

# Regolamento\_First Person Video Poker

Obiettivo del gioco

**First Person Video Poker** è una variante estremamente popolare del poker tra i giocatori. L'obiettivo è ottenere la migliore mano possibile con cinque carte alla fine di un turno.

Vengono distribuite cinque carte iniziali e il giocatore può tenerle o sostituirle con nuove carte. Al termine del turno, le vincite dei giocatori vengono pagate in base al valore della loro mano e alla tabella dei pagamenti che hanno scelto all'interno del gioco.

Regole del gioco

Si gioca con un mazzo fisico standard da 52 carte, utilizzato durante la fase di distribuzione, e diversi mazzi standard, uno per ogni mano per giocatore nella fase dei risultati. I mazzi usati in ogni mano sono in ordine casuale, realizzati con le carte rimaste nel mazzo iniziale dopo che sono state distribuite le prime cinque carte. Ogni giocatore può giocare fino a 100 mani, nonché scegliere la propria tabella dei pagamenti. Per impostazione predefinita, i giocatori iniziano con zero mani.

**Turno di gioco**

I giocatori selezionano l'importo della puntata, la tabella dei pagamenti e il numero di mani, utilizzando i pulsanti +1, +10, MAX e ANNULLARE.

Il numero massimo di mani selezionabili è 100 e l'importo della puntata viene applicato a ciascuna delle mani scelte. Il numero totale di mani e la puntata totale vengono visualizzati sullo schermo.

**Esempio:** il giocatore sceglie di scommettere 1 € e seleziona 20 mani. L'importo totale della puntata, quindi, è di 20 €.

La tabella dei pagamenti predefinita è «Jacks or Better», ma i giocatori possono selezionare la tabella dei pagamenti a loro scelta tra queste cinque opzioni:

- Jacks or Better
- Tens or Better
- Deuces Wild
- Poker Bonus (Bonus Poker)
- Raddoppia double bonus (Double Double Bonus)

Per iniziare il gioco, il giocatore deve scegliere almeno una Mano con cui giocare per attivare il pulsante «DAI CARTE». Dopo aver cliccato «DAI CARTE» il giocatore riceve le prime cinque carte, che sono

visibili. La metà inferiore dello schermo mostra la mano di cinque carte distribuite (chiamata «Mano principale»), mentre la metà superiore dello schermo mostra le mani virtuali selezionate dal giocatore, coperte.

Successivamente il giocatore seleziona quale delle cinque carte distribuite tenere e quali cambiare. I giocatori possono tenere da zero a tutte e cinque le carte distribuite.

Per aiutare il giocatore nella sua decisione, una linea evidenzia quali carte della mano principale devono essere conservate, secondo la strategia predefinita per le tabelle di pagamento scelte dal giocatore.

Nota che una strategia di default della tabella dei pagamenti non è sempre la strategia ottimale.

Per tenere una carta, un giocatore la clicca/tocca facendo sparire lo stato TIENI («HOLD») sotto di essa; dopodiché sopra la carta appare lo status TENUTA («HELD»).

Le mani extra nella metà superiore dello schermo mostrano le carte che il giocatore ha scelto di tenere. Tutte le carte non contrassegnate con TENUTA vengono

sostituite con nuove carte. Ogni mano ha il proprio mazzo virtuale separato.

Se nessuna carta viene tenuta o toccata, la decisione predefinita viene presa per

conto del giocatore dopo un periodo di inattività:

- Se il giocatore non ha cliccato su «DAI CARTE» prima del periodo di inattività, il gioco termina senza alcuna puntata effettuata.
- Se il giocatore ha già cliccato su «DAI CARTE» ma non ha tenuto alcuna carta prima del periodo di inattività, viene automaticamente attivata la strategia predefinita della/e tabella/e dei pagamenti scelta/e.
- Se il giocatore ha già cliccato su «DAI CARTE» e scelto le carte da tenere, la decisione del giocatore viene presa in considerazione e il gioco procede di conseguenza.

#### **Strategia predefinita**

La strategia predefinita viene utilizzata per aiutare il giocatore a decidere quali carte tenere. Viene utilizzata anche nel caso di inattività del giocatore.

La strategia predefinita dipende dalla tabella dei pagamenti:

#### **J a c k s o r B e t t e r**

1. Tieni sempre una scala colore o una combinazione migliore
2. Se hai quattro carte per fare colore, tieni quelle quattro
3. Se hai una qualsiasi coppia o una combinazione migliore, tieni quelle carte
4. Se hai quattro carte per fare scala colore, tieni quelle quattro. Se sono possibili due scale, tieni quella con le carte più alte
5. Se hai un Jack o una carta più alta, tieni la tua carta più alta
6. Non tenere nessuna carta.

#### **T e n s o r B e t t e r**

1. Tieni sempre una scala colore o una combinazione migliore
2. Se hai quattro carte per fare colore, tieni quelle quattro
3. Se hai una qualsiasi coppia o una combinazione migliore, tieni quelle carte
4. Se hai quattro carte per fare scala colore, tieni quelle quattro. Se sono possibili due scale, tieni quella con le carte più alte
5. Se hai un 10 o una carta più alta, tieni la tua carta più alta
6. Non tenere nessuna carta.

#### **D e u c e s W i l d**

1. Tieni tutte le carte se hai quattro deuces\* o una combinazione migliore
2. Se hai tre deuces e un 10 o una carta più alta, tieni queste quattro carte
3. Se hai una scala colore o una combinazione migliore, tieni quelle cinque
4. Se hai tre deuces, tienili
5. Se hai un tris o una combinazione migliore, tieni quelle carte
6. Se hai un deuce, tienilo
7. Se hai quattro carte per fare scala o colore, tieni quelle quattro
8. Se hai una coppia, tieni quelle carte
9. Non tenere nessuna carta.

\* Deuce: una carta col valore di 2, conosciuta anche come «carta Joker».

#### **P o k e r B o n u s**

1. Tieni sempre un poker o una combinazione migliore
2. Se hai tris d'assi, tieni queste tre carte.
3. Se hai una qualsiasi coppia o una combinazione migliore, tieni quelle carte
4. Se hai quattro carte per fare colore, tieni quelle quattro. Se hai quattro carte per fare scala colore, tieni quelle quattro. Se sono possibili due scale, tieni quella con le carte più alte
6. Se hai un Jack o una carta più alta, tieni la tua carta più alta
7. Non tenere nessuna carta.

#### **R a d d o p p i a d o u b l e b o n u s**

1. Tieni sempre una scala a colore o una scala reale massima
2. Tieni sempre il poker d'assi con kicker 2, 3 o 4

3. Se hai un poker d'assi, tienilo
4. Tieni sempre il poker di 2, 3 o 4 con kicker asso, 2, 3 o 4
5. Se hai un poker di 2, 3 o 4, tienilo
6. Se hai quattro carte per fare colore, tieni le carte dello stesso seme
7. Se hai una qualsiasi coppia o una combinazione migliore, tieni quelle carte
8. Se hai quattro carte per fare scala colore, tieni quelle quattro. Se sono possibili due scale, tieni quella con le carte più alte
9. Se hai un Jack o una carta più alta, tieni la tua carta più alta
10. Non tenere nessuna carta.

#### **Joker**

Tutti i 2 (Deuces) in Deuces Wild, indipendentemente dal seme, sono considerati come dei Joker. Ogni Joker può rappresentare qualsiasi singola carta del mazzo iniziale di 52 carte.

#### **Risultato del gioco**

Una volta presa la decisione, le carte che il giocatore ha scelto di non tenere vengono sostituite da carte nuove che formano nuove mani da cinque carte.

Dopodiché, il giocatore clicca/tocca il pulsante «ESTRARRE».

Il risultato viene visualizzato sullo schermo, con le mani vincenti del giocatore evidenziate.

La tabella dei pagamenti mostra la frequenza con cui ogni tipo di mano è stato distribuito, qual è stata la vincita e le vincite totali del giocatore per quel turno.

#### Vincere le mani

Le singole carte sono ordinate in ordine decrescente: asso (alto o basso), re, regina, Jack, 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, Jack, 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 massima** è una scala colore con asso, re, regina, Jack e 10 dello stesso seme.

**Scala colore** è una mano che contiene cinque carte in sequenza, tutte dello stesso seme, ad esempio: 9, 8, 7, 6 e 5 tutte di cuori.

**Poker** è una mano che contiene quattro carte dello stesso valore e una qualsiasi quinta carta. 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 6. **Colore** è una mano dove tutte e cinque le carte 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. 9, 8, 7, 6 e 5 di due o più semi diversi.

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

**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, ad esempio: due assi e due re.

#### Pagamenti

Ogni mano paga solo per il singolo ranking più alto ammissibile nella tabella dei pagamenti selezionata.

**Esempio:** se il giocatore sceglie la tabella dei pagamenti Jacks or Better e ha una mano con una coppia di assi e una coppia di 8, questa combinazione può essere sia una doppia coppia che un Jacks or Better. Pertanto, al giocatore viene effettuato un pagamento secondo la Doppia coppia, poiché la Doppia coppia ha valore più alto di Jacks or Better.

**Jacks or Better**

Mano Vincita

Scala reale massima (Royal Flush)

800x

Scala colore (Straight Flush) 50x

Poker (Four of a Kind) 25x

Full (Full House) 9x

Colore (Flush) 6x

Scala (Straight) 4x

Tris (Three of a Kind) 3x

Doppia coppia (Two Pairs) 2x

Jacks or Better\* 1xTens or Better

Mano Vincita

Scala reale massima (Royal Flush)

800x

Scala colore (Straight Flush) 50x

Poker (Four of a Kind) 20x

Full (Full House) 6x

Colore (Flush) 5x

Scala (Straight) 4x

Tris (Three of a Kind) 3x

Doppia coppia (Two Pairs) 2x

Tens or Better\* 1x

**Deuces Wild**

Mano Vincita

Scala reale massima naturale (Natural Royal Flush)\* 800x

Four Deuces (Four Deuces)\* 200x

Scala reale massima con Joker (Wild Royal Flush)\* 25x

Pokerissimo (Five of a Kind)\* 15x

Scala colore (Straight Flush) 9x

Poker (Four of a Kind) 4x

Full (Full House) 4x

Colore (Flush) 3x

Scala (Straight) 2x

Tris (Three of a Kind) 1x

**Poker Bonus**

Mano Vincita

Scala reale massima (Royal Flush)

800x

Scala colore (Straight Flush) 50x

4 assi (4 Aces)\* 80x

Poker di 2, 3 o 4 (4 2s, 3s or 4s)\* 40x

Altri poker (Other Four of a Kind)\* 25x

Full (Full House)

8x

Colore (Flush) 5x

Scala (Straight) 4x

Tris (Three of a Kind) 3x

Doppia coppia (Two Pairs) 2xMano Vincita

Jacks or Better 1x

**Raddoppia double bonus**

Mano Vincita

Scala reale massima (Royal Flush)

800x

Scala colore (Straight Flush) 50x

Poker d'assi, kicker 2/3/4 (4 Aces, 2/3/4 Kicker)\* 400x

Poker di 2/3/4, kicker A/2/3 (4 2s/3s/4s, A/2/3/4 Kicker)\* 160x

Poker d'assi, kicker 5+ (4 Aces, 5+ Kicker)\* 160x

Poker di 2/3/4, kicker 5+ (4 2s/3s/4s, 5+ Kicker)\* 80x

Altri poker (Other Four of a Kind) 50x

Full (Full House) 9x

Colore (Flush) 6x

Scala (Straight) 4x

Tris (Three of a Kind) 3x

Doppia coppia (Two Pairs) 1x

Jacks or Better 1x

\*

**Jacks or Better:** una mano che contiene una coppia di Jack di qualsiasi seme o una coppia di carte di valore superiore a un Jack (ad esempio due regine) di qualsiasi seme

**Tens or Better:** una mano che contiene una coppia di 10 di qualsiasi seme o una coppia di carte di valore superiore (ad esempio due re) di qualsiasi seme

**Scala reale massima naturale:** una scala reale massima senza nessun joker (deuces).

**Four Deuces:** una mano che contiene quattro 2. **Scala reale massima con Joker:** una scala reale massima in cui una delle carte è stata sostituita da un joker (ad esempio asso di picche, re di picche, regina di picche, un deuce come joker e 10 di picche).

**Pokerissimo:** una mano dove tutte e cinque le carte hanno lo stesso valore (ad es. cinque 3) e la/e carta/e con il numero 2 possono sostituire qualsiasi altra carta per formare la mano vincente.

**Poker d'assi, kicker 2/3/4** è una mano con quattro assi e in cui il kicker è un 2, un 3 o un 4

**Poker d'assi, kicker 5+** è una mano con quattro assi e in cui il kicker è un 5 o una carta di valore più alto.

**Poker di 2, 3 o 4** è una mano che contiene quattro 2, quattro 3 o quattro 4.

**Poker di 2, 3 o 4, kicker A/2/3/4** è una mano con quattro 2, 3 o 4 e in cui il kicker è un 2, un 3, un 4 o un asso.

**Poker di 2, 3 o 4, kicker 5+** è una mano con quattro 2, 3 o 4 e in cui il kicker è un 5 o una carta di valore più alto.

**Altro poker:** un poker che non è d'assi, di 2, di 3 o di 4.

Il pagamento massimo dipende dai moltiplicatori della mano vincente nella tabella dei pagamenti scelta.

Eventuali malfunzionamenti annullano il turno in corso e tutte gli eventuali pagamenti per quel turno. Le puntate saranno restituite. Ritorno al giocatore

La percentuale di ritorno al giocatore (RTP) varia in base alla tabella dei pagamenti selezionata e richiede una strategia ottimale.

Tabella dei pagamenti RTP

Jacks or Better 99.54%

Tens or Better 97.96%

Deuces Wild 98.91%

Poker Bonus 99.17%

Raddoppia double bonus 98.98%

Puntare

Il pannello LIMITI DI PUNTATA

mostra i limiti di puntata minimi e massimi del tavolo e





può essere aggiornato periodicamente. Apri il pannello dei Limiti di Puntata per verificare i tuoi limiti attuali.

**First Person Video Poker**  5 –  1000  €   

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

SALDO

Per piazzare una puntata, seleziona il valore delle tue mani. Fai clic/tocca «+» o «-» sul pulsante VALORE per aumentare o diminuire questo valore. Tieni presente che il valore selezionato verrà applicato a tutte le tue mani.

VALORE  1  €  

Una volta piazzata una puntata valida, clicca o sfiora il pulsante «DAI CARTE» per avviare la distribuzione delle carte.

Fare clic/toccare il pulsante RIPUNTA per ripetere la puntata del turno di gioco precedente, aggiungendo lo stesso importo della puntata, la stessa tabella dei pagamenti e lo stesso numero di mani. Questo pulsante diventa disponibile dopo ogni turno di gioco. Se cambi la tabella dei pagamenti e poi usi il pulsante RIPUNTA, la tabella dei pagamenti rimarrà impostata sulla tua selezione corrente. Il pulsante ANNULLARE cancella l'ultima azione della mano.

Puoi fare clic/toccare il pulsante ANNULLARE ripetutamente per rimuovere tutte le mani aggiunte, una per una, nell'ordine inverso rispetto a quello in cui sono state aggiunte. Puoi cancellare tutte le tue mani tenendo premuto il pulsante ANNULLARE.

I giocatori possono modificare la tabella dei pagamenti predefinita facendo clic/toccare il pulsante CAMBIA accanto al titolo della tabella dei pagamenti, dopodiché si apre la selezione della tabella dei pagamenti. Per scegliere una tabella dei pagamenti, fai clic/tocca il pulsante SELEZIONA.

## PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al:

- **Jacks or Better: 99.54%**
- **Tens or Better: 97.96%**
- **Deuces Wild: 98.91%**
- **Bonus Poker: 99.17%**
- **Double Double Bonus: 98.98%**

RTP ottenibili attraverso la strategia ottimale.