Regolamento_Playlounge Free Bet Blackjack Tokyo

Introduzione

Free Bet Blackjack è una variante popolare del classico gioco del Blackjack, che offre puntate senza rischi con le opzioni di decisione “Raddoppia Gratis” e “Dividi Gratuita”. Si gioca solo contro il banco, non contro altri giocatori.

L'obiettivo del gioco è ottenere un punteggio di carte più alto di quello del banco, ma senza mai superare 21. La mano migliore è il Blackjack, quando la somma delle prime due carte distribuite ha un valore totale di 21.

Impostazioni di gioco

- Giocato con 8 mazzi di 52 carte.
- Il Banco deve pescare carte se ha 16 o meno e stare sempre su 17.
- Raddoppia qualsiasi due carte iniziali.
- Raddoppia dopo uno Split, a meno che non divida gli assi.
- Il Raddoppia riceve una sola carta.
- Raddoppia Gratis sui tuoi totali hard 9, 10 e 11 con due carte.
- Dividi le carte iniziali di valore uguale.
- Dividi Gratis su tutte le coppie eccetto 10, Jack, Regine e Re.
- Solo uno Split per mano.
- Split assi consentito.
- Nessuna carta su Split assi.
- Viene offerta l'assicurazione con un asso scoperto per il banco.
- Il Blackjack paga 3 a 2.
- L'Assicurazione paga 2 a 1.
- Il turno di gioco è pari quando le mani hanno lo stesso valore.
- Il turno di gioco finisce in pareggio quando il banco sballa con un punteggio di 22.

Come giocare

Per giocare, scegli il valore della tua puntata e piazzala nei punti di puntata. Puoi piazzare o modificare le tue puntate finché il timer di puntata è in funzione.

Una volta scaduto il timer delle puntate, il Banco distribuisce una carta scoperta a ogni posto, iniziando dal posto alla sua sinistra, seguendo il posto successivo a turno e terminando con il Banco. Una seconda carta scoperta viene quindi distribuita a ogni posto, ma il Banco riceve la sua carta coperta.

Se il valore della tua mano iniziale di due carte è esattamente 21, hai un Blackjack!

Ti viene quindi offerto di migliorare la tua mano e selezionare una delle **opzioni** di decisione: Carta, Stai, Raddoppia o Split, partendo dal primo posto alla sinistra del Banco fino all'ultimo posto in senso orario.

Dopo che tutte le decisioni sono state prese, il banco apre la carta nascosta e distribuisce carte aggiuntive, seguendo la regola secondo cui il Banco deve pescare fino a 16 e stare su 17.

Se la carta scoperta del banco è un asso, puoi acquistare un'assicurazione per compensare il rischio che il banco abbia un Blackjack. Una volta terminato il tempo per fare una puntata di assicurazione, la mano del banco viene controllata per un Blackjack. Se si tratta di un Blackjack, il turno di gioco termina. Altrimenti, il turno di gioco procede alla fase **Opzioni Blackjack**.

Valore delle carte

Si gioca con 8 mazzi di 52 carte. I valori delle carte nel Blackjack sono i seguenti:

- Le carte da 2 a 10 hanno il loro valore nominale.
- Le figure (jack, regine e re) valgono tutte 10.
- Gli assi valgono 1 o 11 a seconda di quale sia il più favorevole alla mano. Nota che una mano “soft” include un asso di valore 11.

Esempi di combinazioni di mani:

7♣ + 4♦ = 11

5♣ + 10♠ = 15

K♥ + Q♣ = 20

A♣ + 5♥ = 6 o 16

A♥ + 10♠ = Blackjack

I semi delle carte sono irrilevanti nel gioco principale del Blackjack.

Puntate secondarie

Questo gioco di Blackjack include anche puntate secondarie opzionali: **Coppie perfette** (PP) e **Twenty-One-Plus-Three** (21+3). Hai la possibilità di vincere su qualsiasi puntata secondaria, che tu vinca o perda in seguito sulla tua puntata principale di Blackjack. Per scommettere sulle puntate secondarie è necessario piazzare prima la puntata principale.



La puntata secondaria **Coppie Perfette (PP)** ti dà la possibilità di vincere se le tue prime due carte formano una coppia. Ci sono tre tipi di coppie, ciascuna con un pagamento diverso:

- **Coppia perfetta** - due carte identiche (ad esempio due regine di cuori)
- **Coppia colore**: due carte di seme diverso ma colore uguale, (ad esempio 2 di cuori + 2 di quadri).
- **Coppia mista**: due carte di seme e colore diversi, (ad esempio 2 di picche + 2 di quadri)

Le puntate secondarie vincenti vengono visualizzate immediatamente una volta che le due carte iniziali sono state distribuite a ciascuna mano. Una mano PP vincente non è influenzata dalla mano del banco.

La puntata secondaria **Twenty-One-Plus-Three (21+3)** ti dà la possibilità di vincere se le tue prime due carte e la carta scoperta del banco formano una delle seguenti combinazioni vincenti (simili a quelle del poker), ciascuna con un pagamento diverso:

- **Tris perfetto**: tre carte identiche (es. tre assi di cuori)
- **Scala a colore**: tre carte in sequenza e dello stesso seme (es. 10, jack e regina di picche)
- **Tris**: tre carte dello stesso valore (regina di cuori, regina di quadri e regina di fiori)
- **Scala**: tre carte in sequenza numerica ma di seme diverso (ad. es. l'asso può essere usato per ottenere una scala asso, 2 e 3 o regina, re e asso)
- **Colore**: tre carte non in sequenza ma dello stesso seme (ad es. 2, 6 e re di fiori)

Le puntate secondarie vincenti vengono visualizzate immediatamente una volta che le due carte iniziali sono state distribuite a ciascuna mano. Se la tua mano contiene due combinazioni vincenti, viene pagata solo la più alta.

Siediti

Fai clic/tocca l'icona SIEDITI QUI per occupare un posto libero in qualsiasi fase del gioco.



Nel caso in cui sia disponibile l'opzione **Multi Posto**, è possibile occupare più di un posto a sedere facendo clic/toccando sull'icona Posto. Il massimo di posti consentito è indicato nella parte inferiore della finestra **Pagamenti & Limiti**. Una volta che avrai preso il numero massimo di posti consentito, gli altri posti liberi non saranno più disponibili.

Non appena si occupa una postazione, essa cambia in “occupato”. Sulla tua postazione è mostrato il nickname.





Piazza la tua puntata sul punto di puntata principale prima che il timer si esaurisca.

Per lasciare il tuo posto, clicca/tocca il pulsante X. Tieni presente che non puoi abbandonare un turno di gioco attivo se hai piazzato una puntata principale.

Bet Behind

La funzione **Bet Behind** ti permette di piazzare puntate sulle mani degli altri giocatori al tavolo. Condividerai il risultato delle mani degli altri giocatori.

Il giocatore che gioca con la puntata principale nel posto prende tutte le decisioni per quella mano. Per fare un Bet Behind su qualsiasi giocatore, piazza una puntata in qualsiasi punto Bet Behind attivato al posto di un altro giocatore mentre le scommesse sono aperte.



Puoi fare puntate Bet Behind su giocatori che hanno altri posti a sedere anche se hai

piazzato la tua puntata principale, ma non puoi fare una Bet Behind sulla tua stessa puntata.

Se piazzi una Bet Behind e il giocatore a quel posto decide di non partecipare al turno, la tua puntata verrà immediatamente rimborsata.

Il pagamento per la puntata Bet Behind vincente è lo stesso delle puntate principali del Blackjack.

I limiti tavolo per le puntate Bet Behind sono disponibili alla sezione **Pagamenti & Limiti**.

Il **Badge del Vincitore** accanto al nome di un giocatore evidenzia coloro che hanno le serie più lunghe di vittorie. Il numero al centro rappresenta le loro vittorie consecutive nei turni di gioco. Si prega di notare che qualsiasi turno perso comporta la perdita del Badge del Vincitore, indipendentemente dalle serie di vittorie precedenti.



Su qualsiasi giocatore al tavolo può scommettere Bet Behind un numero illimitato di giocatori.

Il nickname sotto il posto identifica il giocatore che prende tutte le decisioni per quella mano. Per impostazione predefinita, Bet Behind segue le azioni del giocatore principale e deduce automaticamente i fondi necessari dal tuo saldo per le opzioni Raddoppia o Dividi.

Puoi modificare queste preferenze nella scheda **Bet Behind** in **Impostazioni**. Le nuove preferenze vengono memorizzate nelle impostazioni del tuo account e applicate dalla partita successiva in poi.

- Nel caso in cui il giocatore su cui hai fatto una puntata Bet Behind ha deciso di raddoppiare e tu hai deselezionato l'opzione “Raddoppia la mia puntata quando il giocatore principale raddoppia” la terza carta ti sarà offerta come opzione Carta per la tua mano, ma non avrai la possibilità di prendere altre carte.
- Se il giocatore su cui hai puntato Bet Behind decide di dividere e tu hai deselezionato l'opzione “Raddoppia la mia puntata per coprire entrambe le mani quando il giocatore principale seleziona Split” la tua puntata si applicherà solo alla prima mano divisa.

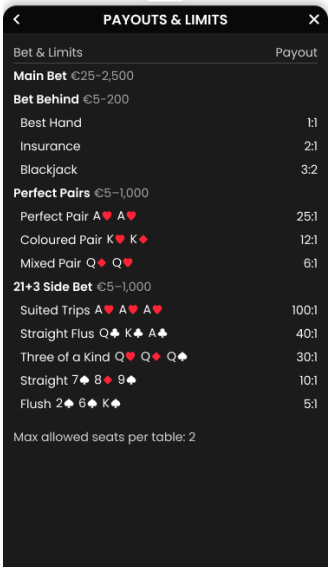
Se il giocatore su cui piazzi una puntata Bet Behind seleziona un **Raddoppia Gratis** o un **Dividi Gratis**, questo verrà automaticamente applicato anche alla tua mano e **nessun fondo aggiuntivo** verrà prelevato dal tuo saldo.

Se il giocatore su cui piazzi un Bet Behind decide di Incassare, riceverai una quota proporzionale del valore del suo incasso in base all'importo della tua puntata iniziale.

Piazzare le puntate

Il **Nome del tavolo** indica il tavolo al quale stai giocando e i Limiti del tavolo mostrano le puntate minime e massime consentite al tavolo.

Clicca/tocca Limiti Tavolo per visualizzare **Pagamenti & Limiti**, inclusi i limiti minimi e massimi e le quote di pagamento per ogni tipo di puntata, oppure apri dal menu.



L'**Indicatore delle informazioni di partita** ti tiene aggiornato sullo stato della stessa.



Mentre viene visualizzato il timer, puoi piazzare e modificare le tue puntate. Dopo aver piazzato una puntata, il pulsante DAI CARTE diventa attivo.



Clicca/tocca il pulsante DAI CARTE per far distribuire le carte all'istante senza attendere la scadenza del timer.

Il **Display delle fiches** ti consente di selezionare il valore delle fiches che desideri puntare. Sono disponibili solo i valori delle fiches che coprono il saldo attuale.



Il **pulsante Ripeti** ti consente di ripetere le stesse puntate del round precedente. Dopo aver

fatto clic o toccato il pulsante Ripeti, i pulsanti Raddoppia e Annulla verranno abilitati.



Il pulsante **Raddoppia** raddoppia le puntate piazzate. Ogni clic/tocco raddoppia le puntate fino al limite massimo.



Il pulsante **Annulla** rimuove l'ultima puntata piazzata. Questo pulsante è disponibile solo durante il periodo di puntata. Al termine del periodo di puntata non sarà più possibile annullare o modificare le puntate. Fare clic o toccare ripetutamente il pulsante Annulla rimuove le puntate una a una. Le puntate più recenti vengono rimosse per prime.



L'**indicatore Saldo** mostra i fondi disponibili e il tipo di valuta. Il saldo deve essere sufficiente a coprire tutte le puntate piazzate.

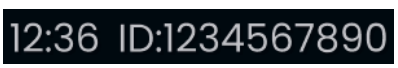
Se il tuo saldo non viene aggiornato (dopo aver piazzato le puntate, aver vinto o aver perso), ricarica il gioco.

Il pulsante **Cassa** aprirà la sezione Cassa per effettuare depositi e prelievi. Sui dispositivi mobili, il pulsante Cassa è disponibile all'interno del menu di gioco.

L'indicatore **Puntata totale** mostra il totale attuale di tutte le puntate effettuate per il round di gioco in corso.



Ogni turno di gioco è identificato da un **Numero ID di gioco** unico. L'**indicatore dell'ora** mostra l'ora locale corrente.



Se hai domande e vuoi contattare l'assistenza clienti, usa il numero ID di gioco come riferimento (o scatta uno screenshot del numero del round).

Puntata automatica

La **funzione Puntata automatica** ti consente di ripetere automaticamente le puntate per il numero selezionato di round di gioco. Per attivare la Puntata automatica, piazza le puntate che desideri e clicca o tocca il pulsante **Puntata automatica**.

Si aprirà quindi la finestra Puntata automatica, da cui potrai selezionare il numero di turni di gioco sui quali desideri ripetere la tua puntata.

Dopo aver cliccato/toccato il pulsante Avvia, la Puntata automatica ha inizio. Il numero di turni di Puntata automatica selezionato verrà visualizzato come indicatore sul pulsante Modifica puntata automatica. Il numero di turni di Puntata automatica rimanenti verrà aggiornato automaticamente.

Una volta avviata la funzione Puntata automatica, puoi modificare le tue puntate piazzando delle fiches aggiuntive sul tavolo fino durante il tempo di puntata. Se un'area di puntata selezionata non è disponibile durante un turno di Puntata automatica, le relative puntate non verranno piazzate.

Per interrompere la funzione Puntata automatica, apri la relativa finestra e premi/tocca il pulsante **Stop**.

La funzione Puntata automatica si **disattiva automaticamente** nei seguenti casi:

1. Il numero selezionato di turni con Puntata automatica raggiunge lo 0. In questo caso riceverai un messaggio su schermo.
2. Il tuo saldo è insufficiente per continuare a utilizzare la Puntata automatica.
3. Tutte le puntate selezionate non saranno più disponibili.

Opzioni di decisione nel Blackjack

Il valore della tua mano viene visualizzato sullo schermo accanto al tuo posto. Quando è il tuo turno di prendere una decisione sulla tua mano, il tuo posto verrà evidenziato. Il timer ti informerà del tempo rimanente per selezionare un'opzione.



Pulsanti di decisione

Dopo la distribuzione delle carte, devi selezionare un'opzione in base alla tua mano: **Carta**,

Stai, **Raddoppia**, **Split**.

L'icona dell'opzione selezionata viene visualizzata accanto al tuo posto.



Se le tue prime due carte sono un Asso e uno tra 10, Jack, Regina o Re, la tua mano costituisce un Blackjack naturale, la mano migliore del gioco. Non sono necessarie ulteriori decisioni di puntata.



Stai: non vengono pescate altre carte. Questa opzione è solitamente selezionata se il valore della mano è soddisfacente. Se non selezioni un'opzione di decisione durante il tempo delle opzioni, l'opzione Stai verrà selezionata automaticamente.



Carta: viene pescata una carta aggiuntiva per aumentare il valore della tua mano. Puoi scegliere Carta più di una volta prima di scegliere Stai quando sei soddisfatto del valore della tua mano o finché il valore della tua mano non è uguale a 21. Se raggiungi 22 o più, perdi automaticamente la tua puntata sulla mano.



Raddoppia: la tua puntata viene raddoppiata e viene estratta solo una carta in più. Dopo il raddoppio, non vengono offerte ulteriori opzioni sulla mano e il turno di gioco si sposta al posto successivo oppure è il turno del banco.



Raddoppia Gratis: se il tuo totale hard iniziale di due carte è 9, 10 o 11, ti viene offerta l'opzione “Raddoppia Gratis”.



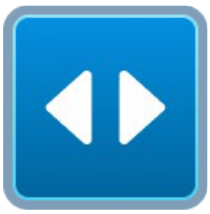
Quando selezioni Raddoppia Gratis, una moneta Raddoppia dorata **corrispondente alla tua puntata originale** verrà aggiunta automaticamente accanto al punto della tua puntata, raddoppiando la tua puntata totale per quella mano.



Se perdi il turno di gioco, perdi solo la tua puntata originale.

Nei casi in cui Raddoppia/Raddoppia Gratis non va a buon fine e viene annullato, la decisione torna a essere Carta.

Dividi: la tua mano verrà divisa in due mani separate, ciascuna con una puntata separata pari alla tua puntata principale se la tua mano iniziale è una coppia di carte di pari valore. Una seconda carta verrà quindi distribuita a entrambe le tue mani e potrai scegliere se chiedere carta, raddoppiare o stare in ogni nuova mano.



Quando si divide una coppia di assi, si riceve solo una carta aggiuntiva. Se si riceve una carta del valore di 10 sopra un asso diviso, allora si conta come 21, non come un Blackjack.

Dividi Gratis: sulle tue mani di coppie, ad eccezione delle coppie di 10, Jack, Regine o Re, ti verrà offerta l'opzione Dividi Gratis.



Selezionando Dividi Gratis, la tua puntata originale verrà piazzata sulla prima delle tue mani divise. Una moneta dorata Dividi **corrispondente alla tua puntata originale** verrà piazzata sulla seconda delle tue mani divise.



Se perdi la seconda mano con la Puntata gratuita, non perderai la tua puntata originale.

Nei casi in cui Dividi/Dividi Gratis non va a buon fine e viene cancellata, la decisione torna a essere Stai.

Incassa

La funzione **Incassa** ti permette di chiudere la tua mano in anticipo, per un pagamento garantito prima della fine del round. Al termine della distribuzione iniziale, sullo schermo apparirà un **pulsante Incassa** insieme agli altri pulsanti di decisione. L'importo del pagamento, calcolato dinamicamente e visualizzato sul pulsante Incassa, si basa sul valore della tua mano, sulla carta scoperta del dealer e su eventuali decisioni successive prese per quella mano.



Quando dividi una mano, sarà disponibile un pulsante Incassa separato per ogni mano divisa. Se raddoppi o sballi, l'opzione Incassa per quella mano verrà disattivata.

Cliccando/toccando il pulsante Incassa si termina la partita per quella mano e il pagamento corrispondente viene aggiunto al tuo Saldo al termine del turno di gioco. Non è possibile intraprendere ulteriori azioni per quella mano.

Questa funzione si applica **solo alla puntata principale** e non influisce sulle puntate secondarie.

Puoi attivare/disattivare in qualsiasi momento la funzione **Incassa** in Impostazioni.

Decisioni veloci

La **funzione Decisioni veloci** ti consente di prendere una decisione sulla tua mano senza aspettare il tuo turno. Clicca/tocca l'opzione preferita e il banco agirà di conseguenza durante il tuo turno.



Puoi modificare la tua decisione anticipata in qualsiasi momento prima del tuo turno. Fai clic/tocca l'icona che rappresenta la tua scelta attuale e seleziona una nuova opzione.

Decisione onesta

La funzione **Decisione onesta** è abilitata se non viene selezionata alcuna opzione entro il tempo previsto o in caso di disconnessione e viene selezionata automaticamente un'opzione di decisione:

1. **Stai** se il valore della tua mano è pari o superiore a 12 e **Carta** se il valore della tua mano è pari o inferiore a 11.
2. Se l'offerta **Assicurazione** non viene sfruttata, l'opzione **No** viene applicate automaticamente alle tue mani.

Decisioni automatiche

La funzionalità **Decisioni automatiche** consente decisioni più rapide. È disponibile in Impostazioni nella scheda Decisioni automatiche, dove puoi attivare le Decisioni automatiche **Base** o **Avanzate**.

Decisioni automatiche di base

La funzionalità **Decisioni automatiche di base** ti consente di configurare le opzioni **Stai automatico**, **Carta automatica** e **Assicurazione automatica** e di impostare le regole per quando un'opzione Dividi o Raddoppia dovrebbe essere selezionata per adattare le Decisioni automatiche alla tua strategia di gioco preferita.

Una volta attivata, la funzione **Stai automatico** sceglie automaticamente l'opzione **Stai** quando il valore della tua mano è uguale o inferiore a quello selezionato. Per attivarla, attiva il cursore e imposta il valore desiderato per l'opzione selezionata. Nota che il valore non può sovrapporsi alla funzione **Carta automatica**.

Stai automatico non si applica quando:

- È attivata un'opzione **Split**, le carte iniziali formano una coppia e sono nell'intervallo impostato per l'opzione.
- È attivata un'opzione **Raddoppia** e le carte iniziali sono nell'intervallo impostato per l'opzione.
- La tua è una mano “morbida”.

Dopo che l'opzione **Stai automatico** è applicata alla tua mano, un'icona Stai automatico viene visualizzata accanto al tuo posto.



Una volta attivata, la funzione **Carta automatica** sceglie automaticamente l'opzione **Carta**

quando il valore della tua mano è uguale o inferiore a quello selezionato. Per attivarla, attiva il cursore e imposta il valore desiderato per l'opzione selezionata. Nota che il valore non può sovrapporsi alla funzione **Stai automatico**.

Carta automatica non si applica quando:

- È attivata un'opzione **Split**, le carte iniziali formano una coppia e sono nell'intervallo impostato per l'opzione.
- È attivata un'opzione **Raddoppia** e le carte iniziali sono nell'intervallo impostato per l'opzione.
- La tua è una mano “morbida”.

Dopo che l'opzione **Carta automatica** è applicata alla tua mano, un'icona **Carta automatica** viene visualizzata accanto al tuo posto.



Una volta attivati, **Raddoppia** e **Split** funzionano come eccezioni rispetto alle opzioni **Stai automatico** e **Carta automatica**, con decisioni prese in base al valore della mano. Per attivarli, attiva il cursore e imposta l'intervallo di valori desiderato da applicare per queste opzioni.

Quando **Assicurazione automatica** è attiva, puoi selezionare una delle seguenti preferenze:

- Accettare **Sempre** l'offerta di assicurazione (per tutte le postazioni occupate)
- Non accettare **Mai** l'offerta di assicurazione (per tutte le postazioni occupate)

Se **Assicurazione automatica** con l'opzione **Sempre** è abilitata, un'icona **Assicurazione automatica** viene visualizzata accanto alla tua postazione.



Qualsiasi decisione automatica di base abilitata nelle Impostazioni verrà applicata automaticamente nelle tabelle di Strategia Avanzata, dove applicabile.

Abilitando le Decisioni automatiche di base vengono disabilitate automaticamente le Decisioni automatiche avanzate.

Decisioni automatiche avanzate

Le **Decisioni automatiche avanzate** ti consentono di configurare un insieme completo di regole personalizzabili per coprire tutti i possibili scenari di gioco. Una volta impostate, queste regole consentono un gioco automatico basato sulle tue decisioni preferite.

È possibile modificare le decisioni Automatiche avanzate in base alle proprie preferenze utilizzando i pulsanti forniti. Una volta terminata la personalizzazione, sposta il cursore per

attivare. Seleziona le azioni desiderate per ogni situazione e imposta i valori nel grafico semplicemente cliccando/toccando.

Carta: pesca una carta



Stai: termina il turno di gioco



Split: dividi in due mani



Raddoppia/Carta: raddoppia la tua puntata se possibile, altrimenti pesca Carta



Raddoppia/Stai: raddoppia la tua puntata se possibile, altrimenti Stai



Le impostazioni selezionate relative alle Decisioni automatiche durante un turno di gioco attivo verranno applicate al prossimo turno di gioco a cui partecipi.

Abilitando le Decisioni automatiche avanzate vengono disabilitate automaticamente le Decisioni automatiche di base.

Decisioni automatiche nel Free Bet Blackjack

Le preferenze relative alle Decisioni automatiche vengono salvate automaticamente per Free Bet Blackjack. Le impostazioni relative alle Decisioni automatiche non verranno applicate ad altre varianti del Blackjack.

Assicurazione

Se la prima carta del banco virtuale è un asso, puoi acquistare un'assicurazione per compensare il rischio che il banco virtuale abbia un Blackjack.

Un timer di puntata aggiuntivo inizia a piazzare la puntata di assicurazione. L'importo della

puntata di assicurazione è **metà della tua puntata iniziale** e paga con una quota di 2 a 1 se la seconda carta del banco virtuale ha un valore di 10.

Clicca/tocca **Sì** per acquistare l'assicurazione per tutte le tue mani. Se acquistata, un'icona di assicurazione verrà visualizzata accanto a ogni mano assicurata.



Clicca/tocca **No** se scegli di non acquistare l'assicurazione. Se non viene presa alcuna decisione entro il tempo previsto, **No** è selezionato per impostazione predefinita.



Una volta scaduto il timer, il banco virtuale rivela se è un Blackjack. Se il banco virtuale ha un Blackjack, il turno di gioco è terminato e tutte le mani assicurate vengono pagate di conseguenza.

Se il banco virtuale non ha un blackjack, il turno di gioco continua. Le puntate di assicurazione vanno perse, ma hai ancora la possibilità di vincere con la tua mano.

Risultato del gioco

Dopo che tutte le mani sono state sistemate, la mano del banco virtuale viene confrontata con ciascuna mano per determinare l'esito del gioco. Le tue vincite totali vengono visualizzate nel messaggio di vincita sullo schermo.

Vinci quando il valore della tua mano finale è più vicino a 21 rispetto alla mano del banco o quando il banco sballa, a meno che non sia in vigore la regola del Pareggio sul 22.

Secondo la **Regola del Pareggio sul 22**, se il banco sballa con una mano di 22 e la tua mano è pari o inferiore a 21, si verificherà un pareggio e l'importo della tua puntata ti verrà restituito. Questa regola non si applica alla tua mano se accetti l'offerta Incassa o se la tua mano è Blackjack; in entrambi I casi riceverai il pagamento standard.

Tutte le mani vincenti sono contrassegnate con un'icona **Hai vinto**.



Le mani con un Blackjack (21 iniziale con due carte) vincono automaticamente a meno che anche il banco virtuale non abbia un Blackjack, con conseguente pareggio. Nota che il Blackjack batte qualsiasi mano di 21 realizzata con assi divisi o più di due carte.

Se il valore della tua mano è uguale a quello del banco, il turno di gioco termina con un pareggio e la tua puntata viene restituita.



Quando un giocatore accetta un'offerta Incassa, la mano viene contrassegnata con l'icona **Incassa** e non è possibile prendere ulteriori decisioni su quella mano nel turno.



Le mani che superano 21 perdono automaticamente e sono contrassegnate con un'icona **Troppo**. Questo non si applica alla mano del banco.



Le mani con un valore inferiore alla mano del banco virtuale perdono e sono contrassegnate con un'icona **Nessuna vincita**.



Una volta terminato il turno di gioco, tutte le carte sul tavolo vengono raccolte e scartate e vengono aperte le puntate per il turno successivo.

Vincite

Le mani vincenti e che pareggiano sono pagate come segue:

- Le mani vincenti sono pagate 1 a 1.
- Le mani vincenti con un Blackjack sono pagate 3 a 2.
- Le puntate con assicurazione vincenti sono pagate 2 a 1.
- In caso di pareggio la puntata viene riaccreditata al tuo saldo.
- Quando si vince un Raddoppia Gratis o un Dividi Gratis, l'importo della vincita viene generato con la Puntata gratuita in base alla tabella dei pagamenti. Il valore della Puntata gratuita non è incluso nella vincita totale.
- Quando una mano Raddoppia Gratis o Dividi Gratis termina con un Pareggio, solo la puntata iniziale viene restituita al tuo saldo. Il valore della puntata gratuita non è incluso nell'importo restituito.
- **Regola del pareggio sul 22**: se il banco sballa con un totale di 22, le mani attive non sballate, eccetto il Blackjack, sono un pareggio e la tua puntata viene restituita.

Puntate secondarie:

COPPIE PERFETTE

COMBINAZIONE	PAGAMENTO
Coppia Perfetta	25 a 1
Coppia colore	12 a 1
Coppia mista	6 a 1

21+3

COMBINAZIONE	PAGAMENTO
Tris perfetto	100 a 1
Scala a colore	40 a 1
Tris	30 a 1
Scala	10 a 1
Colore	5 a 1

Queste informazioni sono disponibili nella sezione **Pagamenti & Limiti** all'interno del gioco.

Ritorno al giocatore

Il ritorno al giocatore teorico (RTP) ottimale nel Blackjack è del **98.90%** sulla puntata iniziale.

RTP teorico per le puntate secondarie:

TIPO DI PUNTATA	RTP
Coppie perfette	95,90%
21+3	96,30%

L'RTP basato sull'offerta Incassa è **98,26%**.

Controlli di navigazione

È possibile selezionare il pulsante **Lobby** in qualsiasi momento e in qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco, selezionare qualsiasi altro gioco live o semplicemente abbandonare il tavolo. Una volta fatto clic su di essa, non verrai escluso dal tavolo attuale fino a quando non selezioni il nuovo tavolo di gioco a cui vuoi unirti. Puoi usare la Lobby per consultare altri giochi pur rimanendo al tavolo corrente. Una volta nella pagina Lobby, premi/tocca il pulsante **Torna al gioco** per uscire da Lobby e tornare al tuo tavolo aperto.



Facendo click/toccando il pulsante **Chat** avvii la funzione di messaggistica. Puoi inviare messaggi al croupier e ad altri giocatori. Il croupier comunicherà con te e risponderanno a qualsiasi tipo di domanda riguardante il gioco.



Se desideri parlare con il team di **Assistenza Live**, seleziona la chat room corrispondente facendo click/toccando il pulsante **Assistenza** per ricevere assistenza in una finestra di chat privata.



I messaggi della chat sono monitorati in ogni momento dal personale dedicato dell'Assistenza Clienti. I giocatori che fanno un cattivo utilizzo della chat abusando di altri giocatori, o utilizzando un linguaggio inappropriato e/o offensivo, potrebbero vedersi disabilitare i privilegi di chat.

Facendo click/toccando il pulsante **Volume** si apre il cursore che consente di modificare il volume dell'audio del tavolo. Facendo click/toccando il pulsante Volume puoi mettere il gioco in modalità “Muto”. Per disattivare la modalità “Muto”, fai click/tocca di nuovo il pulsante.



Facendo click/toccando il pulsante **Cronologia** si apre una finestra che mostra i dettagli della tua attività di gioco. Per impostazione predefinita, la data in cui si aprirà la cronologia sarà oggi.



Seleziona una partita di gioco dalla lista per visualizzarne i dettagli, ordinati per informazioni

sul turno di gioco e sulle tue puntate.

Facendo click/toccando il pulsante **Aiuto gioco** si apre la finestra di aiuto in cui ti trovi in questo momento.



Facendo click/toccando il pulsante **Impostazioni** si apre la finestra delle impostazioni che consente di selezionare le seguenti preferenze.



Nella scheda Generale sono disponibili le seguenti impostazioni:

- Gestisci qualità video
- Gestisci suoni del video
- Gestisci effetti sonori del gioco

Nella tabella **Bet Behind** puoi impostare se preferisci seguire o meno il comportamento del giocatore principale quando fai puntate Bet Behind su altri giocatori.

Nella scheda **Decisioni automatiche** puoi accedere alle informazioni su questa funzione e abilitare o disabilitare le Decisioni automatiche **Base o Avanzate**.

Facendo click/toccando il pulsante **Schermo Intero** si avvia la modalità a Schermo Intero. Per uscire da questa modalità, fai nuovamente clic/tocca di nuovo il pulsante o usa il tasto “Esc” sulla tastiera.



Sottotitoli

Non tutti i sottotitoli possono essere non accurati. Consulta le informazioni dell'interfaccia utente presente nel gioco come fonte primaria.

Mescolare e cambiare le carte

Le carte vengono rimescolate una volta che il cartoncino divisorio è stato rimosso e il turno è terminato.

Quando il cartoncino divisorio appare durante il gioco, viene rimosso. Il banco annuncia che questa è l'ultima mano della sabot, e dunque la mano è completa. Dopo aver completato

questa mano, non vengono distribuite altre carte fino al cambio di sabot o alla procedura di mescolamento delle carte.

Le carte sono mescolate da un Supervisore su un tavolo di mescolamento o dal banco stesso sul tavolo da gioco secondo la procedura stabilita.

La procedura di cambio del sabot può essere avviato prima che venga rimosso il cartoncino di taglio a totale discrezione di chi gestisce quel turno.

La procedura di cambio carta si svolge una volta ogni 24 ore o, in aggiunta, nei seguenti casi:

- Il tavolo è stato aperto dopo un periodo di inattività.
- Lo stream video non era disponibile al tavolo.
- Più di tre carte cadono sul pavimento durante il turno di gioco.
- Nel sabot è presente una carta con un codice a barre difettoso

Inconvenienti di gioco

Se si verifica un qualsiasi errore nel sistema di gioco, nella procedura di gioco o nelle attività di transazioni, il turno di gioco sarà temporaneamente sospeso e il Manager di turno verrà informato immediatamente. Tu e gli altri giocatori visualizzerete un messaggio sullo schermo, per evidenziare che il problema è oggetto di indagine.

Se l'errore può essere risolto immediatamente, il gioco continuerà come al solito. Se una soluzione immediata non è possibile, la partita sarà annullata e le puntate iniziali saranno rimborsate a tutti i giocatori che hanno partecipato alla partita.

Se desideri discutere alcuni problemi legati al gioco, contatta l'Assistenza live del Casinò fornendo il tuo **Numero ID di gioco**.

Politica per le disconnessioni

I servizi del Casinò dal vivo di Pragmatic Play vengono erogati via Internet e occasionalmente possono verificarsi disconnessioni.

Dopo essere stato disconnesso, controlla la tua vincita nella finestra **Cronologia**. Se hai domande sull'esito del gioco, contatta l'Assistenza live all'interno del gioco o l'Assistenza clienti del Casinò fornendo il tuo ID di gioco.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **97.47%**.