo. Se si piazzano più puntate di cui solo una parte al di sotto del limite minimo, le puntate valide verranno accettate mentre le altre verranno rifiutate.

Per partecipare al round, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Puoi verificare il tuo SALDO sullo schermo.

10.000

Il SEMAFORO indica lo stato della partita.

PUNTARE

Le luci del semaforo indicano quando è possibile puntare (VERDE), quando il periodo di scommessa è quasi scaduto (GIALLA) e quando il periodo di scommessa è terminato (ROSSA).

Sul DISPLAY FICHE è possibile selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare.



Selezionare la fiche per la puntata dal display fiche e passare il mouse sul tavolo di puntata. In questo modo i numeri da includere nella puntata diventano opachi. Fare clic sulla zona di puntata per effettuare la puntata. È possibile continuare ad aggiungere l'importo di ciascuna puntata allo stesso modo. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal saldo attuale.

Il DISPLAY FICHE rimane illuminato e utilizzabile solo durante il periodo di scommessa VERDE o GIALLA. Una volta chiuse le puntate (luce ROSSA), le fiche vengono disattivate e non sono più selezionabili. Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate.

RIPETI

Dopo avere toccato RIPETI il pulsante verrà modificato in RADDOPPIA (2X), consentendo al giocatore di raddoppiare la puntata rispetto a quella precedente.

RADDOPPIA

Il pulsante ANNULLA, se toccato, consente di eliminare l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quelle piazzate. Questo può avvenire solo in presenza di luce VERDE o GIALLA (puntate aperte). Alla chiusura delle puntate (luce ROSSA) non sarà più possibile annullare le puntate. L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente

PUNTATA (€)  
5

Quando la pallina arriva sulla ruota, il numero vincente viene visualizzato sul semaforo, evidenziato sul tavolo da gioco e annunciato dal dealer. Se il numero vincente è presente nelle puntate effettuate il giocatore riceverà il corrispettivo a seconda del tipo di scommessa presente al tavolo.

#### CHAT

Se la finestra della chat non è già visualizzata a pieno schermo, puoi utilizzare il pulsante della chat per ingrandirla:



#### VISUALIZZAZIONI PARTITA

Puoi utilizzare il pulsante FOTOCAMERA per cambiare le varie modalità di visualizzazione della partita. Utilizza questo pulsante in qualsiasi momento per cambiare la modalità di visualizzazione senza che ciò abbia alcun impatto sulle tue puntate.



#### SCHERMO INTERO

Fare clic sul pulsante SCHERMO INTERO per visualizzare la partita in modalità schermo intero.



Per uscire dalla modalità a schermo intero fare nuovamente clic sul relativo pulsante o premere ESC sulla tastiera.

È possibile leggere i messaggi di chat inviati da altri mentre si è in modalità a schermo intero, ma è possibile inviare messaggi ad altri solo se si dispone di Adobe Flash Player 11.3 o versione successiva.

#### NUMERI VINCENTI

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.



Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra. I numeri neri sono visualizzati in giallo mentre i rossi rimangono tali.

Toccando il pulsante STATISTICHE vengono visualizzati gli ultimi 500 giri di roulette e i risultati rilevanti graficamente.

#### CODICE PARTITA

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.



Questo numero indica l'ora di inizio del round nel formato orario GMT, ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'Assistenza clienti relativamente a uno specifico round.

#### AUDIO

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



#### CRONOLOGIA DEL GIOCO

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le partite live giocate e i rispettivi risultati.



L'ultima partita terminata viene visualizzata in cima all'elenco.

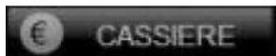
#### IMPOSTAZIONI

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente. È possibile regolare la qualità video e nascondere/visualizzare la chat di altri giocatori.



## DEPOSITO E PRELIEVO

Con il pulsante CASSIERE è possibile far comparire lo schermo cassiere/banca per effettuare depositi e prelievi.



## GIOCA RESPONSABILMENTE

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina puoi trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



## GESTIONE DEGLI ERRORI

Un giro è dichiarato nullo quando si verifica un'irregolarità nella rotazione del dealer o un malfunzionamento della ruota della roulette. La palla deve fare almeno 3 rotazioni complete attorno alla ruota prima che cada nelle caselle; in caso contrario, il giro sarà dichiarato nullo.

Se c'è qualche errore nella partita, il sistema di gioco o nella procedura, la mano sarà temporaneamente sospesa mentre il dealer informa il responsabile di turno. I giocatori saranno informati via chat o da un messaggio pop-up sullo schermo, per evidenziare che il problema è oggetto di indagine. Se il manager può immediatamente risolvere l'errore, la mano continuerà normalmente. Se non è possibile una risoluzione immediata, la mano sarà annullata e le puntate iniziali saranno rimborsate a tutti i giocatori che hanno partecipato alla mano di gioco.

## ALTRI GIOCHI

Il pulsante MENU GIOCHI LIVE può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente tavolo di roulette o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non verrà eliminato dal tavolo in cui si trova finché non selezionerà il nuovo tavolo in cui desidera giocare. Il MENU GIOCHI LIVE può essere utilizzato per navigare tra gli altri giochi mentre si è ancora seduti al proprio tavolo.

## GIOCO MULTI-GAME (se disponibile)

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, clicca sul MENU GIOCHI LIVE per andare alla lobby. Nella lobby, posiziona il cursore sul tavolo cui desideri partecipare e fai clic sul pulsante + associato a quel tavolo per unirti. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante + non sarà visualizzato).



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo di gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X che appare quando passi il mouse sulla finestra del tavolo.

N.B.:

- Il pulsante X per abbandonare un tavolo non è accessibile quando il tavolo è visualizzato in modalità schermo intero.
- Abbandonerai un tavolo automaticamente se desideri unirti allo stesso tavolo con un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo cui ti sei unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

## **Casino Hold'em**

### **(Second Hand Casino Hold'em, Casino Hold'em Italia)**

#### Regole del gioco

Hold'em Casino è una variante del popolare gioco di poker Texas Hold'em. Ciò che differenzia Hold'em Casino da Texas Hold'em è che nel primo si gioca contro la casa invece che contro altri giocatori.

L'obiettivo del gioco è battere la mano del dealer aggiudicandosi la miglior mano di poker, con due carte al giocatore e cinque carte comunitarie.

Al tavolo di Hold'em Casino può giocare un numero illimitato di giocatori contemporaneamente. Ogni giocatore può occupare un solo posto.

Nell'Hold'em Casino si usa un mazzo standard da 52 carte (esclusi i jolly). Solo una partita prevede un mazzo di carte completo e le carte vengono mischiate dopo ogni round.

Per giocare è necessario puntare una somma sull'Ante (puntata iniziale). Per aumentare la tensione si può aggiungere anche una puntata Bonus che viene pagata se nella prima mano con cinque carte è presente una coppia d'assi o una carta più alta.

Il dealer smazza due carte scoperte al giocatore e due carte coperte al banco. Al centro del tavolo vengono posizionate tre carte comunitarie scoperte. Queste tre carte sono in condivisione tra il giocatore e il dealer per aggiudicarsi la mano.

È necessario decidere se VEDERE o LASCIARE. Selezionare VEDI per continuare la partita piazzando una puntata principale doppia all'ante. Scegliere LASCIARE per terminare la partita, perdendo così la puntata iniziale (Ante). La puntata Bonus non è influenzata dalla decisione di VEDERE/LASCIARE.

Dopo aver deciso, il dealer smazza altre due carte comunitarie (dette "Turn" e "River"). Inoltre, il dealer mostrerà le sue due carte iniziali.

Per avere un vincitore vengono create e confrontate le migliori mani paganti per il giocatore e il dealer, utilizzando cinque su sette delle carte disponibili.

#### Puntate secondarie

## PUNTATA BONUS

La puntata Bonus è facoltativa e non può essere piazzata da sola. Dopo avere piazzato una fiche su un'area di scommessa Ante, una freccia a intermittenza indicherà che l'area di scommessa Bonus è stata attivata. Per piazzare la puntata Bonus procedere come con la Ante.

La puntata Bonus viene valutata solo alla prima mano di poker. Se si è in possesso di una coppia d'assi o una combinazione migliore, ci si aggiudica la puntata Bonus, che verrà pagata in base alla tabella dei pagamenti.

### Vincere le mani

Le singole carte sono ordinate in ordine decrescente: asso (alto o basso), re, regina, fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

Un asso può essere il valore più alto in una scala di assi, re, regina, fante, 10 o il più basso in una di 5, 4, 3, 2 e asso.

Mani possibili dal valore più alto al più basso:

Scala reale è una scala colore con asso, re, regina, fante e 10 tutti dello stesso seme.

Scala colore è una mano con cinque carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per esempio: nove, otto, sette, sei e cinque, tutte cuori.

Poker è una mano che contiene quattro carte di uno stesso valore e una quinta carta qualsiasi. Per esempio, quattro assi costituiscono un Poker. Il poker con carte alte batte uno con carte più basse.

Full è una mano che contiene un tris dello stesso valore e una coppia di un altro valore, ad es. tre re e due sei. Tra due Full vince quello con il tris più alto.

Colore è una mano dove tutte e cinque le carte hanno lo stesso seme, ma non sono in sequenza, ad es. cinque fiori. Due colori si confrontano come se fossero carte alte: per determinare il vincitore si prende in considerazione la carta più alta di ognuno. Se in entrambe le mani è presente la stessa carta alta si considera la seconda carta più alta e così via, fino a trovare la carta diversa.

Scala è una mano che contiene cinque carte con valori in sequenza e con almeno due semi distinti, ad es. nove, otto, sette, sei e cinque in due o più semi. Due scale si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna. Due scale con la stessa carta alta hanno valore uguale, poiché il seme non viene usato per distinguerle.

Tris è una mano che contiene tre carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso o uguali tra loro. Per esempio, un giocatore con tre re ha un tris di re.

Un tris con valore maggiore batte un tris più basso. Se due mani hanno un tris dello stesso valore si confronta il kicker per spareggiare.

Doppia coppia è una mano che contiene due carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso (uguali fra loro, ma diverse dalla prima coppia), più una carta diversa da tutte le altre. Un esempio

sono due assi e due re. Se due mani contengono una doppia coppia, si confronta prima la coppia più alta, che vince. Se le mani hanno la stessa coppia alta, si confronta la seconda coppia. Se nella stessa mano sono presenti le stesse doppie coppie è il kicker a determinare il vincitore.

Coppia è una mano che contiene due carte di un valore (ad es. due re), più tre carte di un valore diverso o uguali tra loro. La coppia è il valore più basso pagabile. Le coppie più alte battono le più basse. Se due coppie sono composte dalla stessa coppia si confrontano i kicker in ordine decrescente per determinare il vincitore.

Carta Alta è una mano di poker composta da cinque carte che non rientrano in alcuna delle precedenti categorie. Praticamente l'unica carta importante in mano al giocatore è quella con il valore maggiore.

### Risultati e Premi del Gioco

I risultati sono determinati comparando le migliori mani a 5 carte del giocatore e del dealer (utilizzando le 2 carte del giocatore/croupier e le 5 carte comuni).

Il dealer deve avere una coppia di 4 o un punto superiore per qualificarsi.

### Tabella rapida dei risultati

Come verificare rapidamente i risultati di gioco per vincita, perdita e pareggio.

Risultato	ANTE CALL Il dealer non si qualifica e vinci	Vi nci ta*	Pareggio
Il dealer si qualifica e vinciVincita*	1:1		
Il dealer si qualifica e perdiPerditaPerdita			
Il dealer si qualifica e pareggiPareggio Pareggio			
Il giocatore passaPerditaPerdita			

La puntata Ante paga in base alla tabella corrispondente riportata in basso.

### ANTE

Mano Vincita

Scala 100:1

Reale

Scala

colore 20:1

Poker 10:1

Full 3:1

Colore 2:1

Scala 1:1

Tris 1:1

Doppia coppia 1:1

Coppia o inferiore 1:1

BONUS

Mano Vincita

Scala Reale 100:1

Scala colore 50:1

Poker 40:1

Full 30:1

Colore 20:1

Scala 7:1

Tris 7:1

Doppia coppia 7:1

Coppia di assi 7:1

Il pagamento di una puntata principale è 1:1.

In caso di malfunzionamento tutte le puntate e i pagamenti verranno annullati.

Vincita del giocatore

Il ritorno teorico ottimale al giocatore per la puntata Ante è pari al 97,84%, mentre è del 93,74% per la puntata Bonus. Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

Dopo avere selezionato una fiche, piazza la tua scommessa premendo l'area di puntata corrispondente ad Ante o alla puntata collaterale che desideri (se disponibile). Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) consente di raddoppiare rapidamente la puntata fino al limite massimo. Questo pulsante viene attivato dopo che hai piazzato la puntata.

Puoi raddoppiare la puntata solo una volta.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente.

Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

**Prendi una decisione**

Dopo la distribuzione delle carte, saranno visualizzate la combinazione di carte del giocatore e la finestra "PRENDI UNA DECISIONE".

È necessario decidere tra VEDERE per continuare la partita o LASCIARE per terminare la partita e perdere le puntate piazzate.

Facendo clic/toccando il pulsante su VEDI si continuerà a giocare e si potrà puntare la puntata principale. La puntata principale verrà piazzata automaticamente sull'area scommesse.

Facendo clic/toccando il pulsante su LASCIA, si perderanno tutte le puntate piazzate. Il giocatore può ancora vedere il resto del gioco, ma non può parteciparvi. Bisognerà aspettare il round successivo per poter riprendere a puntare.

Se il tempo per prendere la decisione è scaduto e non si è ancora deciso se CALL o LASCIARE, la mano verrà automaticamente lasciata e il giocatore perderà tutte le sue puntate.

L'indicatore del tempo in cui è possibile piazzare le puntate visualizzerà il messaggio: HAI LASCIATO AUTOMATICAMENTE.

### Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

### Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

Questo numero indica l'ora di inizio del round nel formato orario GMT, ore:minuti:secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

### Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

### Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.

Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.
- È possibile attivare PUNTATE SECONDARIE aggiuntive.

### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico

### AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

## Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.

## Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

## Informazioni AAMS

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

## Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

## Politica sulle disconnessioni

Se ti disconnetti da un round di gioco prima che sia terminato il tempo a disposizione per puntare, le puntate che hai piazzato vengono annullate e ti sono restituite. Se ti disconnetti dopo il termine del tempo a disposizione per puntare, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

## Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

## Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X. N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.

- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

#### TASTO FUNZIONE

Tasti numerici a Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a partire da 1 sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.

**BARRA** Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla **BARRA SPAZIATRICE** una **SPAZIATRICE** seconda volta per raddoppiare la puntata.

**CTRL+Z (CMD+Z)** Per annullare l'ultima puntata.

**ELIMINA** Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto **ELIMINA** per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.

**ESC** Se applicabile, il tasto **ESC** può essere utilizzato per:

- Uscire dalla modalità a schermo intero
- Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)
- Aprire il LOBBY. • Aprire il LOBBY. • Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)

## Dragon Tiger

Obiettivo del gioco

Dragon Tiger è un gioco semplice e rapido. Lo scopo del gioco è indovinare se la carta dal valore più alto sarà assegnata al Drago o alla Tigre. È inoltre possibile scommettere sul Pareggio, ovvero sulla possibilità che la carta del Drago e quella della Tigre abbiano lo stesso valore.

Regole del gioco

Lo scopo di Dragon Tiger è indovinare quale mano vincerà (tra quella del Drago e quella della Tigre) o se si verificherà un Pareggio.

- Le carte sono estratte da un sabot contenente otto mazzi (i jolly sono esclusi).
- Il giocatore piazza una puntata su Drago, Tigre, Pareggio o Pareggio di un seme.
- Il croupier assegna una singola carta scoperta al Drago e alla Tigre.
- La carta più alta vince e paga alla pari - 1:1
  - Le carte sono disposte in base al valore, nel seguente modo: La carta più bassa è l'Asso e vale 1, seguita dal 2 e dalle altre carte in ordine numerico, fino al Re, che è la carta dal valore più alto (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K)
  - In caso di Pareggio, metà della tua puntata principale (Drago o Tigre) viene restituita e le vincite pagano 11:1
  - Se le carte del Drago e della Tigre sono uguali per valore e seme, si verifica il "Pareggio di un seme", per cui metà della tua puntata principale (Drago o Tigre) viene restituita e le vincite pagano 50:1

Vincite

La tua vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

#### PUNTATAPAGA

Drago 1:1

Tigre 1:1

Pareggio 11:1 Pareggio di un seme 50:1

Eventuali malfunzionamenti annullano la partita e tutte le eventuali vincite del giro. Le puntate saranno restituite.

Vincita del giocatore

Il valore ottimale del ritorno teorico al giocatore è pari a:

- Puntata principale (Drago/Tigre) – 96,27%
- Pareggio - 89,64%
- Pareggio di un seme - 86,02%

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale. Questa schermata compare illuminata e utilizzabile solo per il tempo rimanente della puntata (la luce è verde o gialla).

Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto. **NOTA:** non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate. Il pulsante **RADDOPPIA** diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare **TUTTE** le puntate che hai piazzato.

Il pulsante **RIPETI** consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

Il pulsante **ANNULLA** elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccano ripetutamente sul pulsante **ANNULLA** si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla). L'indicatore **PUNTATA** mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

#### Statistiche della puntata

Mostra la percentuale delle puntate piazzate su Drago, Tigre e Pareggio. Puoi scegliere se nascondere le statistiche da Impostazioni Gioco.

#### Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo **CHAT**. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante **CHAT** per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

#### Segnapunti

Le serie e le tendenze di Dragon Tiger per il Drago o la Tigre che utilizzano determinati sabot sono registrate in vari schemi: Queste rappresentazioni grafiche di risultati di mani passate e di altre statistiche riguardanti lo shoe possono essere di aiuto nel predire i risultati delle mani future.

BEAD ROAD e BIG ROAD mostrano i risultati di ciascuna mano precedente, mentre Big Eye Road, Small Road e Cockroach Road mostrano gli schemi derivanti dalla BIG ROAD. Le statistiche delle road e degli shoe vengono rimosse quando viene introdotto un nuovo shoe.

#### BEAD ROAD

Ogni cella nella BEAD ROAD indica il risultato di una mano passata. Il risultato della mano appena conclusa viene registrato nell'angolo in alto a sinistra. Leggi la colonna dall'alto verso il basso, successivamente incomincia dalla cima della colonna adiacente sulla destra e così via. Una cella rossa indica una vittoria del Drago. Una cella gialla indica una vittoria della Tigre. Una cella verde indica un pareggio.

Puoi modificare la visualizzazione del Bead Road da inglese a cinese semplificato o la Modalità di punteggio facendo clic/selezionando in un punto qualsiasi.

#### BIG ROAD

Nella BIG ROAD, il risultato della mano appena conclusasi viene registrato nell'angolo in alto a sinistra.

Viene creata una nuova colonna ogni volta che la serie di vittorie del Drago si interrompe a favore della Tigre o viceversa. Una cella contornata di rosso indica una vittoria del Drago. Una cella contornata di giallo indica una vittoria della Tigre.

Un pareggio viene registrato come una linea verde attraverso la cella per la mano precedente. Se la prima mano si conclude con un Pareggio, viene prima visualizzata la linea verde e il contorno rosso o giallo verrà mostrato intorno alla linea dopo che il Drago o la Tigre vincono un round.

Se ci sono due o più mani consecutivi che terminano in pareggio, il numero sulla riga mostrerà il numero di pareggi.

#### ROAD DERIVATE

Per i veri appassionati di Dragon Tiger, sono disponibili la Big Eye Road, la Small Road e la Cockroach Road per consultare gli schemi derivati dai risultati precedentemente registrati nella BIG ROAD. La Big Eye Road utilizza cerchi contornati, la Small Road utilizza cerchi colorati e la Cockroach Road utilizza degli slash. In queste road derivate, tuttavia, i colori rosso e giallo non corrispondono alle vittorie del Drago o della Tigre e non vi è modo di estrapolarne i Pareggi. Nelle road derivate, le voci rosse sono un segno di ripetizione, mentre le voci gialle indicano un sabot più irregolare e "variabile".

Le road derivate non cominciano dall'inizio esatto della shoe. Cominciano a partire dalla mano successiva alla prima nella seconda, terza e quarta colonna della BIG ROAD. Una volta che una road derivata comincia, a seguito di ogni mano viene aggiunto un simbolo rosso o giallo.

#### STATISTICHE DEGLI SHOE

Vengono visualizzate le seguenti statistiche basate sullo shoe corrente:

#- Il numero di mani completate finora. Drago - Il numero di vittorie del Drago. Tigre - Il numero di vittorie della Tigre. Pareggio: Il numero di Pareggi.

#### TAVOLO PROBING ROAD

La tabella Road PROBING mostra l'icona che sarà aggiunta alle tre road derivate se il round successivo sarà vinto dal Drago o dalla Tigre. Fai clic sul pulsante Drago (D) o Tigre (T) per visualizzare l'icona che verrà aggiunta alle road se il round successivo sarà vinto dal Drago o dalla Tigre.

#### Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

Questo numero indica l'ora di inizio del round nel formato orario GMT, ore:minuti:secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

#### Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

#### Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- CRONOLOGIA PARTITA: mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

### Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente. Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.

Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI: GENERALE • È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

AUDIO È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

### Deposito e prelievo

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.

### Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

### Informazioni AAMS

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.

- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

#### Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

#### Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

#### Mescolare le carte

La partita continua fino a quando non viene distribuita la carta di taglio del mazzo.

Successivamente, le carte vengono mescolate da un dealer o da un mescolatore.

Se è disponibile un tavolo per mescolare, al tavolo vengono utilizzati due shoe con due set di carte da gioco. In questo caso, il dealer scambia gli shoe, e le carte vengono mescolate da un mescolatore al tavolo apposito mentre il dealer continua la partita.

#### Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

#### Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco. Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

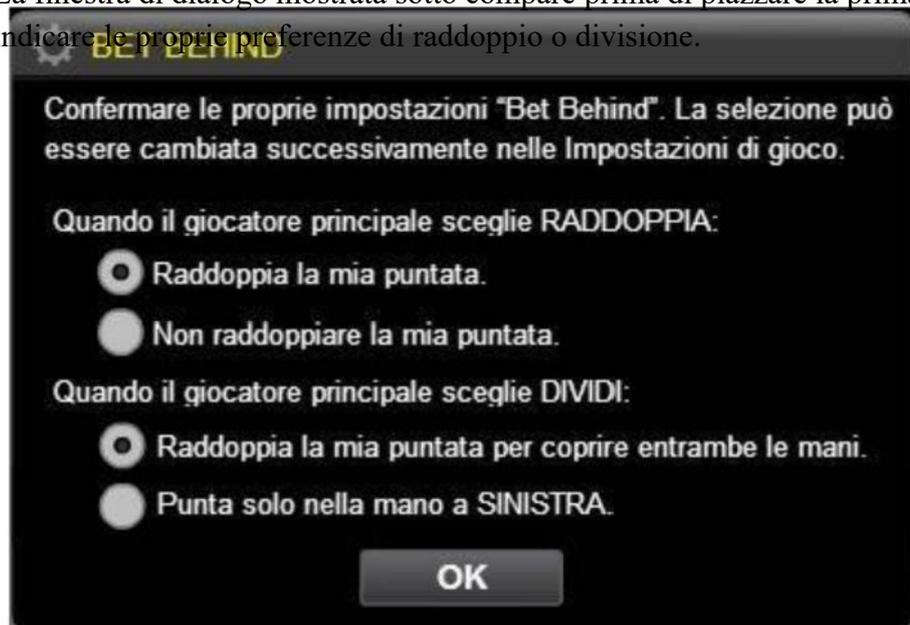
- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

## Infinite Blackjack

Il soprannome visualizzato in ciascuna posizione identifica il giocatore che prenderà tutte le decisioni in quella mano. È tuttavia possibile decidere se piazzare o meno una puntata di assicurazione se la carta scoperta del dealer è un asso. È possibile decidere anche in anticipo se raddoppiare o meno la propria puntata se il giocatore su cui si sta puntando opta per un raddoppio o una divisione.

La finestra di dialogo mostrata sotto compare prima di piazzare la prima puntata Bet Behind. Utilizzarla per indicare le proprie preferenze di raddoppio o divisione.



Queste impostazioni possono essere modificate in seguito facendo clic sul pulsante Impostazioni e selezionando "Opzioni Bet Behind". Si può deselezionare anche "Permetti ad altri giocatori di fare puntate "Bet Behind" su di me" se si vuole proibire ad altri giocatori di puntare su di sé.

L'icona "Migliori giocatori" consente di determinare quali degli altri giocatori di Blackjack è da più tempo nell'elenco dei vincitori.

Il numero sulla medaglia d'oro indica il numero di turni consecutivi in cui il giocatore ha vinto. Tenere presente che non appena uno dei "Migliori giocatori" perde un turno, perderà anche l'icona della medaglia d'oro.

VINCITE

- Il Blackjack paga 3:2.
- La mano vincente paga 1:1.
- Se il banco ha il blackjack, l'assicurazione paga 2:1.

Perfect Pairs

	Vincita
Mano	
Coppia perfetta	25:1
Coppia colorata	12:1
Coppia mista	6:1
21+3	

	Vincita
Mano	
Tris seme	100:1
Scala di colore	40:1
Tris	30:1
Scala	10:1
Colore	5:1

Eventuali malfunzionamenti annullano la partita e tutte le eventuali vincite del giro.

VINCITA DEL GIOCATORE

La percentuale ottimale teorica di vincita del giocatore è:

- Blackjack – 99,28%.

- Perfect Pairs - 95,90%.
- 21+3 – 96,30%.

LOBBY LIVE



Tutti i giochi da tavolo disponibili sono indicati nel MENU GIOCHI LIVE.

Il nome del tavolo e i limiti di puntata sono indicati sotto l'icona del tavolo. Passando il puntatore del mouse sull'icona del tavolo vengono visualizzati il nome e la foto del dealer. La frazione mostrata sul tavolo indica il numero di posti occupati rispetto al numero totale di posti. Per esempio, 5/7 significa che al momento sono occupati solo 5 posti su 7, quindi puoi occupare un posto.

Per partecipare a un tavolo specifico è sufficiente toccare l'icona di quel tavolo.

Il pulsante MENU GIOCHI LIVE essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Con questo menu puoi facilmente cambiare tavolo o selezionare una partita live differente. Non verrai spostato dal tavolo in cui ti trovi attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo a cui sedersi. In questo modo potrai usare il MENU GIOCHI LIVE per curiosare tra gli altri giochi mentre sei al tuo tavolo.

#### PRENDI POSTO

Fare clic su SIEDITI QUI sopra il posto libero che desideri occupare.



Dopo esserti seduto al tavolo, sotto al posto a sedere verrà visualizzato il nome della tua schermata.

Per abbandonare il proprio posto fare clic sul relativo pulsante X.

Se non sei attivo e non piazzhi una scommessa in due o più mani consecutive, perderai il tuo posto al tavolo.

#### PUNTARE

DELLA PUNTATA sono mostrati come scommessa massima e minima consentita al tavolo. Passa il mouse sopra i limiti della puntata per avere maggiori informazioni, ove possibile.

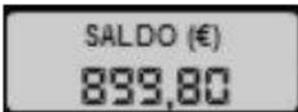


A small rectangular table with a yellow background and black text. The title 'BLACKJACK A' is at the top. Below it, three rows list betting options and their corresponding minimum and maximum limits in Euros.

BLACKJACK A	
Blackjack	€ 5-1,000
Perfect Pairs	€ 1-500
21+3	€ 1-250

Se si tenta di piazzare una puntata superiore al limite imposto per quella puntata, sullo schermo comparirà un avviso. Se si piazza una puntata inferiore al limite minimo, la puntata verrà rifiutata una volta scaduto il tempo.

Per partecipare al round, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Puoi verificare il tuo SALDO sullo schermo.



Il SEMAFORO indica lo stato della partita. Se la luce verde è accesa significa che devi puntare o prendere una decisione; la luce gialla significa che il tempo utile per puntare o prendere una decisione è quasi scaduto e la luce rossa significa che il tempo utile per puntare o prendere una decisione è scaduto.

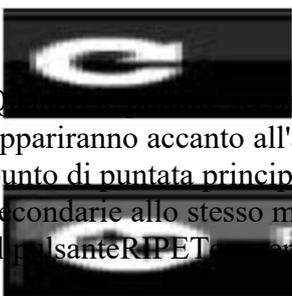


Sul DISPLAY è possibile selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal saldo attuale. Questa schermata compare illuminata e utilizzabile solo se il periodo di scommessa è verde o giallo. Una volta scaduto il tempo per la puntata (luce rossa), la fiche visualizzata si spegne e non possono essere più selezionate altre fiche.



Dopo avere selezionato una fiche, posizionala facendo clic sulla relativa area di puntata sul tavolo. Ogni volta che si fa clic sul punto di puntata, il valore della puntata aumenta. Puoi selezionare anche una fiche con valore diverso per raggiungere l'importo desiderato.

È possibile abilitare/disabilitare la possibilità di effettuare puntate secondarie facendo clic sul pulsante PUNTATE SECONDARIE.



Quando le puntate secondarie sono abilitate, le aree per le puntate designate per le scommesse secondarie appariranno accanto all'area della puntata di blackjack principale. Dopo avere effettuato una puntata nel punto di puntata principale del Blackjack verranno abilitate la Perfect Pairs e il 21+3. Effettuare le puntate secondarie allo stesso modo della puntata principale.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente.

Dopo avere premuto RIPETI, il pulsante cambia RADDOPPIA in (2X). È possibile fare clic su questo pulsante per raddoppiare la puntata della partita precedente.

Fare clic sul pulsante ANNULLA per eliminare l'ultima puntata effettuata.



Facendo clic ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quelle piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla). Alla chiusura delle puntate (luce rossa) non è più possibile eliminare la puntata.



L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate valide piazzate per la giocata corrente.

### PRENDERE UNA DECISIONE

Non appena ricevi le tue prime due carte puoi prendere una prima decisione riguardo la tua mano, anche prima che il dealer ti raggiunga durante il suo giro. Presso il tuo posto a sedere verranno visualizzate le opzioni di decisione e verranno abilitate solo quelle effettivamente disponibili.



Quando arriva il tuo turno, il dealer agirà in base alla tua decisione iniziale. Se prima del tuo turno non hai ancora preso una decisione, al centro della tua schermata comparirà la finestra che ti consentirà di decidere. Il semaforo ti aiuterà a tenere sotto controllo il tempo rimanente per prendere una decisione.



Le opzioni di decisione sono rappresentate come segue:

- CARTA: pulsante verde con segno "+".
- STAI: pulsante rosso con segno "-".
- RADDOPPIA: pulsante giallo con segno "x2".
- DIVIDI: pulsante blu con frecce contrapposte.

Se non prendi una decisione di gioco prima che il tempo utile sia trascorso, la mancata risposta verrà interpretata come una richiesta di restare con la tua mano attuale.

CHAT

La CHAT BOX permette di chattare con il dealer e gli altri giocatori. Usa il campo FARE CLIC PER CHATTARE per inserire il tuo messaggio.

Fare clic sul pulsante CHAT è anche possibile ingrandire la finestra della chat.



Nota: Nella Visualizzazione Classica del gioco, la finestra di chat è sempre mostrata sullo schermo e il pulsante CHAT è disabilitato. VISUALIZZAZIONI PARTITA

Fare clic sul pulsante SCHERMO INTERO per visualizzare la partita in modalità schermo intero.

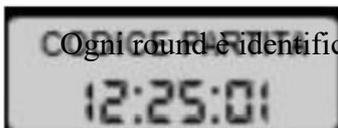


Per uscire dalla modalità a schermo intero fare nuovamente clic sul relativo pulsante o premere ESC sulla tastiera.

È possibile leggere i messaggi di chat inviati da altri mentre si è in modalità a schermo intero, ma è possibile inviare messaggi ad altri solo se si dispone di Adobe Flash Player 11.3 o versione successiva.

#### CODICE PARTITA

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.



Questo numero indica l'ora di inizio del round nel formato orario GMT, ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'Assistenza clienti relativamente a uno specifico round.

#### AUDIO

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce.



NOTA: l'audio verrà riattivato automaticamente cambiando tavolo di gioco.

#### CRONOLOGIA DEL GIOCO

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le

partite live giocate e i rispettivi risultati. L'ultima partita terminata viene visualizzata in cima all'elenco.



#### IMPOSTAZIONI

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente. È possibile regolare la qualità video e nascondere/visualizzare la chat di altri giocatori. È

possibile modificare anche le preferenze  
su “Opzioni Bet Behind”.

relative all'opzione Bet behind facendo clic

DEPOSITO E PRELIEVO

Con il pulsante CASSIERE è possibile far comparire una finestra mediante la quale

effettuare depositi e  prelievi.

## GIOCA RESPONSABILMENTE

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina sono contenute informazioni e collegamenti utili sul comportamento da tenere per giocare responsabilmente online e viene

spiegato come fissare i limiti personali per le sessioni di  gioco.

## INFORMAZIONI AAMS

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

## GESTIONE DEGLI ERRORI

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. I giocatori saranno avvertiti via Chat, o tramite un messaggio pop-up su schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

## MESCOLARE LE CARTE

La partita continua fino a quando il dealer non raggiunge la carta di taglio del mazzo, per cui il mazzo viene mischiato. Se la carta di taglio viene raggiunta tra le partite, si gioca un round ulteriore prima di mischiare il mazzo. Il mazzo può essere mischiato sia dal dealer sia da un mescolatore vicino, a seconda della presenza di un tavolo apposito.

Se non è disponibile alcun tavolo per mescolare le carte, il dealer mescola tutte le carte al tavolo da gioco.

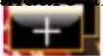
Se è disponibile un tavolo per mescolare, al tavolo vengono utilizzati due shoe con due set di carte da gioco. Quando si mischiano le carte di uno shoe, il dealer continua la partita usando le carte mischiate dell'altro shoe.

## GIOCO MULTI-PARTITA (se disponibile)

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare fino a 4 diversi tavoli da gioco

contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser.

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, clicca sul MENU GIOCHI LIVE per andare alla lobby. Nella



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo di gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X che appare quando passi il mouse sulla finestra del tavolo.

N.B.:

- Il pulsante X per abbandonare un tavolo non è accessibile quando il tavolo è visualizzato in modalità schermo intero.
- Abbandonerai un tavolo automaticamente se desideri unirti allo stesso tavolo con un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo cui ti sei unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

## **BACCARAT**

### ***(Speed Baccarat, No Commission Baccarat)***

#### Obiettivo del gioco

L'obiettivo del BACCARAT è quello di prevedere quali mani vinceranno con un valore il più vicino possibile a 9.

#### Regole del gioco

Il gioco viene gestito da un dealer e si gioca con otto mazzi standard da 52 carte. I valori delle carte sono i seguenti:

- Gli assi sono le carte più basse e valgono 1 punto.
- Le carte numerate da 2 a 9 valgono il numero indicato.
- I 10 e le figure (jack, regine e re) valgono 0.

Solo il valore numerico di ogni carta è rilevante nel gioco del Baccarat; il seme di ogni carta (cuori, picche, fiori o quadri) è irrilevante.

Prima di ogni mano, devi piazzare la puntata sulla punta o sul banco che vincerà la mano avendo un valore più vicino a 9. Hai anche la possibilità di scommettere che la mano si concluderà con un pareggio, il che si verifica quando sia la punta sia il banco possiedono mani di uguale valore.

Il dealer inizia distribuendo due carte a testa alla punta e al banco.

Nel Baccarat vengono distribuite due mani: una mano al giocatore e una mano al banco.

Se la punta e il banco possiedono mani di uguale valore, la mano finisce in parità. Se vince la scommessa sul pareggio, le puntate della punta e del banco vengono restituite (push).

Il valore di ogni mano viene calcolato rimuovendo le decine dalla mano che ha un valore di 11 o maggiore. Ad esempio, una mano di Baccarat costituita da un 7 e un 9 vale solo 6 (16-10=6). Allo stesso modo, una figura più un 9 avrà un valore di 9.

Se la punta o il banco riceve una mano iniziale di due carte che hanno un valore di 8 o 9 (un 'naturale' 8 o 9), non vengono più distribuite carte in nessuna delle mani.

Se la punta e il banco ricevono le mani iniziali di due carte con un valore di 0-7, viene consultata la "Regola della terza carta" per determinare se una terza carta deve essere aggiunta a una o a entrambe le mani. Il giocatore inizia sempre per primo.

#### Mano della punta

#### Mano iniziale della punta con due carte

0-1-2-3-4-5

La punta pesca una terza carta.

6-7  
8-9 (un "naturale")  
Mano del banco

La punta sta.  
Nessuna terza carta in  
entrambe le mani.

Le prime

Valore della terza carta pescata dalla  
punta

due carte

Nessuna	0	1					
2	3	4	5	6	7	8	

	del banco			terza					
0	carta								
	D	D	D	D	D	D	D	D	D
		D	D						
1D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
		D	D						
2D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
		D	D						
3D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
		S	D						
4D	S	S	S	D	D	D	D	D	D
		S	S						
5D	S	S	S	S	S	D	D	D	D
		S	S						
6S	S	S	S	S	S	S	S	D	D
		S	S						
7S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		S	S						
8S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		S	S						
9S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		S	S						

D: pareggio; S: sto

Se la mano della punta rimane con un 6 o 7, il banco con un valore totale di 3, 4 o 5 deve perscare, invece se il banco ha un totale di 6 deve stare.

Chi ottiene il totale più vicino a 9 vince.

### Squeeze

Se piazzati una puntata sul Giocatore o sul Banco al tavolo del Baccarat Control Squeeze, hai la possibilità di sbirciare (o scoprire lentamente) le carte della mano con la puntata, utilizzando uno speciale filtro animato dell'interfaccia di gioco. (Le carte sono distribuite coperte su pannelli di vetro presenti sul tavolo. Il valore delle carte è ripreso da delle telecamere poste al di sotto del tavolo ma oscurate da un filtro, che il giocatore può rimuovere lentamente facendo clic o toccando l'angolo o il bordo della carta). Per aumentare la suspense, muovi il cursore sopra le carte coperte per scoprirne lentamente il valore. Puoi cliccare o toccare le carte della mano in gioco per scoprirle immediatamente. In ogni round di gioco, è possibile sbirciare le carte solo nel tempo prestabilito.

### Puntate secondarie

Puntata	secondaria	Descrizione
---------	------------	-------------

Player Pair Paga se le due prime due carte distribuite al giocatore sono una coppia.  
Banker Pair Paga se le due prime due carte distribuite al banco sono una coppia.  
Perfect Pair Paga 25:1 se due carte identiche (in termini di valore e seme) vengono distribuite come le prime due carte al banco o al giocatore.  
Paga 200:1 se due carte identiche (in termini di valore e seme) vengono distribuite come le prime due carte al banco e al giocatore.

Either Pair Dà origine a un pagamento se la mano del banco o del giocatore è una coppia.  
Player Bonus Paga quando il giocatore vince la mano con un 8 o 9 naturale o di almeno quattro punti.  
Banker Bonus Paga quando il banco vince la mano con un 8 o 9 naturale o di almeno quattro punti.

Vincite

La tua vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

#### PUNTATA PAGA

Player 1:1  
Banker 1:0,95  
(Viene applicata una commissione del 5%)  
Tie 9:1

Player Pair 11:1  
Banker Pair 11:1  
Perfect Pair Coppia: 25:1  
Doppia coppia: 200:1  
Either Pair 5:1

- Una mano non naturale vince per 9 punti, 30:1
- Una mano non naturale vince per 8 punti, 10:1
- Una mano non naturale vince per 7 punti, 6:1
- Una mano non naturale vince per 6 punti, 4:1
- Una mano non naturale vince per 5 punti, 2:1
- Una mano non naturale vince per 4 punti, 1:1
- Vincita naturale, 1:1
- Pareggio naturale, push

Eventuali malfunzionamenti annullano la partita e tutte le eventuali vincite del giro. Le puntate saranno restituite.

Vincita del giocatore

Il Ritorno al Giocatore (RTP) ottimale del Baccarat è pari al 98,94%.\*

La tabella seguente mostra la percentuale di vincita del giocatore sulle varie puntate secondarie opzionali.

Puntata	secondaria	Vincita del giocatore
---------	------------	-----------------------

Banker Pair	89,64%
-------------	--------

Player Pair 89,64%

Perfect Pair 91,95%

Either Pair 86,29%

Player Bonus 97,35%

Banker Bonus 90,63%

\*RTP basato sulla strategia ottimale per la puntata del Banco.

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale. Questa schermata compare illuminata e utilizzabile solo per il tempo rimanente della puntata (la luce è verde o gialla).

Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) consente di raddoppiare rapidamente la puntata fino al limite massimo.

Questo pulsante viene attivato dopo che hai piazzato la puntata.

Puoi raddoppiare la puntata solo una volta.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente. Statistiche della puntata

Viene visualizzata la scommessa totale posta su una particolare area scommesse unitamente al numero di giocatori che hanno piazzato la scommessa sull'area.

Vengono inoltre mostrate le percentuali di scommesse piazzate sul banco, sul giocatore e sul pareggio.

Puoi scegliere se nascondere le statistiche da Impostazioni Gioco.

### Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

### Scheda punti

Streak e tendenze del Baccarat sia per il giocatore sia per il banco che utilizzano uno shoe particolare vengono registrati e visualizzati in aree segnate. Queste rappresentazioni grafiche di risultati di mani passate e di altre statistiche riguardanti lo shoe possono essere di aiuto nel predire i risultati delle mani future.

BEAD ROAD e BIG ROAD mostrano i risultati di ciascuna mano precedente, mentre Big Eye Road, Small Road e Cockroach Road mostrano gli schemi derivanti dalla BIG ROAD.

Le statistiche delle road e degli shoe vengono rimosse quando viene introdotto un nuovo shoe. BEAD ROAD

Ogni cella nella BEAD ROAD indica il risultato di una mano passata. Il risultato della mano appena conclusasi viene registrato nell'angolo in alto a sinistra. Leggi la colonna dall'alto verso il basso, successivamente incomincia dalla cima della colonna adiacente sulla destra e così via. Una cella rossa indica una vittoria del banco. Una cella blu indica una vittoria del giocatore. Una cella verde indica un pareggio. Un punto rosso nell'angolo in alto a sinistra di una cella indica che il banco aveva una coppia. Un punto blu nell'angolo in basso a destra di una cella indica che il giocatore aveva una coppia.

Puoi modificare la visualizzazione del Bead Road da inglese a cinese semplificato o la Modalità di punteggio facendo clic/selezionando in un punto qualsiasi.

### BIG ROAD

Nella BIG ROAD, il risultato della mano appena conclusasi viene registrato nell'angolo in alto a sinistra.

Viene creata una nuova colonna ogni volta che la serie di vittorie del banco si interrompe a favore del giocatore o viceversa.

Una cella contornata di rosso indica una vittoria del banco. Una cella contornata di blu indica una vittoria del giocatore.

Un pareggio viene registrato come una linea verde attraverso la cella per la mano precedente.

Se la prima mano si conclude in un pareggio, viene prima visualizzata la linea verde e successivamente il contorno rosso o blu verrà mostrato intorno alla linea una volta che la mano si concluderà con la vittoria del giocatore o del banco.

Se ci sono due o più mani consecutivi che terminano in pareggio, il numero sulla riga mostrerà il numero di pareggi.

## ROAD DERIVATE

Per i veri appassionati di baccarat, sono disponibili la Big Eye Road, la Small Road e la Cockroach Road per mostrare gli schemi derivati dai risultati precedentemente registrati nella BIG ROAD. La Big Eye Road utilizza cerchi contornati, la Small Road utilizza cerchi colorati e la Cockroach Road utilizza degli slash. Tuttavia, in queste road derivate, i colori rosso e blu non corrispondono alle vittorie del banco o del giocatore e non vi è modo di estrapolarne pareggi o coppie. Nelle road derivate, le voci rosse sono un segno di ripetizione, mentre le voci blu segnalano uno shoe più irregolare e "variabile".

Le road derivate non cominciano dall'inizio esatto della shoe. Cominciano a partire dalla mano successiva alla prima nella seconda, terza e quarta colonna della BIG ROAD. Una volta che una road derivata comincia, a seguito di ogni mano viene aggiunto un simbolo rosso o blu.

## STATISTICHE DEGLI SHOE

Vengono visualizzate le seguenti statistiche basate sullo shoe corrente:

Totale: il numero di mani completate finora.

Banco: il numero di vittorie del banco finora.

Giocatore: il numero di vittorie del giocatore finora.

Pareggio: il numero di pareggi finora.

Banco (coppia): il numero di coppie del banco finora.

Giocatore (coppia): il numero di coppie del giocatore finora.

## TAVOLO PROBING ROAD

Il tavolo PROBING ROAD visualizza l'icona che verrà aggiunta alle tre road derivate se la mano successiva viene vinta dal banco o dal giocatore.

Fai clic sul pulsante Banco (B) o Giocatore (P) per visualizzare l'icona che verrà aggiunta alle road se la mano successiva viene vinta dal banco o dal giocatore.

## Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

Questo numero indica l'ora di inizio del round nel formato orario GMT, ore:minuti:secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

## Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

## Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.

Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.
- È possibile attivare PUNTATE SECONDARIE aggiuntive.

## VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

## AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

## SCHEDE PUNTI

Puoi scegliere il colore di sfondo preferito delle schede

punti. Deposito e prelievo

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.

## Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

## Informazioni AAMS

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

## Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop -up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

## Politica sulle disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

## Mescolare le carte

La partita continua fino a quando non viene distribuita la carta di taglio del mazzo. Successivamente, le carte vengono mescolate da un dealer o da un mescolatore.

Se è disponibile un tavolo per mescolare, al tavolo vengono utilizzati due shoe con due set di carte da gioco. In questo caso, il dealer scambia gli shoe, e le carte vengono mescolate da un mescolatore al tavolo apposito mentre il dealer continua la partita.

## Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

## Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.: Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.

- 
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

## Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

### TASTO                      FUNZIONE

Tasti numerici a Selezione la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a

da 1 sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.

RA

Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una SPAZIATRICE seconda volta per raddoppiare la puntata.

CTRL+Z (CMD+Z) Per annullare l'ultima puntata.

ELIMINA Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.

ESC Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per:

- Uscire dalla modalità a schermo intero
- Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)

## ***American Roulette***

### ***(American Live Roulette)***

#### Regole del gioco

Lo scopo nella roulette Americana è quello di indovinare il numero corretto su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o due scommesse sul numero scelto. La ruota della roulette Americana comprende i numeri da 1 a 36, più un singolo 0 (zero) ed un doppio zero (00).

Una volta terminato il tempo a disposizione per puntare, la pallina è lanciata nella Roulette. La pallina si fermerà in una delle caselle numerate della ruota. Il giocatore vince se ha puntato sul numero vincente.

#### Tipi di puntata

È possibile inserire diversi tipi di puntate sul tavolo della roulette. Le puntate possono coprire un singolo numero di una serie di numeri e ogni tipo di puntata dispone di uno specifico premio. Le puntate piazzate sulle caselle numerate o sulle linee tra una casella e l'altra sono dette "Interne"; le puntate piazzate sulle aree speciali, poste sotto e a fianco della griglia principale sono dette "Esterne".

#### PUNTATE INTERNE:

- Pieno - si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- Cavallo - si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- Terzina - si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la terzina, si punta su tre numeri.
- Quartina - si posiziona la fiche all'angolo di intersezione di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- Cinquina - posiziona la fiche sulla linea esterna del tavolo da gioco, fra i numeri 0 e 1 (nel punto in cui l'angolo in basso a destra del numero 0 confina con l'angolo in basso a sinistra del numero 1). Una Five Bet copre cinque numeri: 0, 00, 1, 2 e 3.
- Sestina - si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

PUNTATE ESTERNE:

- Colonna - si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con "Da 2 a 1" alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna, copre lo zero.
- Dozzina - si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con "1° 12", "2° 12" o "3° 12" per coprire i dodici numeri al di sopra.
- Rosso/nero - si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- Pari/dispari - si posiziona la fiche in una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- 1-18/19-36 - si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

#### Puntate sui vicini

Clicca/tocca il pulsante PUNTATE SUI VICINI per visualizzare una speciale area di puntata che consente di piazzare più facilmente le puntate sui vicini e altre puntate speciali.

Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere/riaprire questa funzione.

Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. Le posizioni di puntata saranno evidenziate.

#### Puntate preferite e speciali

##### PUNTATE PREFERITE

La funzione opzionale Puntate preferite consente di salvare una puntata preferita o una combinazione di diversi tipi di puntate per una più facile collocazione in mani future in qualsiasi tavolo roulette. È possibile salvare e modificare un elenco di un massimo di 15 puntate preferite con nomi diversi.

##### SALVA UNA PUNTATA PREFERITA

Per aprire il menu delle puntate preferite, fai clic sul pulsante PUNTATE PREFERITE.

Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere questa funzione.

Dopo aver piazzato una puntata preferita o una combinazione di puntate sul tavolo della Roulette, clicca/tocca SALVA ULTIMA PUNTATA nel menu delle puntate preferite. Verrà suggerito un nome predefinito per la puntata, ma puoi aggiungere un nome più facilmente riconoscibile. Potrai quindi salvare e aggiungere questa puntata alle tue puntate preferite cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo "Invio" sulla tastiera.

##### PIAZZA UNA PUNTATA PREFERITA

Quando desideri piazzare una puntata preferita durante la fase di puntata di un round di Roulette, apri il menu delle puntate preferite per visualizzare un elenco di tutte le puntate salvate in

precedenza. Verranno elencate in ordine cronologico, con la puntata preferita salvata per prima in cima all'elenco. È possibile

posizionare il cursore sul nome di qualsiasi puntata elencata per visualizzare quante fiche verranno piazzate sul tavolo della Roulette. Clicca/tocca il nome di ogni puntata desiderata per piazzarla. È inoltre possibile moltiplicare (raddoppiare, triplicare, quadruplicare...) l'importo di ogni puntata preferita piazzata cliccando/tocando il nome più di una volta.

## RINOMINARE O ELIMINARE PUNTATE PREFERITE

Quando il menu delle puntate preferite è aperto, è possibile cliccare/toccare il pulsante MODIFICA per eliminare o rinominare qualsiasi puntata elencata.

Rinomina qualsiasi puntata elencata cliccando/tocando l'area interna della casella di testo grigia che circonda il nome attuale. Puoi quindi immettere un nuovo nome e salvarlo cliccando/tocando il pulsante SALVA o premendo "Invio" sulla tastiera.

Elimina qualsiasi puntata che non desideri più mantenere nell'elenco delle puntate preferite cliccando/tocando il rispettivo pulsante ELIMINA.

Al termine della modifica dell'elenco delle puntate preferite, clicca/tocca il pulsante SALVA posto nell'angolo in alto a destra del menu delle puntate preferite, oppure clicca/tocca il pulsante PUNTATE PREFERITE.

## PUNTATE SPECIALI

Sotto la seconda scheda in Puntate preferite, puoi posizionare più facilmente le puntate Finale en plein e Finale a cheval.

### Finale en Plein

- Finale en plein 0 - Puntata da 5 fiche che copre 0+00+10+20+30, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 1 – Puntata da 4 fiche che copre 1+11+21+31, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 2 – Puntata da 4 fiche che copre 2+12+22+32, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 3 – Puntata da 4 fiche che copre 3+13+23+33, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 4 – Puntata da 4 fiche che copre 4+14+24+34, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 5 – Puntata da 4 fiche che copre 5+15+25+35, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 6 – Puntata da 4 fiche che copre 6+16+26+36, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 7 – Puntata da 3 fiche che copre 7+17+27, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 8 – Puntata da 3 fiche che copre 8+18+28, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 9 – Puntata da 3 fiche che copre 9+19+29, ognuno con 1 fiche

### Finale a Cheval

- Finale a cheval 0/3 - Puntata da 5 fiche che copre 0+00/3+10/13+20/23+30/33, ognuno con 1 fiche

- Finale a cheval 1/4 – Puntata da 4 fiche che copre 1/4+11/14+21/24+31/34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 2/5 – Puntata da 4 fiche che copre 2/5+12/15+22/25+32/35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 3/6 – Puntata da 4 fiche che copre 3/6+13/16+23/26+33/36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 4/7 – Puntata da 4 fiche che copre 4/7+14/17+24/27+34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 5/8 – Puntata da 4 fiche che copre 5/8+15/18+25/28+35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 6/9 – Puntata da 4 fiche che copre 6/9+16/19+26/29+36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 7/10 – Puntata da 4 fiche che copre 0+7/10+17/20+27/30, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 8/11 – Puntata da 4 fiche che copre 1+8/11+18/21+28/31, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 9/12 – Puntata da 4 fiche che copre 2+9/12+19/22+29/32, ognuno con 1 fiche

### Puntate Complete

Una Puntata Completa piazza tutte le puntate interne di uno specifico numero.

Ad esempio, una Puntata Completa sul numero 36 piazza 18 fiche per coprirlo completamente, come segue: 1 fiche En Plein sul 36, 2 fiche su ognuno dei Cavalli 33/36 e 35/36, 3 fiche sulla terzina 34/35/36, 4 fiche sulla quartina 32/33/35/36 e 6 fiche sulla sestina 31/32/33/34/35/36.

### Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.

Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra. I numeri neri vengono visualizzati in bianco mentre quelli rossi rimangono tali.

### Statistiche

Clicca/tocca il pulsante STATISTICHE per visualizzare un diagramma dei numeri vincenti, fino agli ultimi 500 round giocati. Utilizza il cursore per modificare il numero degli ultimi round da applicare.

Quando scorri con il cursore su una qualsiasi parte del diagramma delle statistiche, viene evidenziato il punto sul tavolo da puntata in cui verrebbe collocata una fiche. È sufficiente fare clic/tocchi sulla puntata per posizionare la fiche.

### Vincite

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

### PUNTATE INTERNE

TIPO DI

PUN VINCITA  
TAT  
A

Pieno 35:1

Dividi 17:1

Terzina	11:1
Quartina	8:1
Cinquina	6:1
Sestina	5:1
PUNTATE ESTERNE	
TIPO DI	PUNTATA VINCITA
Colonna	2:1
Dozzina	2:1
Rosso/nero	1:1
Pari/dispari	1:1
1-18/19-36	1:1

In caso di malfunzionamento tutte le puntate e i pagamenti verranno annullati.

Vincita del giocatore

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore è pari al 94,74%.

Puntare

Il pannello LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante GIRARE consente ai giocatori di evitare di attendere la scadenza del tempo a disposizione per le puntate. Una volta piazzata la tua puntata, puoi premere il pulsante GIRARE. La ruota inizierà a girare non appena tutti i giocatori del tavolo avranno premuto il pulsante GIRARE.

Quando il numero dei giocatori al tavolo supera quello prestabilito, il pulsante GIRARE non è visibile e la ruota gira al termine del tempo a disposizione per le puntate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) consente di raddoppiare rapidamente la puntata fino al limite massimo. Questo pulsante viene attivato dopo che hai piazzato la puntata.

Puoi raddoppiare la puntata solo una volta.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

### Gioco Automatico

Il Gioco Automatico consente di ripetere la puntata selezionata per un certo numero di round di gioco.

Per avviare il Gioco Automatico, piazza le tue puntate sulla consueta griglia di puntata e fai clic sul pulsante corrispondente.

Il pannello del Gioco Automatico si aprirà per consentirti di selezionare il numero di round da giocare. Premi o trascina il cursore per scegliere il numero di round automatici desiderati e fai clic sul pulsante START.

I limiti del tuo Gioco Automatico sono indicati nel pannello corrispondente. (Ad esempio: una puntata totale da 200€ piazzata sulla griglia x 10 round di Gioco Automatico da te selezionati = Limite del Gioco Automatico di 2000€.)

I round di gioco automatico proseguono fino al termine del numero impostato o finché il giocatore non li interrompe. Non è possibile piazzare altre puntate né raddoppiarle durante il Gioco Automatico. Tali azioni interrompono il Gioco Automatico.

I round rimanenti sono mostrati nell'indicatore posto sul pulsante del Gioco Automatico.

Puoi interrompere il Gioco Automatico in qualsiasi momento.

### Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

### Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

## Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

## Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.

Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

### AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

## Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.

## Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

## Informazioni AAMS

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

## Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

## Politica sulle disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

## Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco. Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

## Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.: Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.

- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO            FUNZIONE

Tasti numerici a Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a partire da 1 sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.

BARRA            Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una

SPAZIATRICE            seconda volta per raddoppiare la puntata.

CTRL+Z (CMD+Z)    Per annullare l'ultima puntata.

ELIMINA            Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.

ESC            Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per:

- Uscire dalla modalità a schermo intero

- Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)

- Aprire il LOBBY.

## ***Double Ball Roulette***

### ***(Live Double Ball Roulette)***

Regole del gioco

L'obiettivo in Double Ball Roulette è di prevedere il numero o i numeri sui quali si fermeranno le due palline. La ruota della roulette comprende i numeri da 1 a 36, più un singolo 0 (zero).

Allo scadere del tempo assegnato alle puntate, vengono lanciate due palline da un dispositivo. Le palline si muovono nella stessa direzione e alla stessa velocità, ma una trascinerà sempre l'altra. Ogni

pallina si fermerà su una delle caselle numerate della ruota. Le palline possono fermarsi sulla stessa casella o in caselle diverse.

## Tipi di puntata

È possibile inserire diversi tipi di puntate sul tavolo Double Ball Roulette. Ogni tipo di puntata copre un certo intervallo di numeri e ha la propria percentuale di vincita.

- Le puntate piazzate su uno spazio numerato o su una linea tra uno spazio e l'altro sono dette PUNTATE INTERNE. Vinci la tua puntata interna quando almeno una pallina si ferma su un numero che soddisfa la puntata. Vinci il doppio se entrambe le palline si fermano sui numeri che soddisfano la puntata interna.
- Le puntate piazzate sulle caselle speciali sotto e a sinistra del tabellone sono dette PUNTATE ESTERNE. Vinci la tua puntata esterna quando entrambe le palline si fermano sui numeri che soddisfano la puntata.

### PUNTATE INTERNE:

- Pieno - Si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- Cavallo - Si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- Terzina - Si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la terzina, si punta su tre numeri.
- Quartina - Si posiziona la fiche all'angolo di intersezione di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- Sestina - Si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.
- 

### PUNTATE ESTERNE:

- Colonna - Si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con "Da 8 a 1" alla fine della colonna. Per vincere, entrambe le palline devono fermarsi su uno dei 12 numeri di quella Colonna.
- Dozzina - Si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con "1° 12", "2° 12" o "3° 12". Per vincere, entrambe le palline devono fermarsi su uno dei 12 numeri di quel gruppo.
- Rosso - Si posiziona la fiche sulla casella di colore rosso. Per vincere, entrambe le palline devono fermarsi su uno dei 18 numeri rossi.
- Nero - Si posiziona la fiche sulla casella di colore nero. Per vincere, entrambe le palline devono fermarsi su uno dei 18 numeri neri.
- Rosso/nero - Si posiziona la fiche sulla casella colorata mezza rossa e mezza nera. Per vincere, una pallina deve fermarsi su un qualsiasi numero rosso e l'altra pallina deve fermarsi su qualsiasi numero nero.
- Pari - Si posiziona la fiche sulla casella contrassegnata "PARI". Per vincere, entrambe le palline devono fermarsi su uno dei 18 numeri pari.
- Dispari - Si posiziona la fiche sulla casella contrassegnata "DISPARI". Per vincere, entrambe le palline devono fermarsi su uno dei 18 numeri dispari.
- 1-18 - Si posiziona la fiche sulla casella contrassegnata "DA 1 A 18". Per vincere, entrambe le palline devono fermarsi su uno dei numeri compresi tra 1 e 18.
- 19-36 - Si posiziona la fiche sulla casella contrassegnata "DA 19 A 36". Per vincere, entrambe le palline devono fermarsi su uno dei numeri compresi tra 19 e 36.
- Due palline su un numero qualsiasi numero - Posiziona la tua chip nell'area delle puntate, in basso a sinistra. Per vincere, entrambe le palline devono fermarsi sullo stesso numero previsto.

- Due palline su un numero selezionato – Si posiziona la fiche su un particolare numero nell'area per le puntate di forma ovale. Per vincere, entrambe le palline devono fermarsi su uno dei numeri previsti.

### Puntate sui vicini

Clicca/tocca il pulsante PUNTATE SUI VICINI per visualizzare una speciale area di puntata che consente di piazzare più facilmente le puntate sui vicini e altre puntate speciali. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere/riaprire questa funzione.

Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. Le posizioni di puntata saranno evidenziate.

### Tiers du Cylindre

Questa puntata copre un totale di 12 numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette opposto allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11
- 1 fiche per cavallo 13/16
- 1 fiche per cavallo 23/24
- 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36

### Orfanelli

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle precedenti puntate Vicini dello zero e Serie 5/8. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17
- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34

### Vicini dello zero

Questa puntata copre un totale di 17 numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette che contiene lo zero. 9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3
- 1 fiche per cavallo 4/7
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per carrè 25/26/28/29
- 1 fiche per cavallo 32/35

### Jeu Zero

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla Roulette: 12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15. 4 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 0/3
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche su 26 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 32/35

Una puntata sui vicini copre un determinato numero e i numeri posti accanto ad esso sulla ruota della Roulette. Per piazzare una puntata sui vicini, clicca/tocca uno specifico numero sulla pista numerica. Una fiche sarà collocata sul numero scelto e sui numeri vicini a quel numero, sia a destra sia a sinistra. Clicca/tocca il pulsante circolare "-" o "+" per aumentare o diminuire l'insieme dei numeri vicini posti alla destra e alla sinistra del numero scelto.

### Puntate preferite e speciali

## PUNTATE PREFERITE

La funzione opzionale Puntate preferite consente di salvare una puntata preferita o una combinazione di diversi tipi di puntate per una più facile collocazione in mani future in qualsiasi tavolo roulette. È possibile salvare e modificare un elenco di un massimo di 15 puntate preferite con nomi diversi.

### SALVA UNA PUNTATA PREFERITA

Per aprire il menu delle puntate preferite, fai clic sul pulsante PUNTATE PREFERITE. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere questa funzione.

Dopo aver piazzato una puntata preferita o una combinazione di puntate sul tavolo della Roulette, clicca/tocca SALVA ULTIMA PUNTATA nel menu delle puntate preferite. Verrà suggerito un nome predefinito per la puntata, ma puoi aggiungere un nome più facilmente riconoscibile. Potrai quindi salvare e aggiungere questa puntata alle tue puntate preferite cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo "Invio" sulla tastiera.

### PIAZZA UNA PUNTATA PREFERITA

Quando desideri piazzare una puntata preferita durante la fase di puntata di un round di Roulette, apri il menu delle puntate preferite per visualizzare un elenco di tutte le puntate salvate in precedenza. Verranno elencate in ordine cronologico, con la puntata preferita salvata per prima in cima all'elenco. È possibile posizionare il cursore sul nome di qualsiasi puntata elencata per visualizzare quante fiche verranno piazzate sul tavolo della Roulette. Clicca/tocca il nome di ogni puntata desiderata per piazzarla. È inoltre possibile moltiplicare (raddoppiare, triplicare, quadruplicare...) l'importo di ogni puntata preferita piazzata cliccando/toccando il nome più di una volta.

### RINOMINARE O ELIMINARE PUNTATE PREFERITE

Quando il menu delle puntate preferite è aperto, è possibile cliccare/toccare il pulsante MODIFICA per eliminare o rinominare qualsiasi puntata elencata.

Rinomina qualsiasi puntata elencata cliccando/toccando l'area interna della casella di testo grigia che circonda il nome attuale. Puoi quindi immettere un nuovo nome e salvarlo cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo "Invio" sulla tastiera.

Elimina qualsiasi puntata che non desideri più mantenere nell'elenco delle puntate preferite cliccando/toccando il rispettivo pulsante ELIMINA.

Al termine della modifica dell'elenco delle puntate preferite, clicca/tocca il pulsante SALVA posto nell'angolo in alto a destra del menu delle puntate preferite, oppure clicca/tocca il pulsante PUNTATE PREFERITE.

### PUNTATE SPECIALI

Sotto la seconda scheda in Puntate preferite, puoi posizionare più facilmente le puntate Finale en plein e Finale a cheval.

#### Finale en Plein

- Finale en plein 0 – Puntata da 4 fiche che copre 0+10+20+30, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 1 – Puntata da 4 fiche che copre 1+11+21+31, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 2 – Puntata da 4 fiche che copre 2+12+22+32, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 3 – Puntata da 4 fiche che copre 3+13+23+33, ognuno con 1 fiche
  
- Finale en plein 4 – Puntata da 4 fiche che copre 4+14+24+34, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 5 – Puntata da 4 fiche che copre 5+15+25+35, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 6 – Puntata da 4 fiche che copre 6+16+26+36, ognuno con 1 fiche

- Finale en plein 7 – Puntata da 3 fiche che copre 7+17+27, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 8 – Puntata da 3 fiche che copre 8+18+28, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 9 – Puntata da 3 fiche che copre 9+19+29, ognuno con 1 fiche

#### Finale a Cheval

- Finale a cheval 0/3 – Puntata da 4 fiche che copre 0/3+10/13+20/23+30/33, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 1/4 – Puntata da 4 fiche che copre 1/4+11/14+21/24+31/34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 2/5 – Puntata da 4 fiche che copre 2/5+12/15+22/25+32/35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 3/6 – Puntata da 4 fiche che copre 3/6+13/16+23/26+33/36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 4/7 – Puntata da 4 fiche che copre 4/7+14/17+24/27+34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 5/8 – Puntata da 4 fiche che copre 5/8+15/18+25/28+35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 6/9 – Puntata da 4 fiche che copre 6/9+16/19+26/29+36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 7/10 – Puntata da 3 fiche che copre 7/10+17/20+27/30, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 8/11 – Puntata da 3 fiche che copre 8/11+18/21+28/31, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 9/12 – Puntata da 3 fiche che copre 9/12+19/22+29/32, ognuno con 1 fiche

#### Complete

Una Puntata Completa piazza tutte le puntate interne di uno specifico numero.

Ad esempio, una Puntata Completa sul numero 36 piazza 18 fiche per coprirlo completamente, come segue: 1 fiche En Plein sul 36, 2 fiche su ognuno dei Cavalli 33/36 e 35/36, 3 fiche sulla terzina 34/35/36, 4 fiche sulla quartina 32/33/35/36 e 6 fiche sulla sestina 31/32/33/34/35/36.

#### Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.

Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra. I numeri neri vengono visualizzati in bianco mentre quelli rossi rimangono tali.

#### Statistiche

Fai clic sul pulsante STATISTICHE per visualizzare un diagramma dei numeri vincenti, fino agli ultimi 500 round giocati. Utilizza il cursore per modificare il numero degli ultimi round da applicare.

Quando scorri con il cursore su una qualsiasi parte del diagramma delle statistiche, viene evidenziato il punto sul tavolo da puntata in cui verrebbe collocata una fiche. È sufficiente fare clic sulla puntata per posizionare la fiche.

#### Vincite

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

#### PUNTATE INTERNE

##### TIPO DI PUNTATA VINCITA

Pieno	17:1
Cavallo	8:1
Terzina	5:1
Quartina	3,5:1
Sestina	2:1

#### PUNTATE ESTERNE

##### TIPO DI PUNTATA VINCITA

Colonna	8:1
Dozzina	8:1
Rosso	3:1

Nero 3:1  
Rosso/Nero 1:1  
Pari 3:1  
Dispari 3:1  
1-18 3:1  
19-36 3:1  
Due palline su un numero qualsiasi 35:1  
Due palline su un numero selezionato 1300:1  
In caso di malfunzionamento tutte le puntate e i pagamenti verranno annullati.

Vincita del giocatore

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore è pari al 97,30%.

Puntare

Il pannello LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante GIRARE consente ai giocatori di evitare di attendere la scadenza del tempo a disposizione per le puntate. Una volta piazzata la tua puntata, puoi premere il pulsante GIRARE. La ruota inizierà a girare non appena tutti i giocatori del tavolo avranno premuto il pulsante GIRARE.

Quando il numero dei giocatori al tavolo supera quello prestabilito, il pulsante GIRARE non è visibile e la ruota gira al termine del tempo a disposizione per le puntate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) consente di raddoppiare rapidamente la puntata fino al limite massimo. Questo pulsante viene attivato dopo che hai piazzato la puntata. Puoi raddoppiare la puntata solo una volta.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccano ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



## Gioco Automatico

Il Gioco Automatico consente di ripetere la puntata selezionata per un certo numero di round di gioco. Per avviare il Gioco Automatico, piazza le tue puntate sulla consueta griglia di puntata e fai clic sul pulsante corrispondente.

Il pannello del Gioco Automatico si aprirà per consentirti di selezionare il numero di round da giocare. Premi o trascina il cursore per scegliere il numero di round automatici desiderati e fai clic sul pulsante

START.

I limiti del tuo Gioco Automatico sono indicati nel pannello corrispondente. (Ad esempio: una puntata totale da 200€ piazzata sulla griglia x 10 round di Gioco Automatico da te selezionati = Limite del Gioco Automatico di 2000€.)

I round di gioco automatico proseguono fino al termine del numero impostato o finché il giocatore non li interrompe. Non è possibile piazzare altre puntate né raddoppiarle durante il Gioco Automatico. Tali azioni interrompono il Gioco Automatico.

I round rimanenti sono mostrati nell'indicatore posto sul pulsante del Gioco Automatico. Puoi interrompere il Gioco Automatico in qualsiasi momento.

Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo. Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo. Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- CRONOLOGIA PARTITA: mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.

Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:  
GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

#### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico. AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

#### Deposito e prelievo

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.

#### Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

#### Informazioni AAMS

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

#### Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

#### Politica sulle disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

#### Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato.)

## TASTO FUNZIONE

Tasti numerici a partire da 1 Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima

fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.

BARRA SPAZIATRICE Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata.

CTRL+Z (CMD+Z) Per annullare l'ultima puntata.

ELIMINA Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.

ESC Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per:

- Uscire dalla modalità a schermo intero
- Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)
- Aprire il LOBBY.

## Live Dream Catcher



**Obiettivo del gioco**

La Ruota dei Sogni (Dream Catcher) è un gioco di probabilità in cui una grande ruota verticale viene fatta girare dal croupier. È una variante della classica Ruota dei Soldi, con scommesse in denaro, presente nei casinò tradizionali e nei quiz televisivi.

La Ruota Dream Catcher è suddivisa in 54 sezioni uguali, separate da pioli. 52 sezioni sono indicate da un numero (1, 2, 5, 10, 20 o 40) con un colore unico. Vinci se la ruota si ferma sul numero da te selezionato. Le altre due sezioni - Moltiplicatore 2x e Moltiplicatore 7x - fungono da giri bonus e moltiplicano la tua prossima vincita!

**Regole del gioco**

Piazza una puntata sul numero su cui pensi si fermerà la ruota: 1, 2, 5, 10, 20 o 40.

Il croupier farà quindi girare la ruota. Quando si fermerà, la sezione vincente sarà indicata da un puntatore fissato a un pezzo di pelle flessibile, al di sopra della ruota.

Le puntate sono pagate separatamente e le quote riflettono il numero della sezione vincente: ad esempio, il numero 5 vincente paga 5 a 1, il numero 10 vincente paga 10 a 1 e così via.

Se la ruota si ferma su una sezione moltiplicatrice (2x o 7x), tutte le puntate restano in gioco e non è consentito piazzarne altre. La ruota viene quindi

? GUIDA CLICCA PER L'AUDIO

Obiettivo del gioco

**Regole del gioco**

Vincite

Vincita del giocatore

Puntare

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

Impostazioni

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

Tasti di scelta rapida

Se la ruota si ferma su una sezione moltiplicatrice (2x o 7x), tutte le puntate restano in gioco e non è consentito piazzarne altre. La ruota viene quindi fatta girare nuovamente e il risultato del giro (1, 2, 5, 10, 20 o 40) determinerà le quote di vincita come di consueto, ma tali quote saranno moltiplicate per due o per sette, in base al moltiplicatore su cui si è fermata la ruota nel giro precedente.

Se la ruota si ferma per due o più volte consecutive su un moltiplicatore, tutte le puntate rimangono in gioco e i moltiplicatori vengono cumulati. Ad esempio, il risultato moltiplicato del giro precedente viene nuovamente moltiplicato! Il croupier continuerà a girare la ruota finché non si fermerà su 1, 2, 5, 10, 20 o 40. Ad esempio: la ruota si ferma su 2x, nel giro successivo su 7x e in quello dopo sul 5. Il risultato del giocatore che ha piazzato una puntata sul 5 sarà pari a:  $(5 a 1) \times 2 \times 7 = (10 a 1) \times 7 = 70 a 1$ .

I moltiplicatori consecutivi sono soggetti al limite massimo di vincita indicato nel pannello dei limiti.

**Vincite**

Numero sulla Ruota	Numero di Sezioni	Premio
1	23	1 a 1
2	15	2 a 1
5	7	5 a 1
10	4	10 a 1
20	2	20 a 1
40	1	40 a 1

? GUIDA X

Obiettivo del gioco

Regole del gioco

**Vincite**

Vincita del giocatore

Puntare

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

Impostazioni

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

Tasti di scelta rapida

10	4	10 a 1
20	2	20 a 1
40	1	40 a 1
2x	1	Moltiplica il premio del prossimo numero vincente per 2x
7x	1	Moltiplica il premio del prossimo numero vincente per 7x

Eventuali malfunzionamenti annullano la partita e tutte le eventuali vincite del giro.

**Vincita del giocatore**

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore è pari al 96,58% scommettendo sul numero 10 (90,57%-96,58%).

**Puntare**

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Dream Catcher € 0,10 - 1.000

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

SALDO  
**€ 100.000,00**

? GUIDA ✕

€ 100,000.00

Obiettivo del gioco

Regole del gioco

Vincite

Vincita del giocatore

**Puntare**

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

Impostazioni

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

Tasti di scelta rapida

Le **LUCI DEL SEMAFORO** ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce **VERDE**), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce **GIALLA**) e quando il periodo di puntata è terminato (luce **ROSSA**).

PUNTARE

Il **DISPLAY FICHE** ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

Dopo aver selezionato una fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccando la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

Puoi inoltre premere **PUNTA SU TUTTI** per piazzare una puntata su tutte le aree di puntata. Una fiche del valore da te selezionato sarà piazzata su tutte le aree di puntata contemporaneamente.

PUNTA SU TUTTI

? GUIDA ✕

Obiettivo del gioco

Regole del gioco

Vincite

Vincita del giocatore

**Puntare**

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

Impostazioni

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

Tasti di scelta rapida

**NOTA:** Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante **RADDOPPIA** diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare **TUTTE** le puntate che hai piazzato.

RADDOPPIA

Il pulsante **RIPETI** consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

RIPETI

Il pulsante **ANNULLA** elimina l'ultima puntata piazzata.

ANNULLA

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante **ANNULLA** si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore **PUNTATA** mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

? GUIDA ✕

- Obiettivo del gioco
- Regole del gioco
- Vincite
- Vincita del giocatore
- Puntare**
- Gioco Automatico
- Chat
- Codice partita
- Audio
- Cronologia del gioco
- Impostazioni
- Informazioni AAMS
- Gestione degli errori
- Politica sulle disconnessioni
- Altri giochi
- Tasti di scelta rapida

PUNTATA  
€ 500.00

### Gioco Automatico

Per avviare il Gioco Automatico, premi il pulsante corrispondente.

Imposta il limite di perdita (l'importo massimo che accetteresti di perdere durante la sessione di Gioco Automatico): il Gioco Automatico si interromperà all'inizio del periodo di puntata del round successivo, dopo il round durante il quale è stato raggiunto il limite di perdita.

Imposta il tuo limite di vincita singola (opzionale) se desideri interrompere il Gioco Automatico se una singola vincita supera l'importo da te impostato. Premi o trascina il cursore per scegliere il numero di round automatici desiderati e fai clic sul pulsante START.

I limiti del tuo Gioco Automatico sono indicati nel pannello corrispondente. (Ad esempio: una puntata totale da 200€ piazzata sulla griglia x 10 round di Gioco Automatico da te selezionati – Limite del Gioco Automatico di 2000€) Il limite della tua puntata totale per questa sessione di Gioco Automatico sarà mostrato nel pannello corrispondente.

I round di gioco automatico proseguono fino al termine del numero impostato o finché il giocatore non li interrompe. Non è possibile modificare la puntata finché il Gioco Automatico è attivo. Tali azioni interrompono il

? GUIDA ✕

- Obiettivo del gioco
- Regole del gioco
- Vincite
- Vincita del giocatore
- Puntare
- Gioco Automatico**
- Chat
- Codice partita
- Audio
- Cronologia del gioco
- Impostazioni
- Informazioni AAMS
- Gestione degli errori
- Politica sulle disconnessioni
- Altri giochi
- Tasti di scelta rapida

Impostato o anche il giocatore non è riuscito a fermare la puntata massima le puntate finché il Gioco Automatico è attivo. Tali azioni interrompono il Gioco Automatico.

I round rimanenti sono mostrati nell'indicatore posto sul pulsante del Gioco Automatico.

Puoi interrompere il Gioco Automatico in qualsiasi momento.

### Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

### Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

#21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT *ore: minuti: secondi*. Utilizzare questo codice come riferimento

**GUIDA**

Obiettivo del gioco (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza clienti relativa a uno specifico round.

Regole del gioco

Vincite

Vincita del giocatore

Puntare

Gioco Automatico

Chat

**Codice partita**

Audio

Cronologia del gioco

Impostazioni

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

Tasti di scelta rapida

**Audio**

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

**Cronologia del gioco**

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- CRONOLOGIA PARTITA: mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

**Impostazioni**

**GUIDA**

Obiettivo del gioco

Regole del gioco

Vincite

Vincita del giocatore

Puntare

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

**Impostazioni**

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

Tasti di scelta rapida

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

**GENERALE**

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.
- È possibile attivare PUNTATE SECONDARIE aggiuntive.

**VIDEO**

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

**AUDIO**

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare

? GUIDA X

Obiettivo del gioco

Regole del gioco

Vincite

Vincita del giocatore

Puntare

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

**Impostazioni**

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

Tasti di scelta rapida

PUNTA

**AUDIO**

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

**Informazioni AAMS**

Nella parte alta dello schermo sono visualizzate le informazioni AAMS:

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

**Gestione degli errori**

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

**Politica sulle Disconnessioni**

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai

? GUIDA X

Obiettivo del gioco

Regole del gioco

Vincite

Vincita del giocatore

Puntare

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

Impostazioni

Informazioni AAMS

**Gestione degli errori**

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

Tasti di scelta rapida

PUNTA

**Politica sulle Disconnessioni**

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

**Altri giochi**

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

**LOBBY**

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

**Tasti di scelta rapida**

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.

? GUIDA X

Obiettivo del gioco  
 Regole del gioco  
 Vincite  
 Vincita del giocatore  
 Puntare  
 Gioco Automatico  
 Chat  
 Codice partita  
 Audio  
 Cronologia del gioco  
 Impostazioni  
 Informazioni AAMS  
 Gestione degli errori  
 Politica sulle disconnessioni  
 Altri giochi  
**Tasti di scelta rapida**

**Tasti di scelta rapida**  
 I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z)	Per annullare l'ultima puntata.
ELIMINA	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Uscire dalla modalità a schermo intero</li> <li>▪ Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)</li> <li>▪ Aprire il LOBBY.</li> </ul>

## *European Roulette*

*(Live Roulette, Leo Roulette Show, Immersive Roulette, Speed Auto Roulette, Venezia Live Roulette, Live VIP Roulette, Auto Live Roulette, Speed Live Roulette)*

## Regole del gioco

- Tipi di puntata
- Puntate sui vicini
- Puntate preferite e speciali
- Numeri vincenti
- Statistiche
- Vincite
- Vincita del giocatore
- Puntare
- Gioco Automatico
- Chat
- Codice partita
- Audio
- Cronologia del gioco
- Impostazioni
- Informazioni AAMS
- Gestione degli errori
- Politica sulle disconnessioni
- Altri giochi

## Regole del gioco

Lo scopo nella **ROULETTE** è quello di indovinare il numero corretto su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o più scommesse sul numero scelto. La ruota della roulette Europea comprende i numeri da 1 a 36, più un singolo 0 (zero).

Una volta terminato il tempo a disposizione per puntare, la pallina viene lanciata nella Roulette. La pallina si fermerà in una delle caselle numerate della ruota. Il giocatore vince se ha puntato sul numero vincente.

## Tipi di puntata

È possibile inserire diversi tipi di puntate sul tavolo della roulette. Le puntate possono coprire un singolo numero oppure una serie di numeri e ogni tipo di puntata dispone di uno specifico premio.

Le puntate piazzate sulle caselle numerate o sulle linee tra una casella e l'altra sono dette "Interne"; le puntate piazzate sulle aree speciali, poste sotto e a fianco della griglia principale sono dette "Esterne".

## PUNTATE INTERNE:

- **Pieno** - si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- **Cavallo** - si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- **Terzina** - si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la terza, si punta su tre numeri.
- **Quartina** - si posiziona la fiche all'angolo di intersezione (al centro) di

## Regole del gioco

- Tipi di puntata
- Puntate sui vicini
- Puntate preferite e speciali
- Numeri vincenti
- Statistiche
- Vincite
- Vincita del giocatore
- Puntare
- Gioco Automatico
- Chat
- Codice partita
- 19 del gioco
- Impostazioni
- Informazioni AAMS
- Gestione degli errori
- Politica sulle disconnessioni
- Altri giochi

terzina, si punta su tre numeri.

- **Quartina** - si posiziona la fiche all'angolo di intersezione (al centro) di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- **Sestina** - si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

## PUNTATE ESTERNE:

- **Colonna** - si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con "Da 2 to 1" alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna, copre lo zero.
- **Dozzina** - si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con "1st 12", "2nd 12" o "3rd 12" per coprire i dodici numeri della casella corrispondente.
- **Rosso/nero** - si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o i 18 numeri neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **Even/Odd (Pari/dispari)** - si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o i 18 numeri dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **1-18/19-36** - si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

## Puntate sui vicini

Clicca/tocca il pulsante PUNTATE SUI VICINI per visualizzare una speciale area di puntata che consente di piazzare più facilmente le puntate sui vicini e

Regole del gioco

Tipi di puntata

Puntate sui vicini

Puntate preferite e speciali

Numeri vincenti

Statistiche

Vincite

Vincita del giocatore

Puntare

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

Impostazioni

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

**Puntate sui vicini**

Clicca/tocca il pulsante PUNTATE SUI VICINI per visualizzare una speciale area di puntata che consente di piazzare più facilmente le puntate sui vicini e altre puntate speciali. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere/riaprire questa funzione.



Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. Le posizioni di puntata saranno evidenziate.

**Tiers du Cylindre**

Questa puntata copre un totale di 12 numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette opposto allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11
- 1 fiche per cavallo 13/16
- 1 fiche per cavallo 23/24
- 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36

Regole del gioco

Tipi di puntata

Puntate sui vicini

Puntate preferite e speciali

Numeri vincenti

Statistiche

Vincite

Vincita del giocatore

Puntare

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

Impostazioni

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

**Orphelins a Cheval**

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle puntate Voisins du Zero e Tiers du Cylindre. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17
- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34

**Voisins du Zero**

Questa puntata copre un totale di 17 numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette che contiene lo zero.

9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3
- 1 fiche per cavallo 4/7
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per quartina 25/26/28/29
- 1 fiche per cavallo 32/35

**Jeu Zero**

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla

GUIDA

Regole del gioco

Tipi di puntata

**Puntate sui vicini**

Puntate preferite e speciali

Numeri vincenti

Statistiche

Vincite

Vincita del giocatore

Puntare

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

Impostazioni

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

**Jeu Zero**

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla Roulette: 12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15. 4 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 0/3
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche su 26 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 32/35

Una puntata sui vicini copre un determinato numero e i numeri posti accanto ad esso sulla ruota della Roulette. Per piazzare una puntata sui vicini, clicca/tocca uno specifico numero sulla pista numerica. Una fiche sarà collocata sul numero scelto e sui numeri vicini a quel numero, sia a destra sia a sinistra. Clicca/tocca il pulsante circolare "-" o "+" per aumentare o diminuire l'insieme dei numeri vicini posti alla destra e alla sinistra del numero scelto.

**Puntate preferite e speciali**

**PUNTATE PREFERITE**

La funzione opzionale "Puntate Preferite" consente di salvare una puntata preferita o una combinazione di diversi tipi di puntate per una più facile collocazione nei futuri round di Roulette. È possibile salvare e modificare un elenco di un massimo di 15 puntate preferite con nomi diversi.

GUIDA

Regole del gioco

Tipi di puntata

Puntate sui vicini

**Puntate preferite e speciali**

Numeri vincenti

Statistiche

Vincite

Vincita del giocatore

Puntare

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

Impostazioni

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

Per aprire il menu delle puntate preferite, fai clic sul pulsante PUNTATE PREFERITE. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere questa funzione.

★

Dopo aver piazzato una puntata preferita o una combinazione di puntate sul tavolo della Roulette, clicca/tocca SALVA ULTIMA PUNTATA nel menu delle puntate preferite. Verrà suggerito un nome predefinito per la puntata, ma puoi aggiungere un nome più facilmente riconoscibile. Potrai quindi salvare e aggiungere questa puntata alle tue puntate preferite cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo "Invio" sulla tastiera.

✓

**PIAZZA UNA PUNTATA PREFERITA**

Quando desideri piazzare una puntata preferita durante la fase di puntata di un round di Roulette, apri il menu delle puntate preferite per visualizzare un elenco di tutte le puntate salvate in precedenza. Verranno elencate in ordine cronologico, con la puntata preferita salvata per prima in cima all'elenco. È possibile posizionare il cursore sul nome di qualsiasi puntata elencata per visualizzare quante fiche verranno piazzate sul tavolo della Roulette. Clicca/tocca il nome di ogni puntata desiderata per piazzarla. È inoltre possibile moltiplicare (raddoppiare, triplicare, quadruplicare...) l'importo di ogni puntata preferita piazzata cliccando/toccando il nome più di una volta.

**RINOMINARE O ELIMINARE LE PUNTATE PREFERITE**

Regole del gioco

Tipi di puntata

Puntate sui vicini

**Puntate preferite e speciali**

Numeri vincenti

Statistiche

Vincite

Vincita del giocatore

Puntare

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

Impostazioni

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

Quando il menu delle puntate preferite è aperto, è possibile cliccare/toccare il pulsante MODIFICA per eliminare o rinominare qualsiasi puntata elencata.



Rinomina qualsiasi puntata elencata cliccando/toccando l'area interna della casella di testo grigia che circonda il nome attuale. Puoi quindi immettere un nuovo nome e salvarlo cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo "Invio" sulla tastiera.

Elimina qualsiasi puntata che non desideri più mantenere nell'elenco delle puntate preferite cliccando/toccando il rispettivo pulsante ELIMINA.



Al termine della modifica dell'elenco delle puntate preferite, clicca/tocca il pulsante SALVA posto nell'angolo in alto a destra del menu delle puntate preferite, oppure clicca/tocca il pulsante PUNTATE PREFERITE.

### PUNTATE SPECIALI

Sotto la seconda scheda in Puntate preferite, puoi posizionare più facilmente le puntate *Finale en plein* e *Finale a cheval*.

#### Finale en Plein

- Finale en plein 0 - Puntata da 4 fiche che copre 0+10+20+30, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 1 - Puntata da 4 fiche che copre 1+11+21+31, ognuno con 1 fiche

Regole del gioco

Tipi di puntata

Puntate sui vicini

**Puntate preferite e speciali**

Numeri vincenti

Statistiche

Vincite

Vincita del giocatore

Puntare

Gioco Automatico

Chat

Codice partita

Audio

Cronologia del gioco

Impostazioni

Informazioni AAMS

Gestione degli errori

Politica sulle disconnessioni

Altri giochi

1 fiche

- Finale en plein 2 - Puntata da 4 fiche che copre 2+12+22+32, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 3 - Puntata da 4 fiche che copre 3+13+23+33, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 4 - Puntata da 4 fiche che copre 4+14+24+34, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 5 - Puntata da 4 fiche che copre 5+15+25+35, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 6 - Puntata da 4 fiche che copre 6+16+26+36, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 7 - Puntata da 3 fiche che copre 7+17+27, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 8 - Puntata da 3 fiche che copre 8+18+28, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 9 - Puntata da 3 fiche che copre 9+19+29, ognuno con 1 fiche

#### Finale a Cheval

- Finale a cheval 0/3 - Puntata da 4 fiche che copre 0/3+10/13+20/23+30/33, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 1/4 - Puntata da 4 fiche che copre 1/4+11/14+21/24+31/34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 2/5 - Puntata da 4 fiche che copre 2/5+12/15+22/25+32/35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 3/6 - Puntata da 4 fiche che copre 3/6+13/16+23/26+33/36, ognuno con 1 fiche

## GUIDA

- Regole del gioco
- Tipi di puntata
- Puntate sui vicini
- Puntate preferite e speciali**
- Numeri vincenti
- Statistiche
- Vincite
- Vincita del giocatore
- Puntare
- Gioco Automatico
- Chat
- Codice partita
- Audio
- Cronologia del gioco
- Impostazioni
- Informazioni AAMS
- Gestione degli errori
- Politica sulle disconnessioni
- Altri giochi

3/6+13/16+23/26+33/36, ognuno con 1 fiche

- Finale a cheval 4/7 - Puntata da 4 fiche che copre 4/7+14/17+24/27+34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 5/8 - Puntata da 4 fiche che copre 5/8+15/18+25/28+35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 6/9 - Puntata da 4 fiche che copre 6/9+16/19+26/29+36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 7/10 - Puntata da 3 fiche che copre 7/10+17/20+27/30, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 8/11 - Puntata da 3 fiche che copre 8/11+18/21+28/31, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 9/12 - Puntata da 3 fiche che copre 9/12+19/22+29/32, ognuno con 1 fiche

### Puntate Complete

Una Puntata Completa piazza tutte le puntate interne di uno specifico numero.

Ad esempio, una Puntata Completa sul numero 36 piazza 18 fiche per coprirlo completamente, come segue: 1 fiche sul numero pieno 36, 2 fiche su ognuno dei Cavalli 33/36 e 35/36, 3 fiche sulla terzina 34/35/36, 4 fiche sulla quartina 32/33/35/36 e 6 fiche sulla sestina 31/32/33/34/35/36.

### Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 6 22 10 ▲

## GUIDA

- Regole del gioco
- Tipi di puntata
- Puntate sui vicini
- Puntate preferite e speciali
- Numeri vincenti**
- Statistiche
- Vincite
- Vincita del giocatore
- Puntare
- Gioco Automatico
- Chat
- Codice partita
- 24** del gioco
- Impostazioni
- Informazioni AAMS
- Gestione degli errori
- Politica sulle disconnessioni
- Altri giochi

Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra. I numeri neri vengono visualizzati in bianco mentre quelli rossi rimangono tali.

### Statistiche

Clicca/tocca il pulsante STATISTICHE per visualizzare un diagramma dei numeri vincenti, fino agli ultimi 500 round giocati. Utilizza il cursore per modificare il numero degli ultimi round da applicare.

Quando scorri con il cursore su una qualsiasi parte del diagramma delle statistiche, viene evidenziato il punto sul tavolo da puntata in cui verrebbe collocata una fiche. È sufficiente toccare / fare clic sulla puntata per posizionare la fiche.

### Vincite

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

### PUNTATE INTERNE

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Pieno	35:1
Cavallo	17:1
Terzina	11:1
Quartina	8:1
Sestina	5:1

- Regole del gioco
- Tipi di puntata
- Puntate sui vicini
- Puntate preferite e speciali
- Numeri vincenti
- Statistiche
- Vincite**
- Vincita del giocatore
- Puntare
- Gioco Automatico
- Chat
- Codice partita
- Audio
- Cronologia del gioco
- Impostazioni
- Informazioni AAMS
- Gestione degli errori
- Politica sulle disconnessioni
- Altri giochi

## PUNTATE ESTERNE

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Colonna	2:1
Dozzina	2:1
Rosso/nero	1:1
Pari/dispari	1:1
1-18/19-36	1:1

In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e i pagamenti verranno annullati.

## Vincita del giocatore

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore è pari al 97,30%.

## Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Immersive Roulette € 1 - 5.000

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

SALDO  
€ 100.000,00

- Regole del gioco
- Tipi di puntata
- Puntate sui vicini
- Puntate preferite e speciali
- Numeri vincenti
- Statistiche
- Vincite
- Vincita del giocatore
- Puntare**
- Gioco Automatico
- Chat
- Codice partita
- 25 del gioco
- Impostazioni
- Informazioni AAMS
- Gestione degli errori
- Politica sulle disconnessioni
- Altri giochi

€ 100.000,00

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

## PUNTARE

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/tocchando la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante GIRA ORA consente ai giocatori di evitare di attendere la

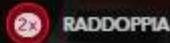
GUIDA

- Regole del gioco
- Tipi di puntata
- Puntate sui vicini
- Puntate preferite e speciali
- Numeri vincenti
- Statistiche
- Vincite
- Vincita del giocatore
- Puntare**
- Gioco Automatico
- Chat
- Codice partita
- Audio
- Cronologia del gioco
- Impostazioni
- Informazioni AAMS
- Gestione degli errori
- Politica sulle disconnessioni
- Altri giochi

Il pulsante **GIRA ORA** consente ai giocatori di evitare di attendere la scadenza del tempo a disposizione per le puntate. Una volta piazzata la tua puntata, puoi premere il pulsante **GIRA ORA**. La pallina verrà tirata non appena tutti i giocatori del tavolo avranno premuto il pulsante **GIRA ORA**. Quando il numero dei giocatori al tavolo supera quello prestabilito, il pulsante **GIRA ORA** non è visibile e la ruota gira al termine del tempo a disposizione per le puntate.



Il pulsante **RADDOPPIA (2x)** diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare **TUTTE** le puntate che hai piazzato.



Il pulsante **RIPETI** consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante **ANNULLA** elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante **ANNULLA** si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

GUIDA

- Regole del gioco
- Tipi di puntata
- Puntate sui vicini
- Puntate preferite e speciali
- Numeri vincenti
- Statistiche
- Vincite
- Vincita del giocatore
- Puntare**
- Gioco Automatico
- Chat
- Codice partita
- 26** del gioco
- Impostazioni
- Informazioni AAMS
- Gestione degli errori
- Politica sulle disconnessioni
- Altri giochi

L'indicatore **PUNTATA** mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



**Gioco Automatico**

Il **Gioco Automatico** consente di ripetere la puntata selezionata per un certo numero di round di gioco.

Per avviare il **Gioco Automatico**, piazza le tue puntate sulla consueta griglia di puntata e fai clic sul pulsante corrispondente.



Il pannello del **Gioco Automatico** si aprirà per consentirti di selezionare il numero di round da giocare. Premi o trascina il cursore per scegliere il numero di round automatici desiderati e fai clic sul pulsante **START**.

I limiti del tuo **Gioco Automatico** sono indicati nel pannello corrispondente. (Ad esempio: una puntata totale da 200€ piazzata sulla griglia x 10 round di **Gioco Automatico** da te selezionati – Limite del **Gioco Automatico** di 2000€)

I round di gioco automatico proseguono fino al termine del numero impostato o finché il giocatore non li interrompe. Non è possibile piazzare altre puntate né raddoppiarle durante il **Gioco Automatico**. Tali azioni interrompono il **Gioco Automatico**.

GUIDA

Regole del gioco  
Tipi di puntata  
Puntate sui vicini  
Puntate preferite e speciali  
Numeri vincenti  
Statistiche  
Vincite  
Vincita del giocatore  
Puntare  
**Gioco Automatico**  
Chat  
Codice partita  
Audio  
Cronologia del gioco  
Impostazioni  
Informazioni AAMS  
Gestione degli errori  
Politica sulle disconnessioni  
Altri giochi

I round rimanenti sono mostrati nell'indicatore posto sul pulsante del Gioco Automatico.

Puoi interrompere il Gioco Automatico in qualsiasi momento.

**Chat**

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

**Codice partita**

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

#21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza clienti relativa a uno specifico round.

GUIDA

Regole del gioco  
Tipi di puntata  
Puntate sui vicini  
Puntate preferite e speciali  
Numeri vincenti  
Statistiche  
Vincite  
Vincita del giocatore  
Puntare  
Gioco Automatico  
Chat  
**Codice partita**  
Audio  
Cronologia del gioco  
Impostazioni  
Informazioni AAMS  
Gestione degli errori  
Politica sulle disconnessioni  
Altri giochi

**Audio**

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

**Cronologia del gioco**

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.

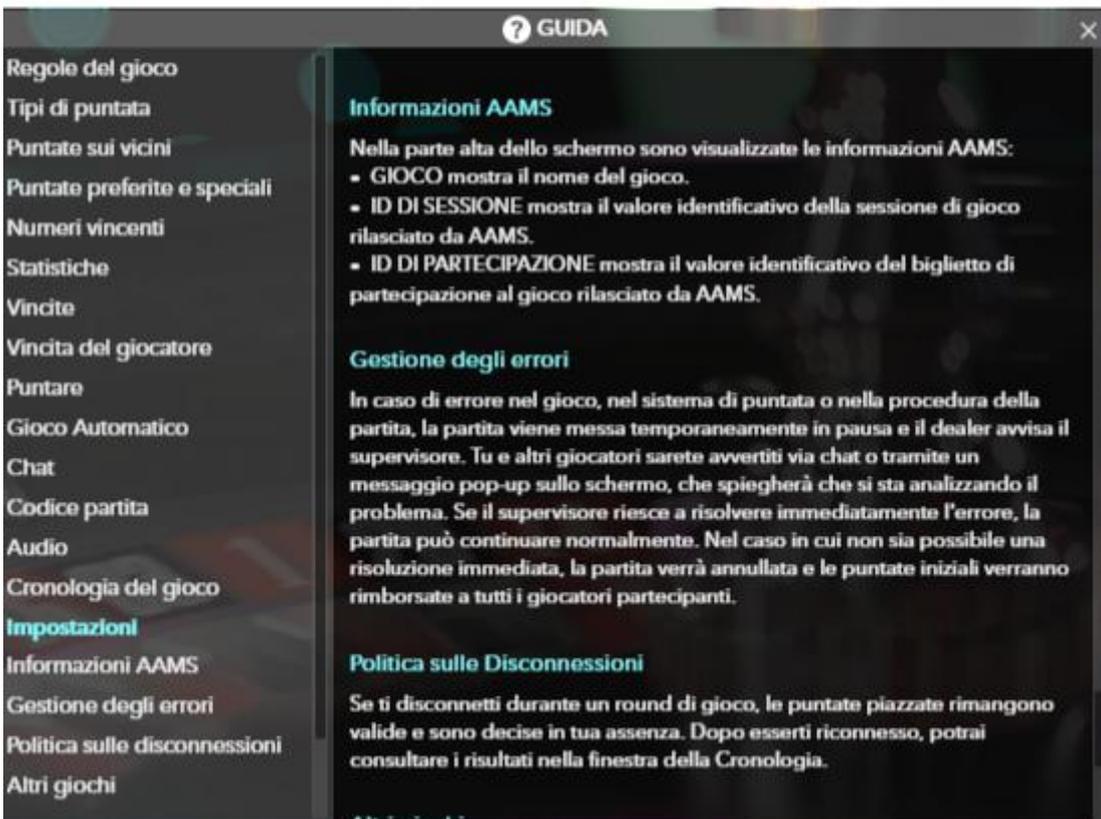
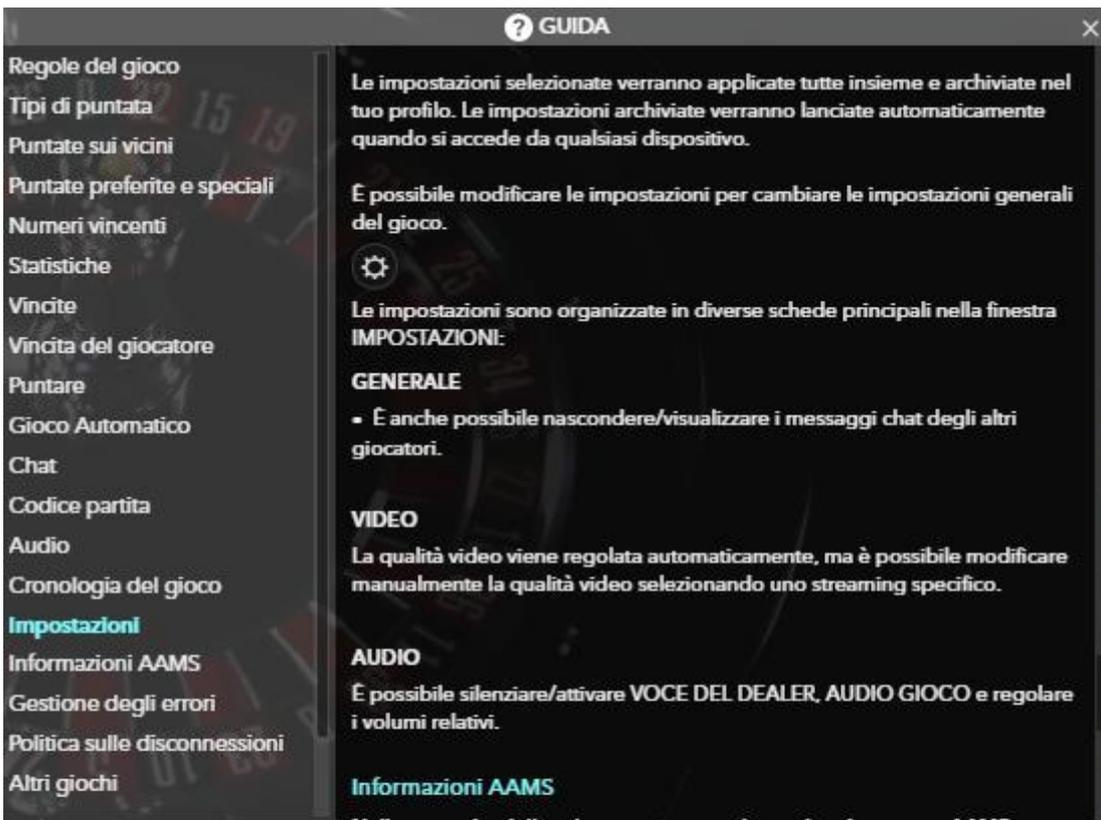


Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- CRONOLOGIA PARTITA: mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

**Impostazioni**

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.



? GUIDA

- Regole del gioco
- Tipi di puntata
- Puntate sui vicini
- Puntate preferite e speciali
- Numeri vincenti
- Statistiche
- Vincite
- Vincita del giocatore
- Puntare
- Gioco Automatico
- Chat
- Codice partita
- Audio
- Cronologia del gioco
- Impostazioni
- Informazioni AAMS
- Gestione degli errori
- Politica sulle disconnessioni
- Altri giochi

### Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

➔ LOBBY

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

### Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z)	Per annullare l'ultima puntata.
CTRL+Z (CMD+Z)	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto

? GUIDA

- Regole del gioco
- Tipi di puntata
- Puntate sui vicini
- Puntate preferite e speciali
- Numeri vincenti
- Statistiche
- Vincite
- Vincita del giocatore
- Puntare
- Gioco Automatico
- Chat
- Codice partita
- 30
- Impostazioni
- Informazioni AAMS
- Gestione degli errori
- Politica sulle disconnessioni
- Altri giochi

### Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z)	Per annullare l'ultima puntata.
ELIMINA	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uscire dalla modalità a schermo intero</li> <li>• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)</li> <li>• Aprire il LOBBY.</li> </ul>

## Live Lightning Roulette

Regole del gioco

Lo scopo di Roulette rapida (Lightning Roulette) è quello di indovinare il numero su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o più scommesse sul numero scelto. La ruota della roulette comprende i numeri da 1 a 36, più un singolo 0 (zero).

Una volta terminato il tempo a disposizione per puntare, vengono selezionati uno o più “numeri fortunati” con “premi fortunati” e quindi la pallina viene lanciata sulla ruota della roulette. La pallina si fermerà su una delle caselle numerate della ruota. Il giocatore vince se ha piazzato una puntata che copre il numero vincente. Se il numero vincente è compreso tra i “numeri fortunati” selezionati a caso ed è coperto da una puntata sul numero pieno del giocatore, quest’ultimo vince il “premio fortunato”.

### Tipi di puntata

È possibile inserire diversi tipi di puntate sul tavolo della roulette. Le puntate possono coprire un singolo numero di una serie di numeri e ogni tipo di puntata dispone di uno specifico premio. Le puntate piazzate sulle caselle numerate o sulle linee tra una casella e l’altra sono dette “Interne”; le puntate piazzate sulle aree speciali, poste sotto e a fianco della griglia principale sono dette “Esterne”.

### PUNTATE INTERNE:

- Pieno - si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- Cavallo - si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- Terzina - si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la terzina, si punta su tre numeri.
- Quartina - si posiziona la fiche all'angolo di intersezione di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- Sestina - si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

### PUNTATE ESTERNE:

- Colonna - si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con "Da 2 a 1" alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna, copre lo zero.
- Dozzina - si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con "1° 12", "2° 12" o "3° 12" per coprire i dodici numeri al di sopra.
- Rosso/nero - si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- Even/Odd (Pari/dispari)- si posiziona la fiche in una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- 1-18/19-36 - si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

Una volta chiusa la fase di scommessa, i “numeri fortunati” selezionati a caso e i loro “premi fortunati” sono evidenziati sul tavolo delle puntate.

## Puntate sui vicini

Clicca/tocca il pulsante PUNTATE SUI VICINI per visualizzare una speciale area di puntata che consente di piazzare più facilmente le puntate sui vicini e altre puntate speciali.

Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere/riaprire questa funzione.

Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. Le posizioni di puntata saranno evidenziate.

## Tiers du Cylindre

Questa puntata copre un totale di 12 numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette opposto allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11
- 1 fiche per cavallo 13/16
- 1 fiche per cavallo 23/24
- 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36

## Orfanelli

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle precedenti puntate Vicini dello zero e Serie 5/8. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17
- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34

## Vicini dello zero

Questa puntata copre un totale di 17 numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette che contiene lo zero. 9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3
- 1 fiche per cavallo 4/7

- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per carrè 25/26/28/29
- 1 fiche per cavallo 32/35

#### Jeu Zero

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla Roulette: 12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15. 4 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 0/3
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche su 26 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 32/35

Una puntata sui vicini copre un determinato numero e i numeri posti accanto ad esso sulla ruota della Roulette. Per piazzare una puntata sui vicini, clicca/tocca uno specifico numero sulla pista numerica. Una fiche sarà collocata sul numero scelto e sui numeri vicini a quel numero, sia a destra sia a sinistra. Clicca/tocca il pulsante circolare "-" o "+" per aumentare o diminuire l'insieme dei numeri vicini posti alla destra e alla sinistra del numero scelto.

#### Puntate preferite e speciali

##### PUNTATE PREFERITE

La funzione opzionale Puntate preferite consente di salvare una puntata preferita o una combinazione di diversi tipi di puntate per una più facile collocazione in mani future in qualsiasi tavolo roulette. È possibile salvare e modificare un elenco di un massimo di 15 puntate preferite con nomi diversi.

##### SALVA UNA PUNTATA PREFERITA

Per aprire il menu delle puntate preferite, fai clic sul pulsante PUNTATE PREFERITE. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere questa funzione.

Dopo aver piazzato una puntata preferita o una combinazione di puntate sul tavolo della Roulette, clicca/tocca SALVA ULTIMA PUNTATA nel menu delle puntate preferite. Verrà suggerito un nome predefinito per la puntata, ma puoi aggiungere un nome più facilmente riconoscibile. Potrai quindi salvare e aggiungere questa puntata alle tue puntate preferite cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo "Invio" sulla tastiera.

##### PIAZZA UNA PUNTATA PREFERITA

Quando desideri piazzare una puntata preferita durante la fase di puntata di un round di Roulette, apri il menu delle puntate preferite per visualizzare un elenco di tutte le puntate salvate in precedenza. Verranno elencate in ordine cronologico, con la puntata preferita salvata per prima in cima all'elenco. È possibile

posizionare il cursore sul nome di qualsiasi puntata elencata per visualizzare quante fiche verranno piazzate sul tavolo della Roulette. Clicca/tocca il nome di ogni puntata desiderata per piazzarla. È inoltre possibile moltiplicare (raddoppiare, triplicare, quadruplicare...) l'importo di ogni puntata preferita piazzata cliccando/toccano il nome più di una volta.

## RINOMINARE O ELIMINARE PUNTATE PREFERITE

Quando il menu delle puntate preferite è aperto, è possibile cliccare/toccare il pulsante MODIFICA per eliminare o rinominare qualsiasi puntata elencata.

Rinomina qualsiasi puntata elencata cliccando/toccano l'area interna della casella di testo grigia che circonda il nome attuale. Puoi quindi immettere un nuovo nome e salvarlo cliccando/toccano il pulsante SALVA o premendo "Invio" sulla tastiera.

Elimina qualsiasi puntata che non desideri più mantenere nell'elenco delle puntate preferite cliccando/toccano il rispettivo pulsante ELIMINA.

Al termine della modifica dell'elenco delle puntate preferite, clicca/tocca il pulsante SALVA posto nell'angolo in alto a destra del menu delle puntate preferite, oppure clicca/tocca il pulsante PUNTATE PREFERITE.

## PUNTATE SPECIALI

Sotto la seconda scheda in Puntate preferite, puoi posizionare più facilmente le puntate Finale en plein e Finale a cheval.

### Finale en Plein

- Finale en plein 0 – Puntata da 4 fiche che copre 0+10+20+30, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 1 – Puntata da 4 fiche che copre 1+11+21+31, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 2 – Puntata da 4 fiche che copre 2+12+22+32, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 3 – Puntata da 4 fiche che copre 3+13+23+33, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 4 – Puntata da 4 fiche che copre 4+14+24+34, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 5 – Puntata da 4 fiche che copre 5+15+25+35, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 6 – Puntata da 4 fiche che copre 6+16+26+36, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 7 – Puntata da 3 fiche che copre 7+17+27, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 8 – Puntata da 3 fiche che copre 8+18+28, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 9 – Puntata da 3 fiche che copre 9+19+29, ognuno con 1 fiche

### Finale a Cheval

- Finale a cheval 0/3 – Puntata da 4 fiche che copre 0/3+10/13+20/23+30/33, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 1/4 – Puntata da 4 fiche che copre 1/4+11/14+21/24+31/34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 2/5 – Puntata da 4 fiche che copre 2/5+12/15+22/25+32/35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 3/6 – Puntata da 4 fiche che copre 3/6+13/16+23/26+33/36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 4/7 – Puntata da 4 fiche che copre 4/7+14/17+24/27+34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 5/8 – Puntata da 4 fiche che copre 5/8+15/18+25/28+35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 6/9 – Puntata da 4 fiche che copre 6/9+16/19+26/29+36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 7/10 – Puntata da 3 fiche che copre 0+7/10+17/20+27/30, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 8/11 – Puntata da 3 fiche che copre 1+8/11+18/21+28/31, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 9/12 – Puntata da 3 fiche che copre 2+9/12+19/22+29/32, ognuno con 1 fiche

### Puntate Complete

Una Puntata Completa piazza tutte le puntate interne di uno specifico numero.

Ad esempio, una Puntata Completa sul numero 36 piazza 18 fiche per coprirlo completamente, come segue: 1 fiche En Plein sul 36, 2 fiche su ognuno dei Cavalli 33/36 e 35/36, 3 fiche sulla terzina 34/35/36, 4 fiche sulla quartina 32/33/35/36 e 6 fiche sulla sestina 31/32/33/34/35/36.

Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.

Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra. I numeri neri vengono visualizzati in bianco mentre quelli rossi rimangono tali.

Statistiche

Clicca/tocca il pulsante STATISTICHE per visualizzare un diagramma dei numeri vincenti, fino agli ultimi 500 round giocati. Utilizza il cursore per modificare il numero degli ultimi round da applicare.

Quando scorri con il cursore su una qualsiasi parte del diagramma delle statistiche, viene evidenziato il punto sul tavolo da puntata in cui verrebbe collocata una fiche. È sufficiente fare clic/tocchi sulla puntata per posizionare la fiche.

Vincite

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

#### PUNTATE INTERNE

TIPO DI	PUNTATA	VINCITA
---------	---------	---------

Pieno	29-499:	1
-------	---------	---

Dividi	17:	1
--------	-----	---

Terzina	11:	1
---------	-----	---

Quartina	8:	1
----------	----	---

Sestina	5:	1
---------	----	---

#### PUNTATE ESTERNE

TIPO DI	PUNTATA	VINCITA
---------	---------	---------

Colonna	2:	1
---------	----	---

Dozzina	2:	1
---------	----	---

Rosso/nero	1:	1
------------	----	---

Pari/dispari	1:	1
--------------	----	---

1-18/19-36	1:	1
------------	----	---

In caso di malfunzionamento tutte le puntate e i pagamenti verranno annullati.

Vincita del giocatore

Il Ritorno al Giocatore (RTP) ottimale è pari al 97,30%\*.

\*RTP basato sulla strategia ottimale per il cavallo, la terzina, la quartina, la sestina e tutte le puntate esterne.

Puntare

Il pannello LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante GIRARE consente ai giocatori di evitare di attendere la scadenza del tempo a disposizione per le puntate. Una volta piazzata la tua puntata, puoi premere il pulsante GIRARE. La ruota inizierà a girare non appena tutti i giocatori del tavolo avranno premuto il pulsante GIRARE.

Quando il numero dei giocatori al tavolo supera quello prestabilito, il pulsante GIRARE non è visibile e la ruota gira al termine del tempo a disposizione per le puntate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) consente di raddoppiare rapidamente la puntata fino al limite massimo. Questo pulsante viene attivato dopo che hai piazzato la puntata.

Puoi raddoppiare la puntata solo una volta.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccano ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

#### Gioco Automatico

Il Gioco Automatico consente di ripetere la puntata selezionata per un certo numero di round di gioco.

Per avviare il Gioco Automatico, piazza le tue puntate sulla consueta griglia di puntata e fai clic sul pulsante corrispondente.

Il pannello del Gioco Automatico si aprirà per consentirti di selezionare il numero di round da giocare. Premi o trascina il cursore per scegliere il numero di round automatici desiderati e fai clic sul pulsante START.

I limiti del tuo Gioco Automatico sono indicati nel pannello corrispondente. (Ad esempio: una puntata totale da 200€ piazzata sulla griglia x 10 round di Gioco Automatico da te selezionati = Limite del Gioco Automatico di 2000€.)

I round di gioco automatico proseguono fino al termine del numero impostato o finché il giocatore non li interrompe. Non è possibile piazzare altre puntate né raddoppiarle durante il Gioco Automatico. Tali azioni interrompono il Gioco Automatico.

I round rimanenti sono mostrati nell'indicatore posto sul pulsante del Gioco Automatico.

Puoi interrompere il Gioco Automatico in qualsiasi momento.

### Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

### Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

### Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

### Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.

Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico

### AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi

relativi. Deposito e prelievo

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e

prelievi. Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

### Informazioni AAMS

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- **GIOCO** mostra il nome del gioco.
- **ID DI SESSIONE** mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.

- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

## Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

## Politica sulle disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

## Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

## Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.: Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.

- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

## Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

## TASTO FUNZIONE

Tasti numerici a Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto “1” corrisponde alla prima fiche a partire da 1 sinistra, dal valore più basso. Il tasto “2” seleziona la fiche successiva per valore e così via.

**BARRA** Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla **BARRA SPAZIATRICE** una

**SPAZIATRICE** seconda volta per raddoppiare la puntata.

**CTRL+Z (CMD+Z)** Per annullare l'ultima puntata.

**ELIMINA** Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto **ELIMINA** per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.

**ESC** Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per:

- Uscire dalla modalità a schermo intero
- Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)

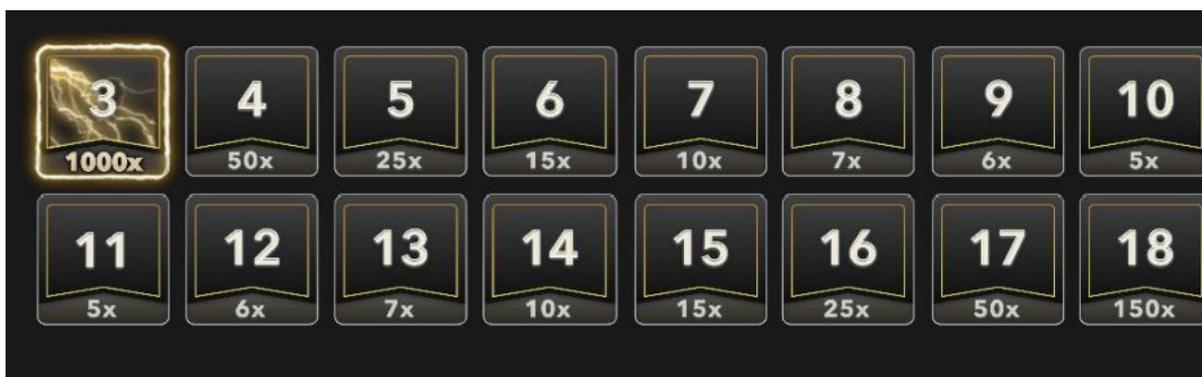
## LIGHTNING DICE

Lightning Dice è un gioco semplice e divertente giocato con tre dadi i cui lati sono numerati da 1 a 6. Indovina la somma dei tre dadi per vincere!

Basta piazzare la tua puntata su una delle caselle contrassegnate dai numeri da 3 a 18, che corrispondono alla somma dei tre dadi.

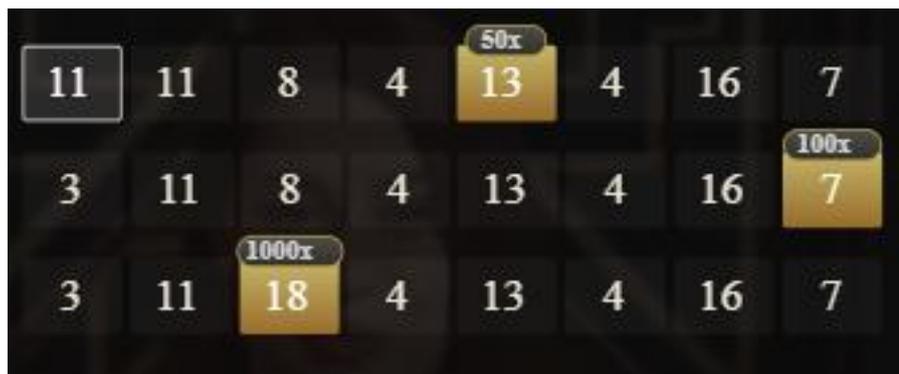
Una volta scaduto il tempo a disposizione per le puntate, il fulmine colpisce per selezionare uno o più “Numeri Fulmine” casuali, ognuno dei quali dispone di un moltiplicatore casuale.

Il croupier lancia quindi i dadi al di sotto della “Torre del Fulmine”, che fermandosi mostrano i tre numeri posti sulla facciata superiore. Vinci se indovini la somma dei tre dadi piazzando una puntata sul numero corrispondente. Se il numero vincente fa parte dei “Numeri Fulmine”, il tuo premio viene moltiplicato di conseguenza.



Numeri vincenti

Il campo dei **NUMERI VINCENTI** mostra le ultime somme dei tre dadi e i “Numeri Fulmine” vincenti, con il moltiplicatore applicato.



Vincite

Puoi vincere un premio fino a 1000x che include la tua puntata. Il premio varia in base al fatto che alla puntata che hai piazzato sulla posizione da te scelta venga applicato un moltiplicatore o meno. Se non vi è un moltiplicatore, viene assegnato il premio regolare. La tua puntata ti viene restituita insieme alle tue vincite.

Puntata	Vincita
Totale di 3 o 18	149 - 999:1
Totale di 4 o 17	49 - 499:1
Totale di 5 o 16	24 - 249:1
Totale di 6 o 15	14 - 99:1
Totale di 7 o 14	9 - 99:1
Totale di 8 o 13	6 - 49:1
Totale di 9 o 12	5 - 49:1
Totale di 10 o 11	4 - 49:1

Eventuali malfunzionamenti annullano la partita e tutte le eventuali vincite del giro.

Vincita del giocatore

Il ritorno teorico ottimale al giocatore (RTP) è pari al 96,21%, sulla base di una puntata con “Totale 3 o 18”.

Il valore di RTP è compreso tra il 96,03% e il 96,21%.

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

**Lightning Dice € 1 - 1000**

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.



Il SEMAFORO indica lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).



Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



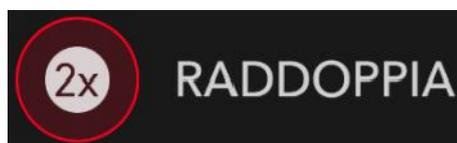
Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

Puoi inoltre premere PUNTA SU TUTTI per piazzare una puntata su tutte le aree di puntata. Una fiche del valore da te selezionato sarà piazzata su tutte le aree di puntata contemporaneamente.

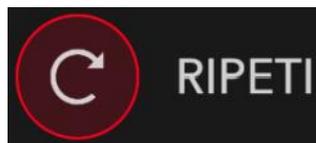


NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLA.

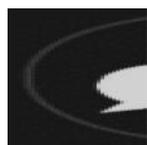
L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

#21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza clienti relativa a uno specifico round.

Audio

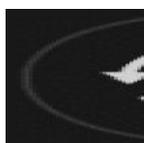
Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

### Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

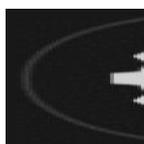
- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

### Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

#### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

#### VIDEO

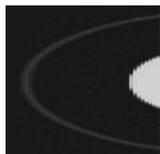
La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

## AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

## Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



## Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



## Gestione degli errori

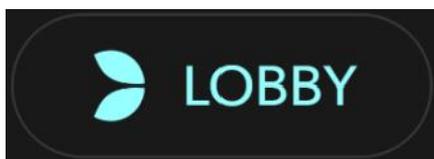
In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

## Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

## Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

### Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)

## Live Three Card Poker

### Regole del gioco

Nel Poker a tre carte, l'obiettivo è battere il dealer con una mano di tre carte migliore.

- Piazza una puntata Ante e una o entrambe le puntate opzionali Pair Plus o 6 Card Bonus.
- Si riceveranno tre carte. Le tre carte del dealer sono coperte.
- Se si è sicuri della propria mano, fare clic su PLAY per fare una puntata equivalente alla puntata Ante. Altrimenti, fare clic su LASCIA.

### Vincere le mani

Nel Poker a tre carte si usa un mazzo standard da 52 carte (esclusi i jolly). Le carte vengono mescolate dopo ogni turno di gioco.

Nel Poker a tre carte, la scala a tre carte ha un valore maggiore del colore a tre carte. Questo semplicemente perché ci sono meno modi di fare una scala a tre carte di un colore a tre carte.

Le singole carte sono ordinate in ordine decrescente: asso (alto o basso), re, regina, fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2. Un asso può essere il valore più alto in una scala di assi, re, regina o il più basso in una di 3, 2 e asso.

Se il giocatore e il dealer hanno una mano dello stesso tipo vince quella che include la carta più alta (ad es. tre re battono tre regine; una scala colore di regina, fante, 10 batte quella di 10, 9, 8).

Se il giocatore e il dealer pareggiano, la carta successiva più alta che non fa parte della mano pagante, nota con il nome di "Kicker", determina il vincitore.

### Vincere le mani nel Poker a tre carte:

Mini-scala reale sono un asso, un re e una regina dello stesso seme.

Scala colore è una mano con tre carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per esempio: re, regina, fante, tutti di picche.

Tris è una mano che contiene tre carte di uno stesso valore. Per esempio, un giocatore con tre re ha un tris di re. Un tris con valore maggiore batte un tris più basso.

Scala è una mano che contiene tre carte con valori in sequenza e con almeno due semi distinti, ad es. nove, otto, sette in due o più semi. Due scale si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna. Due scale con la stessa carta alta hanno valore uguale, poiché il seme non viene usato per distinguerle.

Colore è una mano dove tutte e tre le carte hanno lo stesso seme, ma non sono in sequenza, ad es. tre fiori. Due colori si confrontano come se fossero carte alte: per determinare il vincitore si prende in considerazione la carta più alta di ognuno. Se in entrambe le mani è presente la stessa carta alta si considera la seconda carta più alta e così via, fino a trovare la carta diversa.

Coppia è una mano che contiene due carte di un valore (ad es. due re), più una carta di un valore diverso o uguale tra loro. Le coppie più alte battono le più basse. Se due coppie sono composte dalla stessa coppia si confrontano i kicker in ordine decrescente per determinare il vincitore.

Carta Alta è una mano di poker composta da tre carte che non rientrano in alcuna delle precedenti categorie. Praticamente l'unica carta importante in mano al giocatore è quella con il valore maggiore.

Vincere le mani nel 6 Card Bonus:

Scala reale è una scala colore con asso, re, regina, fante e 10 tutti dello stesso seme.

Scala colore è una mano con cinque carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per esempio: nove, otto, sette, sei e cinque, tutte cuori.

Poker è una mano che contiene quattro carte di uno stesso valore e una quinta carta qualsiasi. Per esempio, quattro assi costituiscono un Poker. Il poker con carte alte batte uno con carte più basse.

Full è una mano che contiene un tris dello stesso valore e una coppia di un altro valore, ad es. tre re e due sei. Tra due Full vince quello con il tris più alto.

Colore è una mano dove tutte e cinque le carte hanno lo stesso seme, ma non sono in sequenza, ad es. cinque fiori. Due colori si confrontano come se fossero carte alte: per determinare il vincitore si prende in considerazione la carta più alta di ognuno. Se in entrambe le mani è presente la stessa carta alta si considera la seconda carta più alta e così via, fino a trovare la carta diversa.

Scala è una mano che contiene cinque carte con valori in sequenza e con almeno due semi distinti, ad es. nove, otto, sette, sei e cinque in due o più semi. Due scale si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna. Due scale con la stessa carta alta hanno valore uguale, poiché il seme non viene usato per distinguerle.

Tris è una mano che contiene tre carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso o uguali tra loro. Per esempio, un giocatore con tre re ha un tris di re.

Un tris con valore maggiore batte un tris più basso. Se due mani hanno un tris dello stesso valore si confronta il kicker per spareggiare.

## Risultati e Premi del Gioco

I risultati sono determinati comparando la mano del giocatore e quella del croupier.

Per qualificarsi, il dealer deve avere una Regina o un punteggio superiore.

## Tabella rapida dei risultati

Come verificare rapidamente i risultati di gioco per vincita, perdita e pareggio.pareggio.

Risultato	ANTE GIOCA		
Il dealer non si qualifica e vinci	1:1		Pareggio
Il dealer si qualifica e vinci	1:1	1:1	
Il dealer si qualifica e perdi		Perdita	Perdita
Il dealer si qualifica e pareggi	Pareggio		Pareggio
Il giocatore passa		Perdita-	

Se piazzati una puntata Play e ottieni una Scala a Colore, un Tris o una Scala con le tue prime tre carte, vinci un Bonus Ante, sulla base della tabella dei pagamenti, anche se il croupier vince la partita.

Se si effettua una puntata opzionale Pair Plus, si vince in base al tavolo con una coppia o punto superiore nelle tre carte, anche se si lascia e il dealer vince la partita.

Se si effettua una puntata opzionale 6 Card Bonus, si vince se le tre carte del giocatore e le tre carte del dealer consentono di ottenere un punto del poker a cinque carte pari a un Tris o punto superiore. Il giocatore vince in base al tavolo anche se lascia e il dealer vince la partita.

## ANTE BONUS

Mano	Vincita	
Scala di colore o superiore	5:1	
Tris	4:1	
Scala	1:1	
PAIR PLUS		
Mano	Vincita	
Mini-scala reale (AKQ dello stesso seme)	100:1	
Scala di colore	40:1	
Tris	30:1	

Scala 5:1  
Colore 4:1

Coppia 1:1

#### 6 CARD BONUS

Mano Vincita

Scala reale 1,000:  
1

Scala di colore 200:1

Poker 100:1

Full 20:1

Colore 15:1

Scala 10:1

Tris 7:1

La puntata Ante paga 1:1.

La puntata Play paga 1:1

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

Vincita del giocatore

La percentuale ottimale teorica di vincita del giocatore è:

- 96.63% - la puntata Ante
- 95.51% - la puntata Pair Plus
- 91.44% - la puntata 6 Card Bonus

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra le scommesse minime e massime consentite sul tavolo in totale.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

Dopo avere selezionato una fiche, piazza la tua scommessa premendo l'area di puntata corrispondente ad Ante o alla puntata collaterale che desideri (se disponibile). Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) consente di raddoppiare rapidamente la puntata fino al limite massimo. Questo pulsante viene attivato dopo che hai piazzato la puntata.

Puoi raddoppiare la puntata solo una volta.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente.

Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

Prendi una decisione

Dopo la distribuzione delle carte, saranno visualizzate la combinazione di carte del giocatore e la finestra "PRENDI UNA DECISIONE".

Ora il giocatore deve valutare le proprie possibilità di vittoria e decidere se puntare un Play e continuare a giocare o lasciare e perdere la puntata Ante.

Se si è in possesso di un Ante Bonus vincente comparirà il messaggio "PLAY per ottenere la vincita ANTE BONUS!" al di sotto della finestra di pop-up PLAY/LASCIA. Per ricevere il pagamento dell'Ante Bonus è necessario PLAY.

Facendo clic/toccando il pulsante su PLAY si continuerà a giocare e si potrà puntare la puntata principale. La puntata Play piazzata automaticamente sull'area scommesse Play.

Facendo clic/toccando il pulsante su LASCIA, si perderanno tutte le puntate piazzate. Il giocatore può ancora vedere il resto del gioco, ma non può parteciparvi. Bisognerà aspettare il round successivo per poter riprendere a puntare.

Se il tempo per prendere la decisione è scaduto e non si è ancora deciso se PLAY o LASCIARE, la mano verrà automaticamente lasciata e il giocatore perderà tutte le sue puntate.

L'indicatore del tempo in cui è possibile piazzare le puntate visualizzerà il messaggio: HAI LASCIATO AUTOMATICAMENTE.

## Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

## Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

Questo numero indica l'ora di inizio del round nel formato orario GMT, ore:minuti:secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

## Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

## Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- CRONOLOGIA PARTITA: mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.

Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.
- È possibile attivare PUNTATE SECONDARIE aggiuntive.

### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico

## AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

## Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.

## Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

## Informazioni AAMS

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

## Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

## Politica sulle disconnessioni

Se ti disconnetti da un round di gioco prima che sia terminato il tempo a disposizione per puntare, le puntate che hai piazzato vengono annullate e ti sono restituite. Se ti disconnetti dopo il termine del tempo a disposizione per puntare, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

## Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

## Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

## Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

### TASTO FUNZIONE

Tasti numerici a sinistra Selezione la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a partire da 1 sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.

BARRA Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una SPAZIATRICE seconda volta per raddoppiare la puntata.

CTRL+Z (CMD+Z) Per annullare l'ultima puntata.

ELIMINA Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.

ESC Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per:

- Uscire dalla modalità a schermo intero
  - Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)
  - Aprire il LOBBY.
- Aprire il LOBBY. Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

## **Live Caribbean Stud Poker**

### Regole del gioco

Caribbean Stud Poker è una variante del popolare gioco di poker Texas Hold'em. Ciò che differenzia Caribbean Stud Poker da Texas Hold'em è che nel primo si gioca contro la casa invece che contro altri giocatori.

L'obiettivo di Caribbean Stud Poker è di vincere contro la mano del dealer, ottenendo la miglior mano possibile di cinque carte.

Al tavolo di Caribbean Stud Poker può giocare un numero illimitato di giocatori contemporaneamente. Ogni giocatore può occupare un solo posto al tavolo.

Nel Caribbean Stud Poker si usa un mazzo standard da 52 carte (esclusi i jolly). Solo una partita prevede un mazzo di carte completo e le carte vengono mischiate dopo ogni round.

Per iniziare la partita, porre la puntata iniziale nell'area degli ante. Il dealer distribuisce cinque carte scoperte al giocatore e una carta scoperta più quattro carte coperte a sé stesso.

È necessario decidere se VEDERE o LASCIARE. Selezionare VEDI per continuare la partita piazzando una puntata principale doppia all'ante. Selezionare LASCIA per terminare la partita, perdendo in tal modo l'ante.

Una volta che il giocatore ha preso una decisione, il dealer scoprirà le sue quattro carte rimanenti.

Per decretare il vincitore, la mano più alta che è possibile formare dalle cinque carte del giocatore viene determinata e confrontata con la mano del dealer.

### Puntate secondarie

#### 5+1 BONUS

La puntata 5+1 BONUS è una puntata secondaria opzionale. Con una puntata 5+1 BONUS si vince quando le cinque carte del giocatore e la prima carta scoperta del dealer consentono di ottenere una mano di poker a cinque carte pari a un Tris o punto superiore.

All'inizio di una nuova partita, sarà possibile effettuare una puntata 5+1 BONUS dopo aver effettuato una puntata Ante che sia pari o superiore all'importo minimo. Una volta accettata la puntata Ante del giocatore, verrà attivata e chiusa l'area di puntata 5+1 BONUS:

Ogni puntata deve essere piazzata prima che scada il tempo delle puntate. Terminato il tempo delle puntate, il dealer distribuirà 5 carte scoperte al giocatore e la prima carta scoperta al dealer.

Occorre poi prendere la decisione di VEDERE o LASCIARE, ma questa decisione non inciderà sul risultato della puntata 5+1 BONUS del giocatore.

Al termine della partita, il dealer girerà tutte le sue carte e annuncerà il risultato. I vincitori vengono anche avvisati da un'animazione:

### Vincere le mani

Le singole carte sono ordinate in ordine decrescente: asso (alto o basso), re, regina, fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

Un asso può essere il valore più alto in una scala di assi, re, regina, fante, 10 o il più basso in una di 5, 4, 3, 2 e asso.

Mani possibili dal valore più alto al più basso:

Scala reale è una scala colore con asso, re, regina, fante e 10 tutti dello stesso seme.

Scala colore è una mano con cinque carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per esempio: nove, otto, sette, sei e cinque, tutte cuori.

Poker è una mano che contiene quattro carte di uno stesso valore e una quinta carta qualsiasi. Per esempio, quattro assi costituiscono un Poker. Il poker con carte alte batte uno con carte più basse.

Full è una mano che contiene un tris dello stesso valore e una coppia di un altro valore, ad es. tre re e due sei. Tra due Full vince quello con il tris più alto.

Colore è una mano dove tutte e cinque le carte hanno lo stesso seme, ma non sono in sequenza, ad es. cinque fiori. Due colori si confrontano come se fossero carte alte: per determinare il vincitore si prende in considerazione la carta più alta di ognuno. Se in entrambe le mani è presente la stessa carta alta si considera la seconda carta più alta e così via, fino a trovare la carta diversa.

Scala è una mano che contiene cinque carte con valori in sequenza e con almeno due semi distinti, ad es. nove, otto, sette, sei e cinque in due o più semi. Due scale si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna. Due scale con la stessa carta alta hanno valore uguale, poiché il seme non viene usato per distinguerle.

Tris è una mano che contiene tre carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso o uguali tra loro. Per esempio, un giocatore con tre re ha un tris di re.

Un tris con valore maggiore batte un tris più basso. Se due mani hanno un tris dello stesso valore si confronta il kicker per spareggiare.

Doppia coppia è una mano che contiene due carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso (uguali fra loro, ma diverse dalla prima coppia), più una carta diversa da tutte le altre. Un esempio sono due assi e due re. Se due mani contengono una doppia coppia, si confronta prima la coppia più alta, che vince. Se le mani hanno la stessa coppia alta, si confronta la seconda coppia. Se nella stessa mano sono presenti le stesse doppie coppie è il kicker a determinare il vincitore.

Coppia è una mano che contiene due carte di un valore (ad es. due re), più tre carte di un valore diverso o uguali tra loro. La coppia è il valore più basso pagabile. Le coppie più alte battono le più basse. Se due coppie sono composte dalla stessa coppia si confrontano i kicker in ordine decrescente per determinare il vincitore.

Carta Alta è una mano di poker composta da cinque carte che non rientrano in alcuna delle precedenti categorie. Praticamente l'unica carta importante in mano al giocatore è quella con il valore maggiore.

### Risultati e Premi del Gioco

I risultati sono determinati comparando le migliori mani a 5 carte del giocatore e del dealer (utilizzando le 2 carte del giocatore/croupier e le 5 carte comuni).

Per qualificarsi, il dealer deve avere almeno un asso e un re o la carta migliore.

### Tabella rapida dei risultati

Come verificare rapidamente i risultati di gioco per vincita, perdita e pareggio.

Risultato	ANTE CALL		
Il dealer non si qualifica e vinci	1:1	Pareggio	
Il dealer non si qualifica e perdi	Pareggio		Perdita
Il dealer si qualifica e vinci	1:1	Vincita*	
Il dealer si qualifica e perdi	Perdita	Perdita	
Il dealer si qualifica e pareggi	Pareggio		Pareggio
Il giocatore passa	Perdita	Perdita	

La puntata Call paga in base alla tabella corrispondente riportata in basso. Q, J, 10, 9, 8 beats a flush of 10,

### Puntata Call

Mano	Vincita
Scala reale	100:1
Scala di colore	50:1
Poker	25:1
Full	10:1
Colore	7:1

Scala 5:1

Tris 3:1

Doppia coppia 2:1

Coppia o inferiore 1:1

5+1 BONUS

Mano Vincita

Scala reale 1000:1

Scala di colore 200:1

Poker 100:1

Full 20:1

Colore 15:1

Scala 10:1

Tris 7:1

La puntata Ante paga 1:1.

In caso di malfunzionamento tutte le puntate e i pagamenti verranno annullati.

Vincita del giocatore

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore è pari al 96,30%.

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore su una puntata totale è pari al 98,19%.

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore per una puntata 5+1 BONUS è pari al 91,44%.

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) consente di raddoppiare rapidamente la puntata fino al limite massimo. Questo pulsante viene attivato dopo che hai piazzato la puntata.

Puoi raddoppiare la puntata solo una volta.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccano ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

Prendi una decisione

Dopo la distribuzione delle carte, saranno visualizzate la combinazione di carte del giocatore e la finestra "PRENDI UNA DECISIONE".

È necessario decidere tra VEDERE per continuare la partita o LASCIARE per terminare la partita e perdere le puntate piazzate.

Facendo clic/toccano il pulsante su VEDI si continuerà a giocare e si potrà puntare la puntata principale. La puntata principale verrà piazzata automaticamente sull'area scommesse.

Facendo clic/toccando il pulsante su LASCIA, si perderanno tutte le puntate piazzate, ma si potrà ancora assistere al resto della partita senza parteciparvi. Bisognerà aspettare il round successivo per poter riprendere a puntare.

Se il tempo per prendere la decisione è scaduto e non si è ancora deciso se VEDERE o LASCIARE, la mano verrà automaticamente lasciata e il giocatore perderà tutte le sue puntate.

L'indicatore del tempo in cui è possibile piazzare le puntate visualizzerà il messaggio: HAI LASCIATO AUTOMATICAMENTE.

## Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

## Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

Questo numero indica l'ora di inizio del round nel formato orario GMT, ore:minuti:secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

## Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

## Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.

Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.
- È possibile attivare PUNTATE SECONDARIE aggiuntive.

### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

### AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

## Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE in fondo a sinistra della schermata fa comparire la finestra del cassiere/banca per lasciare depositi ed effettuare prelievi.

## Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

## Informazioni AAMS

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

## Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

## Politica sulle disconnessioni

Se ti disconnetti da un round di gioco prima che sia terminato il tempo a disposizione per puntare, le puntate che hai piazzato vengono annullate e ti sono restituite. Se ti disconnetti dopo il termine del tempo a disposizione per puntare, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

## Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

## Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

#### TASTO FUNZIONE

Tasti numerici a sinistra      Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a partire da 1 sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.

BARRA Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una SPAZIATRICE seconda volta per raddoppiare la puntata.

CTRL+Z (CMD+Z) Per annullare l'ultima puntata.

ELIMINA Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.

ESC Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per:

- Uscire dalla modalità a schermo intero
- Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)
- Aprire il LOBBY.      • Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)

#### LIVE ULTIMATE TEXAS HOLD'EM

Regole del gioco

Ultimate Texas Hold'em è una variante del celebre Poker Texas Hold'em. Ultimate Texas Hold'em differisce dal Texas Hold'em tradizionale per il fatto di giocare contro la casa e non contro altri giocatori.

Lo scopo di Ultimate Texas Hold'em è battere il punteggio del dealer con la migliore mano a cinque carte ottenibile con le due carte ricevute dal banco più le cinque carte comunitarie poste al centro del tavolo.

Al tavolo di Ultimate Texas Hold'em può giocare un numero illimitato di giocatori contemporaneamente. Ogni giocatore può occupare un solo posto del tavolo.

Ultimate Texas Hold'em si gioca con un mazzo standard da 52 carte (Jolly esclusi). Il mazzo viene mescolato dopo ogni round di gioco.

All'inizio di ogni round è necessario piazzare una puntata sulla posizione ANTE. Una volta effettuata la puntata ANTE, il sistema piazza automaticamente una puntata BLIND dello stesso valore.

Il dealer assegna due carte scoperte al giocatore e due carte coperte a se stesso. Dopo una breve pausa, il dealer piazza al centro del tavolo tre carte comunitarie scoperte (definite "Flop"). Dopo un'ulteriore pausa, si procede alla distribuzione delle ultime due carte comunitarie (definite "Turn" e "River").

Il giocatore e il dealer hanno a disposizione le proprie carte e quelle comunitarie per creare la migliore mano a cinque carte possibile.

Durante le pause, il giocatore può decidere di PLAY o VEDERE.

La puntata PLAY offre tre diverse opportunità di aumentare la tua puntata ANTE durante il round di gioco. È tuttavia possibile aumentarla una sola volta per round di gioco. Prima aumenti la puntata, più denaro puoi puntare e potenzialmente vincere. VEDENDO non effettui alcuna azione e mantieni la tua puntata iniziale.

Il vincitore è determinato comparando la mano migliore del giocatore con quella del dealer, utilizzando cinque delle sette carte a disposizione.

Puntate Secondarie

PUNTATA TRIPS

TRIPS è una puntata secondaria effettuabile prima dell'inizio del round di gioco.

La puntata TRIPS va piazzata sulla posizione lampeggiante corrispondente, dopo che la puntata ANTE è stata accettata. La puntata TRIPS paga quando la mano finale a cinque carte del giocatore ha un punteggio pari o superiore al Tris, a prescindere dalla mano del dealer.

Ogni puntata deve essere piazzata prima che scada il tempo delle puntate. Una volta scaduto il tempo a disposizione, il dealer inizia a distribuire le carte. Durante la fase di gioco, il giocatore potrà effettuare una puntata PLAY ma questa non influirà sul risultato della puntata TRIPS.

Al termine della partita, il dealer scoprirà tutte le sue carte e decreterà il risultato. I vincitori ricevono inoltre una notifica animata.

Vincere le mani

Le singole carte sono ordinate in ordine decrescente: asso (alto o basso), re, regina, fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

Un asso può essere il valore più alto in una scala di assi, re, regina, fante, 10 o il più basso in una di 5, 4, 3, 2 e asso.

Mani possibili dal valore più alto al più basso:

Scala reale è una scala colore con asso, re, regina, fante e 10 tutti dello stesso seme.

Scala colore è una mano con cinque carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per esempio: nove, otto, sette, sei e cinque, tutte cuori.

Poker è una mano che contiene quattro carte di uno stesso valore e una quinta carta qualsiasi. Per esempio, quattro assi costituiscono un Poker. Il poker con carte alte batte uno con carte più basse.

Full è una mano che contiene un tris dello stesso valore e una coppia di un altro valore, ad es. tre re e due sei. Tra due Full vince quello con il tris più alto.

Colore è una mano dove tutte e cinque le carte hanno lo stesso seme, ma non sono in sequenza, ad es. cinque fiori. Due colori si confrontano come se fossero carte alte: per determinare il vincitore si prende in considerazione la carta più alta di ognuno. Se in entrambe le mani è presente la stessa carta alta si considera la seconda carta più alta e così via, fino a trovare la carta diversa.

Scala è una mano che contiene cinque carte con valori in sequenza e con almeno due semi distinti, ad es. nove, otto, sette, sei e cinque in due o più semi. Due scale si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna. Due scale con la stessa carta alta hanno valore uguale, poiché il seme non viene usato per distinguerle.

Tris è una mano che contiene tre carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso o uguali tra loro. Per esempio, un giocatore con tre re ha un tris di re.

Un tris con valore maggiore batte un tris più basso. Se due mani hanno un tris dello stesso valore si confronta il kicker per spargiare.

Doppia coppia è una mano che contiene due carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso (uguali fra loro, ma diverse dalla prima coppia), più una carta diversa da tutte le altre. Un esempio sono due assi e due re. Se due mani contengono una doppia coppia, si confronta prima la coppia più alta, che vince. Se le mani hanno la stessa coppia alta, si confronta la seconda coppia. Se nella stessa mano sono presenti le stesse doppie coppie è il kicker a determinare il vincitore.

Coppia è una mano che contiene due carte di un valore (ad es. due re), più tre carte di un valore diverso o uguali tra loro. La coppia è il valore più basso pagabile. Le coppie più alte battono le più basse. Se due coppie sono composte dalla stessa coppia si confrontano i kicker in ordine decrescente per determinare il vincitore.

Carta Alta è una mano di poker composta da cinque carte che non rientrano in alcuna delle precedenti categorie. Praticamente l'unica carta importante in mano al giocatore è quella con il valore maggiore.

## Risultati e Premi del Gioco

I risultati sono determinati comparando le migliori mani a 5 carte del giocatore e del dealer (utilizzando le 2 carte del giocatore/croupier e le 5 carte comuni).

Per qualificarsi, il dealer deve avere una coppia o un punteggio superiore.

Se il giocatore vince, le puntate ANTE e PLAY pagano come segue:

- La puntata ante paga 1:1 se il dealer si qualifica con una coppia o combinazione migliore.
- La puntata Ante pareggia se il dealer non si qualifica.
- La puntata Play paga 1:1 a prescindere dalla mano del dealer.

Tabella rapida dei risultati

Come verificare rapidamente i risultati di gioco per vincita, perdita e pareggio.

Risultato	ANTE BLIND	PLAY	
Il dealer non si qualifica e vinci	Pareggio	Vincita*	1:1
Il dealer non si qualifica e perdi	Pareggio	Perdita	Perdita
Il dealer si qualifica e vinci	Vincita	Vincita*	1:1
Il dealer si qualifica e perdi	Perdita	Perdita	Perdita
Il dealer si qualifica e pareggi	Pareggio	Pareggio	Pareggio
Il giocatore passa	Perdita	Perdita	-

La puntata Blind paga in base alla tabella corrispondente riportata in basso.

Q, J, 10, 9, 8 beats a flush of 10,  
BLIND  
Mano Vincita

Scala reale 500:1

Scala a colore 50:1

Poker 10:1

Full 3:1

Colore 1.5:1

Scala 1:1

Tutte le altre mani Push

TRIPS

Mano Vincita

Scala reale 50:1

Scala a colore 40:1

Poker 30:1

Full 8:1

Colore 7:1

Scala 4:1

Tris 3:1

Il premio TRIPS è calcolato in base al punteggio della tua migliore mano con 5 delle 7 carte ed è pagato a prescindere dalla mano del dealer e dal fatto di avere piazzato una puntata PLAY.

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

Vincita del giocatore

La percentuale ottimale teorica di vincita del giocatore, presumendo una giocata perfetta, è:

- Puntata principale totale: 99,47%
- Puntata principale iniziale: 97,82%
- Puntata bonus Trips: 96,50%.

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) consente di raddoppiare rapidamente la puntata fino al limite massimo. Questo pulsante viene attivato dopo che hai piazzato la puntata.

Puoi raddoppiare la puntata solo una volta.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

Prendi una decisione

Dopo la distribuzione delle carte, verranno visualizzate la tua combinazione di carte e la finestra "PRENDI UNA DECISIONE".

Dovrai decidere se GIOCARE 4x (aumentare di 4x) o GIOCARE 3x (aumentare di 3x) il valore della tua puntata ANTE o VEDERE (senza aumenti). Se decidi di GIOCARE 4x o GIOCARE 3x, non saranno necessarie ulteriori selezioni e la fiche corrispondente (ANTE 4x o ANTE 3x) sarà piazzata sulla posizione PLAY. Se viene selezionata l'opzione VEDI, saranno disponibili ulteriori selezioni nel corso dello stesso round di gioco. Se non selezionerai un'opzione nel tempo a disposizione, sarà automaticamente selezionato VEDI. L'indicatore del tempo in cui è possibile piazzare le puntate visualizzerà il messaggio: HAI VISTO AUTOMATICAMENTE.

Sono mostrate tre carte comunitarie (definite "Flop"). Se nella fase precedente è stata selezionata l'opzione VEDI, compariranno le opzioni PLAY 2x (aumenta di 2x) e VEDI. Se viene selezionata l'opzione PLAY 2x, non saranno necessarie ulteriori selezioni in questo round di gioco e la fiche corrispondente (ANTE 2x) sarà piazzata sulla posizione PLAY. Se viene selezionata l'opzione VEDI, sarà disponibile un'ulteriore opzione PLAY nel corso dello stesso round di gioco. Se non selezionerai un'opzione nel tempo a disposizione, sarà

automaticamente selezionato VEDI. L'indicatore del tempo in cui è possibile piazzare le puntate visualizzerà il messaggio: HAI VISTO AUTOMATICAMENTE.

Sono mostrate le ultime due carte comunitarie (definite "Turn" e "River") . Se nella fase precedente è stata selezionata l'opzione VEDI, compariranno le opzioni PLAY 1x (aumentare di 1x) e LASCIA. Se viene selezionata l'opzione PLAY 1x, sarà piazzata la fiche corrispondente sulla posizione PLAY. Se il giocatore seleziona LASCIA, non viene piazzata alcuna puntata PLAY e le puntate ANTE e BLIND sono perse.

Se il tempo scade prima che sia selezionata l'opzione PLAY 1x o LASCIA, la tua mano lascerà automaticamente il gioco e le tue puntate ANTE e BLIND andranno perse. L'indicatore del tempo in cui è possibile piazzare le puntate visualizzerà il messaggio: HAI LASCIATO AUTOMATICAMENTE.

## Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

## Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

## Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

## Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- CRONOLOGIA PARTITA: mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.

Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.
- È possibile attivare PUNTATE SECONDARIE aggiuntive.

### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico

## AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

## Deposito e prelievo

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.

## Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

## Informazioni AAMS

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

## Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

## Politica sulle disconnessioni

Se ti disconnetti da un round di gioco prima che sia terminato il tempo a disposizione per puntare, le puntate che hai piazzato vengono annullate e ti sono restituite. Se ti disconnetti dopo il termine del tempo a disposizione per puntare, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

## Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

#### Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

#### Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

#### TASTO            FUNZIONE

Tasti numerici a            Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima  
fiche a  
partire da 1            sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così  
via.

BARRA Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una  
SPAZIATRICE seconda volta per raddoppiare la puntata.

CTRL+Z (CMD+Z)            Per annullare l'ultima puntata.

ELIMINA            Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere  
tutte le puntate.

ESC Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per:

- Uscire dalla modalità a schermo intero
- Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)

• **Aprire il LOBBY.** • **Aprire il LOBBY.** Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente

## **LIVE TEXAS HOLD'EM BONUS POKER**

### Regole del gioco

Texas Hold'em Bonus Poker è una variante del celebre Poker Texas Hold'em, in cui si gioca contro il Banco e non contro gli altri giocatori e non vi è alcuna puntata dopo la carta River.

È utilizzato un singolo mazzo da 52 carte, mescolato dopo ogni round di gioco.

- Tutti i giocatori giocano la stessa mano.
- All'inizio della partita, il giocatore deve piazzare una puntata ANTE (puntata iniziale).
- Il giocatore può inoltre aggiungere la puntata opzionale BONUS (è richiesta la puntata ANTE).

Il giocatore e il croupier ricevono due carte iniziale (definite "Hole").

- Le carte del giocatore sono scoperte.
- Le carte del croupier sono coperte.

Una volta assegnate le carte iniziali, il giocatore può scegliere tra:

- LASCIARE (rinunciando alla puntata ANTE) per terminare la mano o
- piazzare una puntata GIOCARE pari a 2x la sua puntata ANTE.

Il croupier distribuisce tre carte FLOP e il giocatore può scegliere tra:

- PUNTARE (1x ANTE)
- VEDERE (Nessuna puntata)

Il croupier distribuisce una carta TURN e il giocatore può scegliere tra:

- PUNTARE (1x ANTE)
- VEDERE (Nessuna puntata)

Il croupier assegna quindi l'ultima carta (definita "RIVER") e mostra le sue carte.

La puntata ANTE è decisa comparando la migliore mano di Poker a cinque carte del croupier e del giocatore, considerando le sette carte distribuite (le tue due carte, le due carte del croupier e le cinque carte comunitarie).

Puntate secondarie

## PUNTATA BONUS

La puntata BONUS è opzionale e può essere piazzata dopo la tua puntata minima ANTE. Basta piazzare la tua puntata sull'area BONUS.

La puntata BONUS è decisa in base alle carte iniziali del giocatore e del croupier, nel rispetto della tabella dei pagamenti Bonus.

### Puntata BONUS

Mano Vincita

A-A (Giocatore e Croupier) 1000 a 1

A-A (Solo Giocatore) 30 a 1

A-K (di un seme) 25 a 1

A-Q o A-J (di un seme) 20 a 1

A-K (di semi diversi) 15 a 1

K-K o Q-Q o J-J 10 a 1

A-Q o A-J (di semi diversi) 5 a 1

10-10 fino a 2-2 (Coppie) 3 a 1

La tua puntata BONUS è vincente se ottieni una Coppia o una combinazione migliore, nel rispetto della tabella dei pagamenti Bonus e a prescindere dalla mano del Croupier.

Vincere le mani

Le singole carte sono ordinate in ordine decrescente: asso (alto o basso), re, regina, fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

Un asso può essere il valore più alto in una scala di assi, re, regina, fante, 10 o il più basso in una di 5, 4, 3, 2 e asso.

Mani possibili dal valore più alto al più basso:

Scala reale è una scala colore con asso, re, regina, fante e 10 tutti dello stesso seme.

Scala colore è una mano con cinque carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per esempio: nove, otto, sette, sei e cinque, tutte cuori.

Poker è una mano che contiene quattro carte di uno stesso valore e una quinta carta qualsiasi. Per esempio, quattro assi costituiscono un Poker. Il poker con carte alte batte uno con carte più basse.

Full è una mano che contiene un tris dello stesso valore e una coppia di un altro valore, ad es. tre re e due sei. Tra due Full vince quello con il tris più alto.

Colore è una mano dove tutte e cinque le carte hanno lo stesso seme, ma non sono in sequenza, ad es. cinque fiori. Due colori si confrontano come se fossero carte alte: per determinare il vincitore si prende in considerazione la carta più alta di ognuno. Se in entrambe le mani è presente la stessa carta alta si considera la seconda carta più alta e così via, fino a trovare la carta diversa.

Scala è una mano che contiene cinque carte con valori in sequenza e con almeno due semi distinti, ad es. nove, otto, sette, sei e cinque in due o più semi. Due scale si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna. Due scale con la stessa carta alta hanno valore uguale, poiché il seme non viene usato per distinguerle.

Tris è una mano che contiene tre carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso o uguali tra loro. Per esempio, un giocatore con tre re ha un tris di re.

Un tris con valore maggiore batte un tris più basso. Se due mani hanno un tris dello stesso valore si confronta il kicker per spareggiare.

Doppia coppia è una mano che contiene due carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso (uguali fra loro, ma diverse dalla prima coppia), più una carta diversa da tutte le altre. Un esempio sono due assi e due re. Se due mani contengono una doppia coppia, si confronta prima la coppia più alta, che vince. Se le mani hanno la stessa coppia alta, si confronta la seconda coppia. Se nella stessa mano sono presenti le stesse doppie coppie è il kicker a determinare il vincitore.

Coppia è una mano che contiene due carte di un valore (ad es. due re), più tre carte di un valore diverso o uguali tra loro. La coppia è il valore più basso pagabile. Le coppie più alte battono le più basse. Se due coppie sono composte dalla stessa coppia si confrontano i kicker in ordine decrescente per determinare il vincitore.

Carta Alta è una mano di poker composta da cinque carte che non rientrano in alcuna delle precedenti categorie. Praticamente l'unica carta importante in mano al giocatore è quella con il valore maggiore.

## Risultati e Premi del Gioco

- I risultati sono determinati comparando le migliori mani a cinque carte del giocatore e del dealer (utilizzando le due carte iniziali del giocatore e del croupier e le 5 carte comuni). Vince la mano più alta. Se il croupier ha la mano più alta, il giocatore perde tutte le sue puntate tranne:
  - La puntata BONUS, che viene decisa a parte.

- Se il giocatore ha una mano più alta, le puntate Flop, Turn e River pagano alla pari. Se il giocatore ottiene una Scala o una combinazione migliore, anche la puntata Ante paga alla pari. In caso contrario, si verifica un pareggio.
- Se il giocatore e il croupier possiedono mani dello stesso valore, le puntate Ante, Flop, Turn e River sono considerate pareggiate.
- La puntata BONUS è decisa in base alle carte iniziali del giocatore e del croupier, nel rispetto della tabella dei pagamenti indicata.

#### Tabella rapida dei risultati

Come verificare rapidamente i risultati di gioco per vincita, perdita e pareggio.

Risultato	ANTE	FLOP	TURN	RIVER
Il giocatore ha una mano più alta (Scala o migliore)	1:1	1:1	1:1	1:1
Il giocatore ha una mano più alta (inferiore alla Scala)	Pareggio	1:1	1:1	1:1
Il croupier ha una mano più alta	Perdita	Perdita	Perdita	Perdita
Tu e il croupier pareggiate	Pareggio	Pareggio	Pareggio	Pareggio
Il giocatore passa	Perdita-	-	-	-

La puntata BONUS paga in base alla tabella corrispondente riportata in basso.

#### Puntata BONUS

Mano Vincita

A-A (Giocatore e Croupier) 1000 a 1

A-A (Solo Giocatore) 30 a 1

A-K (di un seme) 25 a 1

A-Q o A-J (di un seme) 20 a 1

A-K (di semi diversi) 15 a 1

K-K o Q-Q o J-J 10 a 1

A-Q o A-J (di semi diversi) 5 a 1

10-10 fino a 2-2 (Coppie) 3 a 1

Vincita del giocatore

Il valore ottimale del ritorno teorico al giocatore è pari a:

- Partita principale: 97,96% sulla base della puntata Ante e 99,47% sulla base della puntata Totale.
- Puntata bonus 91,46%

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

Dopo avere selezionato una fiche, piazza la tua scommessa premendo l'area di puntata corrispondente ad Ante o alla puntata collaterale che desideri (se disponibile). Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) consente di raddoppiare rapidamente la puntata fino al limite massimo. Questo pulsante viene attivato dopo che hai piazzato la puntata.

Puoi raddoppiare la puntata solo una volta.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

Prendi una decisione

Una volta distribuite le tue carte, verranno visualizzate la tua combinazione di carte e la finestra delle decisioni.

Pre-flop (Le due carte assegnate all'inizio)

È necessario decidere se GIOCARE o LASCIARE. Scegliendo di GIOCARE, proseguirai la partita. Sulla casella FLOP sarà piazzata automaticamente una puntata pari al doppio della tua puntata iniziale (ANTE x2). Selezionando LASCIA, terminerai il round e perderai la tua puntata Ante. Se il tempo per prendere la decisione è scaduto e non hai ancora deciso se GIOCARE o LASCIARE, la mano verrà automaticamente passata e perderai la puntata Ante.

Flop

Sono mostrate tre carte comunitarie (definite "Flop") e puoi decidere se PUNTARE o VEDERE. Se viene selezionata l'opzione PUNTATA, sarà piazzata la fiche corrispondente (ANTE x1) sulla posizione TURN. Se non selezionerai un'opzione nel tempo a disposizione, sarà automaticamente selezionato VEDI.

Turn

Il croupier assegna la carta successiva (definita “Turn”) e puoi decidere se PUNTARE (ANTE x1) o continuare a VEDERE. Se viene selezionata l'opzione PUNTATA, sarà piazzata la fiche corrispondente (ANTE x1) sulla posizione RIVER. Se non selezionerai un'opzione nel tempo a disposizione, sarà automaticamente selezionato VEDI.

River

Il croupier assegna l'ultima carta (definita “River”) e mostra le proprie carte.

Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- CRONOLOGIA PARTITA: mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.

Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.
- È possibile attivare PUNTATE SECONDARIE aggiuntive.

### VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico

### AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

### Deposito e prelievo

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.

### Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti

corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

## Informazioni AAMS

Nella parte destra dello schermo (in visualizzazione orizzontale) o nella parte bassa (in visualizzazione verticale):

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

## Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

## Politica sulle disconnessioni

Se ti disconnetti da un round di gioco prima che sia terminato il tempo a disposizione per puntare, le puntate che hai piazzato vengono annullate e ti sono restituite. Se ti disconnetti dopo il termine del tempo a disposizione per puntare, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

## Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

## Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

#### TASTO FUNZIONE

Tasti numerici a sinistra      Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.

BARRA Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una SPAZIATRICE seconda volta per raddoppiare la puntata.

CTRL+Z (CMD+Z)      Per annullare l'ultima puntata.

ELIMINA      Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.

ESC      Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per:

- Uscire dalla modalità a schermo intero
  - Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)
  - Aprire il LOBBY.
- Aprire il LOBBY. Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.