

Regulile jocului

Casino Hold'em este o variantă a cunoscutului Texas Hold'em poker. Casino Hold'em diferă de Texas Hold'em prin faptul că se joacă împotriva casei și nu împotriva altor jucători.

Scopul jocului Casino Hold'em este să bateți mâna crupierului prin construirea celei mai bune mâini posibile de cinci cărți, alcătuită dintr-o combinație de două cărți primite de la crupier și cinci cărți comune.

La o masă de Casino Hold'em pot juca simultan un număr nelimitat de jucători. Fiecare jucător poate ocupa un singur loc la masă.

Casino Hold'em se joacă cu un set standard de 52 de cărți (jokerii sunt excluși). Numai un joc se joacă cu un set de cărți, iar cărțile sunt amestecate după fiecare rundă a jocului.

Pentru a juca jocul, plasați un pariu pe pariul Antet (pariu inițial). Pentru a face jocul și mai atractiv, puteți plasa de asemenea un pariu Bonus care se plătește în cazul în care în primele cinci cărți împărțite se află o pereche de ași sau mai mult.

Crupierul împarte două cărți cu fața în sus pentru dvs. și două cărți cu fața în jos pentru el. Trei cărți comune sunt împărțite cu fața în sus în mijlocul mesei. Aceste trei cărți comune pentru dvs. și pentru crupier sunt utilizate pentru completarea mâinii.

Trebuie să alegeți între PLAY 2x (JOACĂ 2x) sau FOLD (RENUNȚĂ). Alege PLAY 2x pentru a continua runda prin plasarea unui pariu Play egal cu dublul pariului Ante. Alege FOLD pentru a termina runda, renunțând astfel la pariul Ante. Pariul Bonus nu este afectat de decizia PLAY/FOLD.

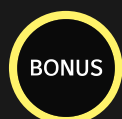
După ce luați decizia, crupierul va mai împărți două cărți comune (numite „Turn” și „River”). Crupierul își va dezvălui de asemenea cele două cărți inițiale.

Pentru stabilirea unui câștigător, se formează mâinile cele mai bine plătite și se compară, pentru dvs. și pentru crupier, prin utilizarea a cinci din cele șapte cărți disponibile.

Pariuri secundare

PARIUL BONUS

Pariul Bonus este opțional și nu poate fi plasat singur. După ce un joker este plasat pe punctul pentru pariul Ante, o săgeată clipind vă va indica faptul că punctul pentru pariul Bonus este activat. Plasați pariul dvs. Bonus în același mod în care plasați pariul Ante.



Pariul Bonus este evaluat numai la prima mână de cinci cărți. CÂȘTIGAȚI pariul Bonus dacă aveți o pereche de ași sau o combinație mai bună, iar plata se face conform tabelului de plăți pentru bonus chiar dacă renunțați, iar crupierul câștigă runda.

Pariul Jumbo 7 Jackpot

Pariul Jumbo 7 Jackpot este un pariu secundar opțional care vă permite să câștigați o parte a jackpotului progresiv mare! Suma jackpotului progresiv crește constant în timp, pe măsură ce mai multe pariuri Jumbo 7 Jackpot sunt plasate de jucători la diferite cazinouri participante. În cele din urmă, jackpotul se obține când jucătorul care a plasat un pariu Jumbo 7 Jackpot la o masă la care participă obține o chintă de culoare din 7 cărți – creată din cele două cărți ale dvs. și cele cinci cărți comune.

Toți jucătorii care au plasat un pariu Jumbo 7 Jackpot la runda de joc câștigătoare împart suma totală a jackpot-ului progresiv. Suma pentru partea dvs. potențială a jackpot-ului progresiv se bazează astfel pe toate pariurile Jumbo 7 Jackpot care au fost plasate de jucători la mesele de joc participante la runda curentă.

Pariul Jumbo 7 Jackpot opțional vă permite de asemenea să obțineți un câștig suplimentar de o valoare fixă când aveți o mână cu **chintă** sau mai bună!

La începutul unei runde noi a jocului, plasați pariul dvs. Jumbo 7 Jackpot opțional în câmpul circular marcat „Jumbo 7 JACKPOT” după ce ați plasat pariul Ante și înainte de expirarea timpului de pariere.



După acceptare, pariul Jumbo 7 Jackpot este folosit pentru a alimenta cu bani câștigurile jackpot conform explicațiilor de mai jos. Fiecare jucător participant plasează un pariu Jumbo 7 Jackpot în propria monedă, iar suma curentă a jackpotului progresiv și partea dvs. potențială a jackpotului progresiv sunt afișate în moneda dvs. din tabelul de plăți Jumbo 7 JACKPOT. Când câștigați o parte a jackpotului progresiv, veți primi plata în propria monedă.

Câștigurile fixe pentru obținerea unei mâini bune (de la **chintă** la o ****chintă** de culoare din 6 cărți) sunt afișate și în propria dvs. monedă.



8.536,58 €

JACKPOT-UL ESTE ÎMPĂRȚIT ÎNTRE JUCĂTORII
CARE AU PLASAT UN PARIU JACKPOT

CHINTĂ ROIALĂ	8.536,58 €
CHINTĂ DE CULOARE DIN 5 CĂRȚI	2.500 €
CAREU	250 €
FULL HOUSE	50 €
CULOARE	25 €
CHINTĂ	10 €
TREI DE ACELAȘI FEL	3 €

Pariul Jackpot se bazează pe cele 2 cărți ale jucătorului
și cele 5 cărți comune

PLĂȚILE ^

Decizia de a alege JOACĂ 2x sau FOLD pentru mâna dvs. nu vă afectează abilitatea de a câștiga o parte a jackpot-ului progresiv la runda jocului.

Dacă runda de joc este anulată, pariul dvs. Jumbo 7 Jackpot vă va fi returnat împreună cu celelalte pariuri. Dacă aveți o mână potențial câștigătoare conform tabelului de plăți Jumbo 7 Jackpot la o rundă de joc anulată, decizia de a vă compensa manual va fi luată de furnizorul dvs. de jocuri.

Cum este folosit pariul Jumbo 7 Jackpot pentru a alimenta cu bani câștigurile jackpot

Un procent de 22,5 % din fiecare pariul jackpot se folosește pentru a alimenta cu bani câștigul jackpot progresiv de nivel superior.

Un procent de 3 % din fiecare pariul jackpot se folosește pentru a alimenta cu bani valoarea inițială a câștigului jackpot progresiv de la următorul nivel superior (premiul oferit după câștigarea celui curent).

Un procent de 56,14 % din fiecare pariul jackpot se folosește pentru a alimenta cu bani câștigurile fixe de nivel inferior de la jackpot.

Efectul conversiilor valutare

În cazul unui câștig cu jackpot de nivel superior, jucătorul primește cota sa parte din câștigul curent de jackpot de nivel superior. Acesta este împărțit la numărul de câștigători și se ține cont de conversia valutară pentru ca valoarea câștigului să fie proporțională cu suma pariată de jucător în moneda sa când se face comparația cu ceilalți jucători. De ex. un jucător care pariază în GBP și plasează un pariu de 1 GBP pariază puțin mai mult decât cineva care pariază în EUR și plasează un pariu de 1 €, deoarece 1 £ valorează mai mult decât 1 €.

Mâini câștigătoare

Cărțile individuale sunt clasificate în ordine descrescătoare: As (mare sau mic), popă, damă, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 și 2.

Un as poate fi cartea cu cea mai mare valoare într-o chintă cu A, K, Q, J, 10 sau cartea cu valoarea cea mai mică într-o chintă cu 5, 4, 3, 2, A.

Mâini posibile de la plățile cele mai mari la cele mai mici:



Chinta roială este o chintă de culoare cu as, popă, damă, valet și 10, toate din aceeași suită. În caz de egalitate, jucătorul își primește miza inițială înapoi, iar rezultatul jocului este EGALITATE.



Chinta de culoare este o mână cu cinci cărți consecutive, toate de aceeași suită, de exemplu: nouă, opt, șapte, șase și cinci, toate de cupă. Dacă sunt două mâini cu chintă de culoare, câștigă cea care are cartea de cea mai mare valoare. În caz de egalitate, jucătorul își primește miza inițială înapoi, iar rezultatul jocului este EGALITATE.



Careul este o mână cu patru cărți de aceeași valoare, plus încă una diferită. Exemplu: patru ași în mână înseamnă un careu. Careul format din cărți cu valoare mai mare câștigă în fața unui careu format din cărți cu valoare mai mică. Dacă sunt două Careuri de valoare egală, se folosește a cincea carte (Kicker) pentru a se decide câștigătorul. În caz de egalitate, jucătorul își primește miza inițială înapoi, iar rezultatul jocului este EGALITATE.



Full House este o mână ce conține trei cărți de același rang și alte două cărți de alt rang, de exemplu trei popi și doi de șase. Dintre două mâini full house, câștigă cea cu cele trei cărți de rang mai mare. Dacă cele trei cărți dintr-o mână de Full House au aceeași valoare (și, prin urmare, există o situație de egalitate), se compară cele două cărți de aceeași valoare. În caz de egalitate, jucătorul își primește miza inițială înapoi, iar rezultatul jocului este EGALITATE.



Culoarea este o mână în care toate cele cinci cărți sunt din aceeași suită, dar nu sunt consecutive, de exemplu, cinci cărți de treflă. Dacă două mâini au Culoare, câștigătorul este stabilit în funcție de care are cartea de cea mai mare valoare. Dacă ambele mâini au aceeași carte de cea mai mare valoare, atunci se compară a doua cea mai mare carte și așa mai departe până când se găsește o diferență.



Chinta este o mână cu cinci cărți consecutive din cel puțin două suite, de exemplu, nouă, opt, șapte, șase și cinci din două sau mai multe suite. Dacă sunt două mâini cu chintă, câștigă cea care are cartea de cea mai mare valoare. Două chinte cu aceeași carte mare au aceeași valoare, prin urmare este egalitate, pentru că suitele nu se folosesc pentru a face diferențierea.



Trei de același fel este o mână cu trei cărți de același rang, plus două cărți care nu au acest rang sau nu sunt de aceeași valoare una cu cealaltă. De exemplu, se consideră că un jucător cu trei popi în mână are trei de același fel. Trei de același fel cu valoare mai mare sunt o mână mai bună decât trei de același fel de valoare mai mică. Dacă sunt două mâini cu trei de același fel de valori identice, pentru se decide mâna câștigătoare se utilizează cele mai mari cărți secundare (Kicker, celelalte două cărți din mână).



Două perechi este o mână care conține două cărți de același rang, plus două cărți de un alt rang (care se potrivesc una cu cealaltă, dar nu cu prima pereche), plus orice carte cu un rang diferit de celelalte. Un exemplu în acest sens ar fi doi ași și doi popi. Pentru a decide câștigătorul în cazul în care sunt două mâini ce conțin două perechi fiecare, se compară perechea cu rangul cel mai mare și câștigă perechea mai mare. Dacă ambele mâini au aceeași pereche mare, se compară a doua pereche din fiecare mână. Dacă ambele mâini au aceleași două perechi, câștigătorul este determinat de cartea secundară cu cea mai mare valoare („Kicker”).



O pereche este o mână care conține două cărți de un rang (de exemplu doi popi), plus trei cărți care nu au acest rang și nu sunt de valori egale una cu cealaltă. O pereche este mâna cea mai mică pentru care puteți fi plătiți. Perechile de rang mai mare bat perechile de rang mai mic. Dacă două mâini au aceeași pereche, pentru a determina câștigătorul, se compară în ordine descendentă cele mai mari cărți secundare fără pereche din mâna jucătorilor (Kickers), câștigând jucătorul a cărui astfel de carte are valoarea cea mai mare.



Carte maximă este o mână de poker alcătuită din oricare cinci cărți care nu îndeplinesc niciuna din cerințele de mai sus. În principiu, nu este alcătuită nicio mână, și singurul lucru care are o semnificație din mâna jucătorului este cartea cea mai mare. Dacă două mâini au aceeași valoare a celei mai mari cărți, pentru a

determina câștigătorul, se compară în ordine descendentă celelalte cărți din mâinile jucătorilor.

Rezultatele jocului și plățile

Rezultatele sunt determinate prin compararea celor mai bune mâini cu 5 cărți ale jucătorului și crupierului (combinând cele 2 cărți ale jucătorului/crupierului cu cele 5 cărți comune).

Crupierul trebuie să aibă minimum o pereche de pătrari pentru a se califica.

Tabel de referință rapidă a rezultatelor

Metoda rapidă prin care se poate verifica rezultatele jocului, indiferent dacă câștigați, pierdeți sau sunteți la egalitate.

Rezultat	ANTE	JOACĂ
Crupierul nu se califică și dvs. câștigați	Câștigă*	Egalitate
Crupierul se califică și dvs. câștigați	Câștigă*	1:1
Crupierul se califică și dvs. pierdeți	Pierde	Pierde
Crupierul se califică și dvs. sunteți la egalitate	Egalitate	Egalitate
Jucătorul renunță la pariu (fold)	Pierde	Pierde

*Pariul Ante se plătește în conformitate cu tabelul de plată de mai jos.

ANTE

Mână	Plată
Chintă roială	100:1
Chintă de culoare	20:1
Careu	10:1
Full House	3:1
Culoare	2:1
Chintă	1:1
Trei de același fel	1:1
Două perechi	1:1
O pereche sau mai puțin	1:1

BONUS

Mână	Plată
Chintă roială	100:1
Chintă de culoare	50:1
Careu	40:1
Full House	30:1

Mână	Plată
Culoare	20:1
Chintă	7:1
Trei de același fel	7:1
Două perechi	7:1
O pereche de ași	7:1

Jumbo 7 JACKPOT

Mână	Plată
Chintă de culoare din 7 cărți*	100 % din jackpot**
Chintă de culoare din 6 cărți*	5000
Chintă de culoare din 5 cărți*	250
Careu	50
Full House	5
Culoare	4
Chintă	2

*Chinta de culoare din 7 cărți, chinta de culoare din 6 cărți și chinta de culoare din 5 cărți – o mână cu șapte, șase sau, respectiv, cinci cărți succesive, toate de aceeași suită. Mai jos, găsiți exemple cu fiecare dintre acestea.

Exemplu de chintă de culoare din 7 cărți: as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, toate de aceeași suită.

Exemplu de chintă de culoare din 6 cărți: as, 2, 3, 4, 5, 6, toate de aceeași suită.

Exemplul unei chinte de culoare din 5 cărți: 9, 8, 7, 6, 5, toate de aceeași suită.
Chinta roială este o chintă de culoare din 5 cărți pentru Jackpot.

**Jackpot-ul progresiv, indicat în propria dvs. monedă, este câștigul maxim împărțit între toți jucătorii care au plasat un pariu Jumbo 7 Jackpot în runda de joc câștigătoare.

Câștigurile pe care le puteți obține individual pentru o mână cu trei de același fel sau o mână mai bună (până la o chintă de culoare) sunt indicate în propria dvs. monedă.

Plata pariului Joacă este 1:1.

Defecțiunea anulează toate plățile și jocul.

Restituire la jucător

Procentul teoretic optim de restituire la jucător (RTP) pentru pariul Total este de 99,18 %. Procentul teoretic optim de restituire la jucător (RTP) pentru pariul Ante este de 97,84 %, iar pentru pariul Bonus este de 93,74 %.

Restituirea procentuală teoretică optimă la jucător în cazul unui pariu Jumbo 7 JACKPOT este de 81,64 %.

Plasare pariuri

Panoul LIMITE DE PARIERE indică limitele de pariare minime și maxime permise la masă, care se pot modifica ocazional. Deschideți secțiunea Limite de pariare pentru a verifica limitele curente.

Casino Hold'em 1–100 €

Pentru a participa la joc, trebuie să aveți suficiente fonduri pentru a vă acoperi pariurile. Puteți vedea SOLDUL dvs. curent pe ecran.

SOLD
100.000 €

În modul de afișare imersiv, TEMPORIZATORUL vă informează cu privire la durata perioadei de plasare a mizelor. După ce aceasta expiră, nu se mai acceptă alte mize.



În modul de afișare clasic, LUMINILE SEMAFORULUI vă prezintă starea curentă în runda de joc, informându-vă când puteți plasa mize (lumina VERDE), când timpul de plasare a mizelor este aproape de sfârșit (lumina GALBENĂ) și când timpul de plasare a mizelor a expirat (lumina ROȘIE).

PLASAȚI MIZELE

ETALARE JETOANE vă permite să selectați valoarea fiecărui jeton pe care doriți să îl pariați. Vor fi permise numai jetoane cu valori ce pot fi acoperite de soldul dvs. curent.



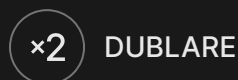
După ce ați selectat un jeton, plasați pariul printr-un simplu clic/atingere a punctului de pariare corespunzător de la masa de joc. De fiecare dată când faceți clic/atingeți punctul de plasare a pariului, suma pariului crește cu valoarea jetonului selectat sau până la limita maximă pentru tipul de pariu pe care l-ați selectat. După ce ați pariat limita maximă, nu vor fi acceptate fonduri suplimentare pentru pariul respectiv și un mesaj va apărea deasupra pariului pentru a vă informa că ați pariat suma maximă.

NOTĂ: Nu minimizați browserul și nu deschideți nicio altă filă în browser pe durata rămasă a timpului pentru plasarea mizelor și dacă ați plasat mize la masă. Asemenea acțiuni pot fi interpretate ca părăsire a jocului și de aceea mizele dvs. vor fi refuzate pentru runda respectivă a jocului.

Butonul REPETARE vă permite să repetați toate pariurile de la runda anterioară a jocului. Acest buton este disponibil numai înaintea plasării primului jeton.



Butonul DUBLARE (x2) devine disponibil după ce ați plasat orice pariu. Fiecare clic/atingere dublează toate pariurile până la limita maximă. Rețineți faptul că trebuie să aveți un sold al contului suficient pentru a dubla TOATE pariurile plasate.

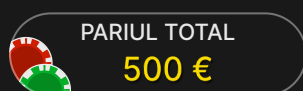


Butonul ANULARE elimină ultimul pariu plasat.



Puteți atinge/da clic pe butonul ANULARE în mod repetat pentru a elimina pariurile unul câte unul, în ordinea inversă celei în care au fost plasate. Puteți șterge toate pariurile dvs. ținând apăsat butonul ANULARE.

Indicatorul PARIUL TOTAL afișează suma totală a tuturor mizelor plasate în runda curentă.



Asistență live

Pentru întrebări legate de joc, luați legătura cu asistența în direct.

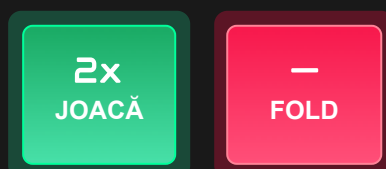


Luați o decizie

După împărțirea cărților, se vor afișa combinația dvs. de cărți și fereastra „LUAȚI O DECIZIE”.



Trebuie să decizi dacă alegi PLAY 2x pentru a continua runda sau FOLD pentru a termina runda și a renunța la pariurile plasate.



Dacă atingi/dai clic pe PLAY 2x, vei continua să joci și să plasezi pariul Play. Pariul Play va fi plasat automat pe locul de pariere Play.

Dacă atingi/dai clic pe FOLD, vei pierde pariul Ante, dar vei continua să vezi restul jocului, iar pariul tău Bonus va rămâne activ. Va trebui să aștepți runda următoare pentru a plasa pariuri.

Dacă timpul alocat luării deciziei a expirat și încă nu ai luat o decizie PLAY 2x sau FOLD, se va renunța automat la mână și vei pierde toate pariurile. Indicatorul perioadei de pariere va afișa mesajul următor: FOLD AUTOMAT.

Contorul de putere

Contorul de putere arată cât de puternică este mâna dvs. ținând cont de șansa de a câștiga acea mână.

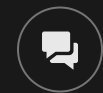


Statistici privind deciziile

Afișează procentajul deciziilor luate de toți jucătorii aflați în faza deciziei curente.

Conversație

Discutați pe chat cu ceilalți jucători și/sau cu un prezentator al jocului.



Număr joc

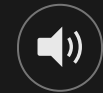
Fiecare rundă a jocului este identificată de un NUMĂR JOC unic.

21:10:10

Acest număr reflectă momentul începerii rundei jocului în format GMT prin *oră:minute:secunde*. Vă rugăm utilizați acest număr al jocului pentru referință (sau efectuați o captură de ecran a numărului jocului) în cazul în care doriți să contactați serviciul de asistență pentru clienți referitor la o rundă anume.

Sunet

Cu funcția Sunet puteți controla toate sunetele din joc.



Istoric joc

Funcția Istoric joc afișează rundele și rezultatele jocurilor Evolution.



Setări

Setările vă permit să personalizați preferințele utilizatorului salvate în profil.



Depuneri și retrageri

Casier pentru depuneri și retrageri.



Pariere responsabilă

Butonul PARIERE RESPONSABILĂ vă permite să accesați pagina care prezintă politica de joc responsabil. Această pagină oferă informații și linkuri utile despre comportamentul corect la jocurile online și vă arată cum să setați limitări sesiunilor jocului dvs.



Tratarea erorilor

În cazul unei erori legate de joc, sistem sau procedura de desfășurare a jocului, runda de joc va fi întreruptă temporar, iar gazda/prezentatorul jocului informează managerul. Dvs. și alți jucători veți fi informați prin chat sau printr-un mesaj pop-up pe ecran că problema este în curs de investigare. Dacă managerul poate rezolva eroarea imediat, runda de joc va continua normal. Dacă rezolvarea imediată nu este posibilă, runda de joc va fi anulată, iar pariurile inițiale vor fi restituite tuturor jucătorilor care au participat la respectiva rundă de joc.

Politica de deconectare

Dacă sunteți deconectat de la o rundă de joc în timp ce perioada de pariere nu a expirat, toate pariurile plasate vor fi anulate și pariurile vă vor fi returnate. Dacă sunteți deconectat după ce pariurile sunt închise, pariurile plasate rămân valabile și sunt decontate în lipsa dvs. La reconectare, puteți vedea rezultatele pariului în fereastra Istoric.

Procesul de moderare automatizat în chat

Mesajele din chat ale jucătorilor fac obiectul unui proces decizional automatizat. În cazul utilizării necorespunzătoare, cum ar fi un comportament abuziv față de gazda jocului sau ceilalți jucători ori un limbaj neadecvat și/sau ofensator, jucătorul va fi

avertizat. Dacă avertismentul este ignorat, dreptul de a folosi funcția de chat va fi retras. În cazul unui dezacord privind o decizie automată, vă recomandăm să luați legătura cu serviciul de asistență al cazinoului pentru a beneficia de ajutor suplimentar.

Mai multe jocuri

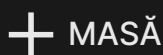
Sală Evolution - selectare simplă a unui joc fără a ieși din cel curent până la alegerea unui joc nou.



Jocul la mai multe mese

Dacă sunteți adeptul acțiunii non-stop, vă puteți alătura simultan la mai multe mese de joc diferite și le puteți vizualiza pe toate în aceeași fereastră de browser!

După ce v-ați alăturat la cel puțin o masă de joc, faceți clic pe SALĂ. În sală sau la joc, faceți clic pe butonul +MASĂ asociat mesei respective pentru a vă alătura la aceasta. Anumite mese pot fi indisponibile pentru jocul la mai multe mese și de aceea nu vor afișa niciun buton +MASĂ.



După ce vă alăturați la mai multe mese, veți putea redimensiona fereastra de browser ca un întreg, dar nu veți putea redimensiona separat fiecare fereastră cu masa de joc.

Puteți ieși de la orice masă fără a afecta prezența dvs. la alte mese la care v-ați alăturat. Pentru a ieși de la o masă, faceți clic pe butonul X.

Vă rugăm să rețineți:

- Veți ieși de la o masă în mod automat dacă vă alăturați la aceeași masă prin intermediul unui alt dispozitiv/browser.
- Dacă dați clic direct pe o pictogramă a mesei în loc de butonul +MASĂ, doar veți *schimba* mesele în loc de a intra în joc la masa aleasă *în plus* față de masa la care v-ați alăturat anterior.

Vă recomandăm să vă alăturați numai la numărul de mese pe care ecranul dvs. le poate cuprinde astfel încât să puteți plasa mize în mod deliberat și cu precizie.

Taste de comandă rapidă

Tastele de comandă rapidă pot fi utilizate pentru a efectua rapid funcții utile ale jocului.

TASTĂ	FUNCȚIE
Taste numerice de la 1 în sus	Selectați jetonul dorit de pe afișajul cu jetoane. Tasta „1” corespunde celui mai din stânga jeton cu cea mai mică valoare. Tasta „2” selectează jetonul cu următoarea valoare cea mai mare și așa mai departe.
SPACEBAR (BARA DE SPAȚIU)	Repetă miza dvs. cea mai recentă. Faceți clic pe SPACEBAR a doua oară pentru a vă dubla miza.
CTRL+Z (CMD+Z), ȘTERGERE, BACKSPACE	Anulează ultima dvs. miză. Apăsăți continuu pe timp de 3 secunde pentru a îndepărta toate mizele.
ESC	Atunci când este posibil, tasta ESC se poate utiliza pentru: • ieșire din modul ecran complet • Închideți o fereastră pop-up deschisă (Istoric, Cum se joacă, Setări etc.)