

Obiectivul jocului

First Person Video Poker este o variantă extrem de populară a jocului de poker în rândul jucătorilor. Obiectivul este de a obține cea mai bună mână posibilă cu cinci cărți la finalul runde.

Se împart cinci cărți inițiale, iar jucătorul le poate păstra sau le poate înlocui cu altele noi. La finalul runde, se plătesc câștigurile jucătorilor în funcție de valoarea mâinii și tabelul de plăți ales în cadrul jocului.

Regulile jocului

În acest joc, se folosește un pachet standard de 52 de cărți în timpul împărțirii și mai multe pachete standard, câte unul pentru fiecare mână a jucătorului în faza de rezultate. Pachetele folosite pentru fiecare mână sunt în ordine aleatorie și sunt alcătuite din cărțile rămase în pachetul inițial după împărțirea primelor cinci cărți.

Fiecare jucător poate avea până la 100 de mâini și poate selecta propriul tabel de plăți. În mod implicit, jucătorii încep cu zero mâini.

Runda de joc

Jucătorii selectează miza, tabelul de plăți și numărul de mâini, folosind butoanele +1, +10, MAX și ANULARE.



Numărul maxim de mâini care pot fi selectate este de 100, iar miza se aplică la fiecare dintre mâinile selectate. Numărul total de mâini și miza totală se afișează pe ecran.

Exemplu: jucătorul alege să parieze 1 € și selectează 20 de mâini. Valoarea totală a mizei în acest caz este de 20 €.

Tabelul de plăți standard este „Pereche de valeți sau mai bună”, însă jucătorii pot selecta ce tabel doresc din următoarele cinci opțiuni:

- Pereche de valeți sau mai bună (Jacks or Better)
- Pereche de zece sau mai bună (Tens or Better)
- Deuces Wild
- Bonus Poker
- Double Double Bonus

Pentru a începe jocul, jucătorul trebuie să aleagă cel puțin o mână cu care să joace pentru a activa butonul „ÎMPĂRȚIRE”.

A ÎMPĂRȚI

După ce atinge/dă clic pe „ÎMPĂRȚIRE”, jucătorul primește primele cinci cărți, care sunt cu fața în sus. În jumătatea inferioară a ecranului apare mâna cu cele cinci cărți împărțite (denumită mâna principală), iar în partea superioară a ecranului apar mâinile virtuale selectate de jucător, cărțile fiind cu fața în jos.



Apoi, jucătorul selectează ce cărți păstrează din cele cinci și pe care le va schimba. Jucătorii pot păstra între zero și cinci cărți din cele cinci care au fost împărțite.

Pentru a ajuta jucătorul în luarea deciziei, există o linie care evidențiază cărțile care ar trebui păstrate din mâna principală conform strategiei standard pentru tabelul de plăți ales de jucător. Jucătorul poate accepta sau ignora recomandarea.



Rețineți că strategia standard dintr-un tabel de plăți nu este întotdeauna strategia optimă.

Pentru a păstra o carte, jucătorul trebuie să atingă/dea clic pe ea, astfel încât să dispară starea PĂSTREAZĂ („HOLD”) de sub aceasta și să apară PĂSTRATE („HELD”) deasupra cărții.

În mâinile suplimentare din jumătatea superioară a ecranului se arată cărțile pe care jucătorul a ales să le păstreze. Toate cărțile care nu sunt marcate cu PĂSTREAZĂ sunt înlocuite cu cărți noi. Există un pachet diferit pentru fiecare mână.

Dacă nu se păstrează sau nu se ating cărți, se ia decizia standard în numele jucătorului după o perioadă de inactivitate:

- Dacă jucătorul nu a dat clic pe „ÎMPĂRȚIRE” înainte de perioada de inactivitate, jocul se încheie fără plasarea vreunui pariu.
- Dacă jucătorul a dat deja clic pe „ÎMPĂRȚIRE”, dar nu a păstrat nicio carte înainte de perioada de inactivitate, se aplică automat strategia standard pentru tabelul(tabelele) selectat(e).
- Dacă jucătorul a dat deja clic pe „ÎMPĂRȚIRE” și a ales cărțile de păstrat, se ia în considerare decizia jucătorului, iar jocul continuă în consecință.

Strategia standard

Strategia standard este folosită pentru a-l ajuta pe jucător să decidă ce cărți să păstreze. Este folosită în cazul în care jucătorul este inactiv.

Strategia standard depinde de tabelul de plăți:

Pereche de valeți sau mai bună

1. Păstrați întotdeauna o Chintă de culoare sau o combinație mai mare
2. Dacă aveți patru cărți pentru Culoare, păstrați acele patru cărți
3. Dacă aveți o pereche sau o combinație mai mare, păstrați acele cărți
4. Dacă aveți patru cărți pentru o chintă, păstrați-le pe cele patru. Dacă sunt posibile două chinte, alegeți opțiunea care include cartea cu cea mai mare valoare
5. Dacă aveți un valet sau o carte cu valoare mai mare, păstrați cartea cu cea mai mare valoare
6. Nu păstrați cărți.

Pereche de zece sau mai bună

1. Păstrați întotdeauna o Chintă de culoare sau o combinație mai mare
2. Dacă aveți patru cărți pentru Culoare, păstrați acele patru cărți
3. Dacă aveți o pereche sau o combinație mai mare, păstrați acele cărți
4. Dacă aveți patru cărți pentru o chintă, păstrați-le pe cele patru. Dacă sunt posibile două chinte, alegeți opțiunea care include cartea cu cea mai mare valoare
5. Dacă aveți o carte de 10 sau mai mare, păstrați cartea cu cea mai mare valoare
6. Nu păstrați cărți.

Deuces Wild

1. Păstrați toate cărțile dacă aveți patru doiari* sau o combinație o mai bună
2. Dacă aveți trei doiari și o carte de 10 sau mai mare, păstrați cele patru cărți
3. Dacă aveți chintă de culoare sau o combinație mai bună, păstrați cele cinci cărți
4. Dacă aveți trei doiari, păstrați cărțile
5. Dacă aveți trei cărți de același fel sau o combinație mai bună, păstrați cărțile respective
6. Dacă aveți un doiar, păstrați cartea
7. Dacă aveți patru cărți pentru o chintă sau o culoare, păstrați acele patru cărți
8. Dacă aveți o pereche, păstrați acele cărți
9. Nu păstrați cărți.

* Doiar: o carte cu valoarea 2, cunoscută și drept „carte joker”.

Bonus Poker

1. Păstrați întotdeauna patru cărți de același fel sau o combinație mai bună
2. Dacă aveți trei ași, păstrați-i
3. Dacă aveți o pereche sau o combinație mai mare, păstrați acele cărți
4. Dacă aveți patru cărți pentru Culoare, păstrați acele patru cărți
5. Dacă aveți patru cărți pentru o chintă, păstrați-le pe cele patru. Dacă sunt posibile două chinte, alegeți opțiunea care include cartea cu cea mai mare

valoare

6. Dacă aveți un valet sau o carte cu valoare mai mare, păstrați cartea cu cea mai mare valoare

7. Nu păstrați cărți.

Double Double Bonus

1. Păstrați întotdeauna o Chintă sau o Chintă roială

2. Păstrați întotdeauna patru ași cu o carte Kicker de 2, 3 sau 4

3. Dacă aveți patru ași, păstrați-i

4. Păstrați întotdeauna patru cărți de 2, 3 sau 4 cu o carte Kicker de as, 2, 3 sau 4

5. Dacă aveți patru cărți de 2, 3 sau 4, păstrați-le

6. Dacă aveți patru cărți pentru Culoare, păstrați cărțile din suita respectivă

7. Dacă aveți o pereche sau o combinație mai mare, păstrați acele cărți

8. Dacă aveți patru cărți pentru o chintă, păstrați-le pe cele patru. Dacă sunt posibile două chinte, alegeți opțiunea care include cartea cu cea mai mare valoare

9. Dacă aveți un valet sau o carte cu valoare mai mare, păstrați cartea cu cea mai mare valoare

10. Nu păstrați cărți.

Cărți joker

Toți doarii în Deuces Wild, indiferent de suită, sunt considerați cărți joker. Fiecare carte joker poate reprezenta orice carte din pachetul inițial de 52 de cărți.

Rezultatul jocului

Odată ce decizia este luată, cărțile pe care jucătorul a decis să nu le păstreze sunt înlocuite cu altele noi, formând mâini noi cu cinci cărți. Apoi, atingeți/dați clic pe butonul „TRAGE CARTE”.



Rezultatul este afișat pe ecran, cu mâinile câștigătoare ale jucătorului evidențiate.



În tabelul de plăți, se arată de câte ori s-a obținut fiecare mână, care a fost plata oferită și câștigurile totale ale jucătorului pentru runda respectivă.

ROYAL FLUSH.....	800x
STRAIGHT FLUSH.....	500x
4 ACES, 2/3/4 KICKER.....	400x
4 2S/3S/4S, A/2/3/4 KICKER..	160x
4 ACES, 5+ KICKER.....	160x
4 2S/3S/4S, 5+ KICKER.....	80x
9 OTHER FOUR OF A KIND ..	50x
5 FULL HOUSE.....	9x
FLUSH.....	6x
STRAIGHT.....	4x
4 THREE OF A KIND.....	3x
3 TWO PAIR.....	3x
JACKS OR BETTER.....	3x

AT ÎI CÂȘTIGAT
5.341 €

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:



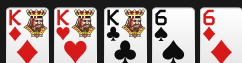
Chinta roială este o chintă de culoare formată din as, popă, damă, valet și 10 din aceeași suită.



Chinta de culoare este o mână cu cinci cărți cu valori succesive din aceeași suită. Exemplu: 9, 8, 7, 6 și 5 de cupă.



Careul este o mână cu patru cărți de aceeași valoare, plus încă una diferită. Exemplu: patru ași în mână înseamnă un careu.



Full House este o mână cu trei cărți cu valoare identică, plus alte două cărți având aceeași valoare, diferită însă de cea a primelor trei. Exemplu: trei popi și două cărți de 6.



Culoare este o mână în care toate cele cinci cărți sunt din aceeași suită, dar nu sunt consecutive. Exemplu: cinci cărți de treflă.



Chinta este o mână cu cinci cărți cu valori consecutive din cel puțin două suite. Exemplu: 9, 8, 7, 6 și 5 din cel puțin două suite.



Trei de același fel este o mână care conține trei cărți de aceeași valoare, plus două cărți care nu au aceeași valoare și sunt de valori diferite față de celelalte trei. Exemplu: un jucător are trei popi în mână are Trei de același fel.



Două perechi este o mână cu două cărți de aceeași valoare și alte două cărți de altă valoare (cele două având valoare identică, însă diferită de cea a primei perechi), plus orice carte de orice altă valoare. Exemplu: doi ași și doi popi.

Plățile

La fiecare mână, se plătește o singură combinație, cea mai bună, din tabelul de plăți ales.

Exemplu: dacă jucătorul alege tabelul de plăți Pereche de valeți sau mai bună și are o mână cu o pereche de ași și o pereche de 8, această combinație poate fi atât Două perechi, cât și Pereche de valeți sau mai bună. Prin urmare, jucătorul este plătit conform plății asociate combinației Două perechi, pentru că aceasta este mai bună decât combinația Pereche de valeți sau mai bună.

Pereche de valeți sau mai bună

Mână	Plată
Chintă roială (Royal Flush)	800x
Chintă de culoare (Straight Flush)	50x
Careu (Four of a Kind)	25x
Full House	9x
Culoare (Flush)	6x
Chintă (Straight)	4x
Trei de același fel (Three of a Kind)	3x

Mână	Plată
Două perechi (Two Pairs)	2x
Pereche de valeți sau mai bună (Jacks or Better)*	1x

Pereche de zece sau mai bună

Mână	Plată
Chintă roială (Royal Flush)	800x
Chintă de culoare (Straight Flush)	50x
Careu (Four of a Kind)	20x
Full House	6x
Culoare (Flush)	5x
Chintă (Straight)	4x
Trei de același fel (Three of a Kind)	3x
Două perechi (Two Pairs)	2x
Pereche de zece sau mai bună (Tens or Better)*	1x

Deuces Wild

Mână	Plată
Chintă roială directă (Natural Royal Flush)*	800x
Patru doiari (Four Deuces)*	200x
Chintă roială spartă (Wild Royal Flush)*	25x
Cinci de același fel (Five of a Kind)*	15x
Chintă de culoare (Straight Flush)	9x
Careu (Four of a Kind)	4x
Full House	4x
Culoare (Flush)	3x
Chintă (Straight)	2x
Trei de același fel (Three of a Kind)	1x

Bonus Poker

Mână	Plată
Chintă roială (Royal Flush)	800x
Chintă de culoare (Straight Flush)	50x
4 ași (4 Aces)*	80x
4 cărți de 2, 3 sau 4 (4 2s, 3s or 4s)*	40x
Alt careu (Other Four of a Kind)*	25x

Mână	Plată
Full House	8x
Culoare (Flush)	5x
Chintă (Straight)	4x
Trei de același fel (Three of a Kind)	3x
Două perechi (Two Pairs)	2x
Pereche de valeți sau mai bună (Jacks or Better)	1x

Double Double Bonus

Mână	Plată
Chintă roială (Royal Flush)	800x
Chintă de culoare (Straight Flush)	50x
4 ași, Kicker 2/3/4 (4 Aces, 2/3/4 Kicker)*	400x
4 de 2/3/4, Kicker A/2/3/4 (4 2s/3s/4s, A/2/3/4 Kicker)*	160x
4 ași, Kicker 5+ (4 Aces, 5+ Kicker)*	160x
4 de 2/3/4, Kicker 5+ (4 2s/3s/4s, 5+ Kicker)*	80x
Alt careu (Other Four of a Kind)	50x
Full House	9x
Culoare (Flush)	6x
Chintă (Straight)	4x
Trei de același fel (Three of a Kind)	3x
Două perechi (Two Pairs)	1x
Pereche de valeți sau mai bună (Jacks or Better)	1x

*



Pereche de valeți sau mai bună: o mână cu o pereche de valeți de orice fel sau o pereche de cărți de orice fel cu valoare mai mare decât un valet (de exemplu, două dame).



Pereche de zece sau mai bună: o mână cu o pereche de 10 de orice fel sau o pereche de cărți de orice fel cu valoare mai mare (de exemplu, doi popi).



Chintă roială naturală: o chintă roială de culoare obținută fără cărți joker (doiari).



Patru doiari: o mână care conține patru cărți de 2.



Chintă roială spartă: o chintă roială în care una dintre cărți a fost înlocuită cu un joker (de exemplu, as de pică, popă de pică, damă de pică, un doiar pe post de joker și 10 de pică).



Cinci de același fel: o mână în care toate cele cinci cărți sunt de aceeași valoare (de exemplu, cinci cărți de 3), iar cartea (cărțile) de 2 pot înlocui orice altă carte pentru a forma o mână câștigătoare.



Patru ași, Kicker 2/3/4 este o mână cu patru ași, în care cartea Kicker este una de 2, 3 sau 4.



Patru ași, Kicker 5+ este o mână cu patru ași, în care cartea Kicker este una de 5 sau de valoare mai mare.



Patru cărți de 2, 3 sau 4: este o mână cu patru cărți de 2, de 3 sau de 4.



Patru cărți de 2, 3 sau 4, Kicker A/2/3/4 este o mână cu patru cărți de 2, 3 sau 4, în care cartea Kicker este una de 2, 3, 4 sau as.



Patru cărți de 2, 3 sau 4, Kicker 5+ este o mână cu patru cărți de 2, 3 sau 4, în care cartea Kicker este una de 5 sau de valoare mai mare.



Alt careu: este un careu nu este format din patru ași sau patru cărți de 2, 3 sau 4.

Plata maximă depinde de multiplicatorii din mâna câștigătoare conform tabelului de plăți ales.

Rețineți că orice eroare anulează runda de joc și toate eventualele plăți pentru runda respectivă. Pariurile vor fi returnate.

Restituire la jucător

Procentajul de restituire la jucător (RTP) diferă în funcție de tabelul de plăți selectat și este valabil în cazul strategiei optime.

Tabel de plăți	RTP
Pereche de valeți sau mai bună	99.54%
Pereche de zece sau mai bună	97.96%
Deuces Wild	98.91%
Bonus Poker	99.17%
Double Double Bonus	98.98%

Plasare pariuri

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

First Person Video Poker **5–1.000 €**

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 €

Pentru a plasa un pariu, selectați valoarea cărților.mâinilor Atingeți/dați clic pe „+” sau pe „-” pe butonul VALOARE, pentru a crește sau reduce valoarea. Valoarea selectată se va aplica la toate mâinile.



După plasarea unui pariu valid, atingeți/dați clic pe butonul „ÎMPĂRȚIRE” pentru a începe împărțirea cărților.



Butonul PARIAȚI DIN NOU vă permite să repetați toate pariurile din runda de joc anterioară. Se va folosi aceeași miză și același număr de mâini. Acest buton devine disponibil după fiecare rundă de joc. Dacă schimbați tabelul de plăți, iar apoi folosiți butonul PARIAȚI DIN NOU, tabelul de plăți va rămâne setat la opțiunea curentă selectată.



Butonul ANULARE revocă ultima acțiune pentru o mână.

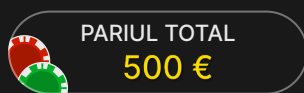


Puteți atinge/da clic pe butonul ANULARE în mod repetat pentru a elimina toate mâinile adăugate, în ordinea inversă celei în care au fost adăugate. Pentru a elimina toate mâinile, țineți apăsat butonul ANULARE.

Jucătorii pot schimba tabelul de plăți standard dacă ating/dau clic pe butonul SCHIMBAȚI de lângă denumirea tabelului de plăți, după care apar opțiunile de tabele de plăți. Pentru a alege un tabel, atingeți/dați clic pe butonul SELECTAȚI.



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.



Viteză

Puteți modifica viteza jocului între runde.

Viteză

 Rapida

 Normală

 Relaxată



Sunet

Cu funcția Sunet puteți controla toate sunetele din joc.



Istoric joc

Funcția Istoric joc afișează rundele și rezultatele jocurilor Evolution.



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.



Politica de deconectare

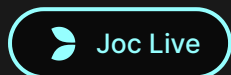
În cazul unei deconectări după plasarea unui pariu, dar înainte de a atinge/da clic pe butonul ÎMPĂRȚIRE, miza va fi returnată. Dacă deconectarea are loc după ce ați plasat un pariu și ați atins/dat clic pe butonul ÎMPĂRȚIRE, cărțile vor fi păstrate conform strategiei standard, iar rezultatul jocului va fi decis de generatorul de

numere aleatorii al jocului. După reconectare veți putea vedea rezultatul jocului în fereastra Istoric.

Dacă vă aflați la masă, dar nu jucați (nu plasați sau nu modificați un pariu și nu atingeți/nu dați clic pe butonul ÎMPĂRȚIRE ori nu luați nicio decizie), situația va fi considerată o deconectare.

Mai multe jocuri

Butonul Accesare jocuri live vă duce la jocurile Evolution cu prezentatori live.



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



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. Apăsați 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.)