

REGOLAMENTO - WAR

Obiettivo del gioco

War è un gioco di carte semplice e veloce. L'obiettivo di War è scommettere se la tua carta sarà più alta di quella del dealer. Competi solo contro il dealer.

Hai anche l'opzione di puntare se la tua carta e la carta del dealer avranno lo stesso valore piazzando una puntata sul Pareggio. In caso di Pareggio, devi decidere: Arrenditi o Vai in Guerra.

Regole del gioco

Lo scopo di War è prevedere se la tua carta avrà un valore superiore a quella del dealer.

- Il gioco si gioca con otto mazzi standard di 52 carte (escludendo i Jolly).
- L'Asso ha il valore di carta più alto (2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A).
- I semi non contano in questo gioco.

Dopo che il tempo di puntata assegnato è scaduto, a te e al dealer viene distribuita una carta scoperta ciascuno. Chi ha la carta di valore più alto vince il turno.

Se c'è un pareggio (sia tu che il dealer avete una carta dello stesso valore), inizia la Guerra. In questo caso, devi decidere: Arrenditi o Vai in Guerra.

PRENDI UNA DECISIONE

 15

RESA

Prendi 100 €

VAI IN GUERRA

Punta 100 €

- Se scegli di arrenderti, perderai metà della tua puntata e il turno terminerà.
- Se scegli di Andare in Guerra, devi raddoppiare la tua puntata principale e il turno continuerà.
- Se non scegli una di queste due opzioni ti arrenderai automaticamente.

Una volta deciso di Andare in Guerra, il dealer scarta tre carte coperte prima di distribuire a ciascuno di voi un'ulteriore carta scoperta. Se la tua carta è più alta di quella del dealer, vinci l'importo della tua puntata originale. Se la carta del dealer è più alta, perdi la tua puntata raddoppiata.

Se si verifica un pareggio durante la Guerra, lo stesso processo viene ripetuto fino a quando non c'è un vincitore (quattro pareggi consecutivi è il limite per ogni turno). Se ci sono più pareggi di fila, il turno continua con la tua puntata raddoppiata esistente e non sono consentite puntate aggiuntive.

Puoi scegliere di Andare in Guerra solo una volta, durante il tuo primo pareggio. Se ci sono più pareggi consecutivi, non avrai l'opzione di decidere e andrai immediatamente in Guerra con la tua puntata raddoppiata.

Puntate secondarie

War offre una puntata secondaria opzionale: puoi scommettere su un Pareggio senza effettuare una puntata principale (Giocatore). Se piazzati la tua puntata su un Pareggio e la tua carta corrisponde a quella del dealer, vinci:

Puntata secondaria su Pareggio	
1° Pareggio	10 a 1
2° pareggio consecutivo	25 a 1
3° pareggio consecutivo	50 a 1
4° pareggio consecutivo	200 a 1

Si prega di notare che per ogni numero di pareggi, c'è un pagamento separato (non sono combinati).

Puoi puntare su Pareggio una volta durante ogni turno. Se ci sono più Pareggi consecutivi, il turno continua con la tua puntata raddoppiata esistente e non sono consentite puntate aggiuntive.

Ogni turno ha un limite di quattro pareggi, e il turno terminerà dopo il quarto pareggio consecutivo.

Pagamenti

La tua vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

PUNTATA	PAGA
Principale	1:1
Puntata secondaria (1° pareggio)	10:1
Puntata secondaria (2° pareggio consecutivo)	25:1
Puntata secondaria (3° pareggio consecutivo)	50:1
Puntata secondaria	200:1

PUNTATA PAGA

(4° pareggio consecutivo)

Riceverai un pagamento bonus di 10:1 sulla tua puntata principale se ottieni quattro pareggi consecutivi.

Eventuali malfunzionamenti annullano il turno di gioco e tutte le eventuali vincite del turno. Le puntate saranno restituite.

Ritorno al giocatore

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

- Puntata principale (Vai in guerra) – 96,56%
- Puntata principale (Arrenditi) – 96,27%
- Puntata secondaria sul pareggio – 92,05%

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.

War **0,00 – 0,00 €**

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

SALDO
100.000 €

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

12

Nella visualizzazione classica, 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 aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccando il relativo punto 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.

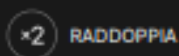
NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. L'azione potrà essere interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

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



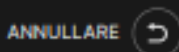
RIPETI

Il pulsante RADDOPPIARE (x2) 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 ANNULLARE elimina l'ultima puntata piazzata.



ANNULLARE

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLARE 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 ANNULLARE.

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



Assistenza Live

Contattare il Supporto in tempo reale per richieste relative al gioco.



Statistiche della puntata

La puntata totale piazzata su un particolare punto di puntata e il numero di giocatori che hanno piazzato puntate sul punto sono mostrati.

Vengono inoltre mostrate le percentuali di puntate piazzate sul giocatore o su una guerra.

Puoi scegliere se nascondere le statistiche da Impostazioni Gioco.

Chat

Chattare con presentatori del gioco e/o altri giocatori.



Codice partita

Ogni turno 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 il servizio clienti riguardo a uno specifico round.

Audio

Il controllo sonoro gestisce tutti i suoni nel gioco.



Cronologia del gioco

Cronologia del gioco mostra i tuoi turni e risultati del gioco Evolution.



Impostazioni

Le impostazioni ti permettono di personalizzare le preferenze utente che vengono salvate nel tuo profilo.



Depositi e prelievi

Cassiere per 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

Se si verifica un errore durante la procedura o il gioco, il turno di gioco verrà messo in pausa mentre il gestore/presentatore del gioco informa il responsabile del servizio. Tu e gli altri giocatori riceverete una notifica tramite chat o messaggio pop-up sullo schermo per evidenziare che il problema è in fase di analisi. Se il gestore del turno riesce a risolvere immediatamente l'errore, il turno di gioco continuerà normalmente. Se, invece, non è possibile trovare una soluzione immediata, il turno di gioco verrà annullato e tutte le puntate iniziali verranno rimborsate ai giocatori che vi hanno partecipato.

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.

Moderazione della chat automatica

I messaggi dei giocatori nella chat sono soggetti a decisioni automatizzate. In caso di abuso, come l'offesa al presentatore del gioco o ad altri giocatori o l'uso di un linguaggio inappropriato e/o offensivo, al giocatore verrà inviato un avviso. Se l'avviso viene ignorato, i privilegi della chat verranno disabilitati. Se non sei d'accordo con una decisione automatica, ti invitiamo a contattare il supporto del tuo Casino per ulteriore assistenza.

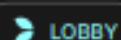
Mescolare le carte

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

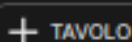
Lobby Evolution: seleziona facilmente il gioco senza uscire dalla sessione di gioco corrente fino a quando non viene scelto un nuovo gioco.



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.

TASTO	FUNZIONE
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">• Uscire dalla modalità a schermo intero• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Come giocare, Impostazioni ecc.)