# Regolamento LIVE CASINO HOLD'EM

Il **Live Casino Hold'Em** appartiene alla famiglia dei Giochi di carte svolto in solitario e rappresenta una variante del poker tradizionale. Le carte vengono distribuite da un croupier reale su un vero tavolo di Hold'em da casinò.

Il gioco si svolge utilizzando un mazzo da 52 carte, da cui ne vengono estratte 2 per il giocatore e 5 carte flop poste sul tavolo. Lo scopo è, per il giocatore, di battere il banco utilizzando le sue due carte più tre delle cinque comuni.

Dopo ogni partita, il mazzo di carte viene rimescolato. Un mescolatore designato si siede al tavolo accanto al croupier e mescola il mazzo di carte per prepararlo al prossimo round di gioco.

**Per giocare**

- Al momento dell'accesso al gioco è probabile che una mano sia già in corso. Il giocatore dovrà attendere finché il giro corrente non sia terminato. A quel punto potrà piazzare le puntate.
- Cliccare su una fiche del valore desiderato per selezionarla. Quindi cliccare sulla zona della puntata Invito sul tavolo da gioco per piazzare la puntata. Dopo aver piazzato la puntata d'Invito, si può piazzare una **puntata collaterale AA**. Muovere il cursore sul tavolo da gioco e cliccare sulla zona di puntata **AA** per piazzare una **puntata collaterale**. Ogni clic aggiunge una fiche alla puntata. Se si vuole incrementare la puntata per un altro importo, cliccare un'altra fiche per selezionarla. Cliccare il tasto **shift** sulla relativa zona per rimuovere una fiche dalla puntata.
- Si può anche cliccare sul bottone **Annulla** per rimuovere tutte le fiches dal tavolo e ricominciare da capo.
- Si ha un tempo limitato per piazzare una puntata dal momento che un giro abbia inizio. Una volta piazzato le puntate, cliccare il bottone **Confermi la puntata**.

**Puntate multiple**

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

- Vengono distribuite due carte al giocatore ed al banco (quelle del banco sono distribuite a faccia coperta) e tre carte sono distribuite per il flop.
- Se le carte ricevute formano una mano di poker con quelle flop, viene visualizzato il tipo della mano. Se si ha una coppia di Assi o migliore, si vince l'eventuale la **puntata collaterale AA**.
- A questo punto il giocatore può decidere di **Vedere** e continuare a giocare contro il banco o di **Passare** e perdere le proprie puntate.
- Se si vede, una puntata di importo uguale alla puntata d'Invito viene automaticamente tolta dal saldo e piazzata sul tavolo da gioco nella posizione **'vedi'**. Se hai un saldo insufficiente per piazzare la puntata per vedere, puoi passare oppure depositare del denaro tramite la cassa.
- Se si passa, il giocatore può assistere al resto della partita tramite lo stream video dal vivo, ma le puntate andranno perse e non potrà giocare fino alla prossima partita.
- Per incassare la puntata d'invito e le vincite della **puntata collaterale AA** si deve vedere. Se non si vede la mano, si perdono le puntate indipendentemente dalla mano ottenuta.
- Dopo aver visto o passato, le ultime due carte sono distribuite per il flop, le carte del banco sono mostrate e la miglior mano possibile è formata e mostrata a tutti i giocatori collegati.

- Se la mano del giocatore è migliore di quella del banco, vince e la puntata d'invito e quella per vedere vengono restituite assieme alle vincite. Se la mano del banco è migliore, il giocatore perde le puntate.
- Per giocare un'altra partita, piazzare le puntate come sopra descritto e clicca il bottone **Confermi la puntata** oppure cliccare **Ripeti** per piazzare le stesse puntate della mano precedente.

**Valore delle mani**

A ogni passo della partita, le migliori mani possibili sono formate automaticamente.

- Per qualificarsi, il banco deve avere almeno una coppia di 4, altrimenti la puntata per vedere viene restituita al giocatore e la puntata d'invito paga secondo la **tabella dei pagamenti**.
- Se il banco si qualifica e il giocatore vince, la puntata d'invito paga secondo la **tabella dei pagamenti** e la puntata per vedere è pagata alla pari.
- Se il giocatore ha una mano dello stesso valore di quella del banco, la carta più alta tra quelle rimanenti disponibili per ciascuno determinerà il vincitore.
- Se il giocatore ed il banco hanno due mani dello stesso tipo, vince la mano che contiene la carta di maggior valore (per esempio: 3 Re battono 3 Regine; un colore di A, 6, 5, 4, 3 batte un colore di K, J, 10, 8, 7).
- Se il dealer si qualifica e il giocatore pareggia con il dealer, vanno avanti sia le puntate ante sia call.

L'Asso è come un mezzo jolly; può essere la carta di maggior valore in una scala di A, K, Q, J, 10, oppure la carta di minor valore in una scala di 5, 4, 3, 2, A.

**Le opzioni di gioco disponibili al giocatore**

- **Effettuazione delle puntate**: il Cliente, una volta selezionato l'importo dei gettoni da piazzare come puntate sul tavolo, cliccando sui gettoni alla sinistra dello schermo, dovrà cliccare sulla posizione **Puntata Antecedente** del tavolo, ed eventualmente nell'area **AA** per effettuare una puntata opzionale.

- **Variazione della puntata**: per effettuare una variazione nell'importo della puntata, il giocatore dovrà selezionare un gettone di valore diverso dal tavolo e cliccare sulla puntata desiderata. Cliccando col tasto destro nell'area delle puntate già selezionate, potrà inoltre rimuovere un gettone dello stesso valore del gettone selezionato o l'intera giocata se il gettone selezionato è di valore superiore alla somma di tutte le puntate. Appena iniziate le puntate sul tavolo, al giocatore saranno disponibili i comandi **Eliminare** e **Distribuire**. Attraverso il primo il giocatore potrà eliminare tutte le puntate effettuate, ricominciando a puntare da capo. Attraverso il comando **Distribuire** il giocatore potrà invece, una volta posizionato le puntate prescelte, cominciare la mano.

- **Avvio del gioco**: dopo aver selezionato il comando **Distribuire** il banco fornisce al giocatore due carte scoperte, posiziona tre carte comuni scoperte sul tavolo di gioco e due carte coperte per sé. A questo punto il giocatore avrà a disposizione due nuovi comandi: **Vedi** e **Lascia**. Attraverso il comando **Vedi** il giocatore piazza una seconda puntata pari a due volte l'importo puntato inizialmente. In caso contrario il giocatore perde la prima puntata.

- **Esito**: di seguito alla scelta **Vedi**, il banco distribuisce altre due carte, scopre le sue e viene automaticamente segnalata la mano migliore sia per il banco che per il giocatore. Se la mano del giocatore batte quella del banco le vincite saranno immediatamente accreditate e visualizzabili sul **Saldo Attuale**. Nel caso la mano non risulti vincente le puntate andranno perse. Il giro è concluso.

Nel caso il giocatore voglia prendere parte ad un altro round, è previsto il comando **Nuova Partita**, che permetterà di riattivare il processo di gioco, con l'opzione **Ripetere**, qualora si desiderasse effettuare una puntata del medesimo importo rispetto a quella precedente e dare luogo immediatamente alla distribuzione delle carte immediatamente.

**Le regole con le quali sono determinati i risultati conseguenti a ciascuna azione/decisione possibile del giocatore**

Il valore delle carte, in ordine crescente è: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. ed il valore della mano si basa sulla combinazione di almeno due di esse.

Il giocatore ottiene una combinazione vincente nei seguenti casi:

- **Carta alta** ossia la carta più alta della mano;
- **Coppia** quando tra le cinque carte sono presenti due carte dello stesso valore;
- **Doppia coppia** quando tra le cinque carte in mano appaiono due coppie separate;
- **Tris** se in mano il giocatore ha tre carte dello stesso valore;
- **Scala** cinque carte di valore consecutivo, ma non dello stesso seme,
- **Colore** cinque carte qualsiasi dello stesso seme, ma non di valore consecutivo
- **Full** una combinazione di un Tris e di una Coppia
- **Poker** quattro carte del medesimo valore
- **Scala Colore** cinque carte di valore consecutivo e dello stesso seme,
- **Scala Reale** che si ottiene con un Asso, un Re, una Regina, un Fante e un 10 tutti dello stesso seme realizzata.
- La **puntata aggiuntiva** (**AA**) è facoltativa. Il giocatore in questo caso punta sulla possibilità che tra le prime cinque carte distribuite (le carte iniziali e le prime tre carte comuni) sia presente almeno una coppia di Assi o una combinazione superiore. Per avere la vincita della **puntata aggiuntiva AA** il giocatore è tenuto a completare la mano e cliccare su **Vedi**, altrimenti perderà la puntata **AA** anche in caso di combinazione vincente.
-

**Puntata AA**

| Valore della mano | Paga |
|---|---|
| Scala Reale | 100 a 1 |
| Scala colore | 50 a 1 |
| Poker | 40 a 1 |
| Full | 30 a 1 |
| Colore | 20 a 1 |
| Scala o minore | 7 a 1 |

**Puntata Ante**

| Gioco in mano | Paga |
|---|---|
| Scala Reale | 100 a 1 |
| Scala colore | 20 a 1 |
| Poker | 10 a 1 |

| | |
|---|---|
| Full | 3 a 1 |
| Colore | 2 a 1 |
| Scala o minore | 1 a 1 |

- **TABELLA DEI PAGAMENTI**

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

**Per giocare:**

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

**Puntate multiple**

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

**Puntate collaterali**

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

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

- Le puntate collaterali **Coppia del Giocatore**, **Coppia del Banco** e **L'una o l'altra Coppia**, vincono se le prime due carte distribuite dal banco formano una coppia nella rispettiva posizione.
- La puntata collaterale sulla **Coppia Perfetta** vince se le prime due carte del **Giocatore** o del **Banco** formano una coppia dello stesso seme, ad esempio una coppia di 7 di quadri.
- La puntata collaterale **Grande** vince se il numero totale delle carte distribuite fra **Giocatore** e **Banco** è pari a 5 o 6.
- La puntata collaterale **Piccolo** vince se il numero totale delle carte distribuite fra **Giocatore** e **Banco** è pari a 4.
- La puntata collaterale non è associata alle puntate regolari del gioco. Si può piazzare una puntata regolare sulla posizione del **Giocatore** e una puntata collaterale sulla **Coppia del Banco** e viceversa.

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) È pari al 99,18%.

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