

## REGOLAMENTO – TEEN PATTI

Nel Teen Patti, 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 **GIOCARE 1x** per piazzare una puntata Giocare pari alla puntata Ante. In alternativa, fare clic su **LASCIA**.

Vincere le mani

Nel Teen Patti si usa un mazzo standard da 52 carte (esclusi i jolly). Le carte vengono mescolate dopo ogni turno di gioco.

Nel Teen Patti, 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 Teen Patti:



Mini-scala reale sono un asso, un re e una regina dello stesso seme.



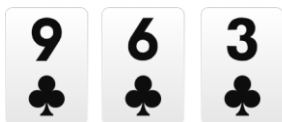
Scala colore è una mano con tre carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per esempio: re, regina, fante, tutti di quadri.



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



Poker è una mano che contiene quattro carte di uno 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.



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



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.

### Risultati e Premi del Gioco

I risultati sono determinati comparando la mano del giocatore e quella del dealer.

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.

Risultato	ANTE	GIOCARE 1x
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 (ha scelto di non piazzare una puntata Giocare)	Perdita	-

Se piazzati una puntata Giocare 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 dealer 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 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 colore	40:1
Tris	30:1
Scala	5:1
Colore	4:1
Coppia	1:1

### 6 CARD BONUS

Mano	Vincita
Scala reale	1000:1
Scala colore	200:1
Poker	100:1
Full	20:1
Colore	15:1
Scala	10:1
Tris	7:1

La puntata Ante paga 1:1.

Il pagamento di una puntata Giocare è 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 dei 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.

Teen Patti € 1 – 2,500

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

SALDO  
€ 100,000

Il TIMER ti informa della durata dell'intervallo di puntata. Quando scade, non è più possibile puntare e non vengono accettate nuove puntate.



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. L'azione potrà essere interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

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 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 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. 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.



Prendi una decisione

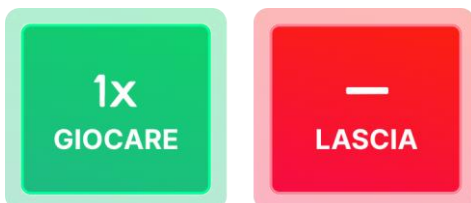
Dopo la distribuzione delle carte, verranno visualizzate la tua combinazione di carte e la finestra "PRENDI UNA DECISIONE".

GIOCATORE



Carta alta

Ora il giocatore deve valutare le proprie possibilità di vittoria e decidere se puntare un Giocare e continuare a giocare o lasciare e perdere la puntata Ante.



Se si è in possesso di un Ante Bonus vincente comparirà il messaggio "GIOCARÉ 1x per ottenere la vincita ANTE BONUS!" al di sotto della finestra di pop-up GIOCARÉ 1x/LASCIA. Per ricevere il pagamento dell'Ante Bonus è necessario GIOCARÉ 1x.

Premendo il pulsante GIOCARÉ 1x si continuerà a giocare piazzando la puntata Giocare. La puntata Giocare verrà piazzata automaticamente sull'area di scommessa Giocare.

Facendo clic/toccando il pulsante su LASCIA, si perderanno tutte le puntate ANTE 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 GIOCARÉ 1x 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 presentatore del gioco 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.

La Chat sarà disabilitata per i giocatori che la utilizzano in modo improprio, per insultare il Presentatore del gioco o gli altri giocatori oppure usano un linguaggio non appropriato e/o offensivo.

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 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 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.

Puoi modificare le tue impostazioni generali e di gioco.



## **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 PRESENTATORE, 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 o nella procedura del gioco, il round di gioco viene messo temporaneamente in pausa e il presentatore del gioco avvisa il supervisore di assistenza. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo che spiegherà che è in corso l'analisi del problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, il gioco può continuare normalmente. Nel caso in cui

non sia possibile una risoluzione immediata, il round di gioco verrà annullato 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 può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Non sarai rimosso da questo tavolo finché non avrai selezionato il nuovo gioco/tavolo a cui desideri partecipare. Puoi utilizzare la LOBBY per navigare tra i giochi mentre stai giocando l'attuale partita.

#### Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a più tavoli da gioco, visualizzarli tutti e giocarci assieme 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), ELIMINA, BACKSPACE	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto 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> </ul>