

Bet On Teen Patti

Obiectivele Jocului

Teen Patti este o variantă unică de poker cu o aromă Indiană distinctă. Această versiune depinde de rezultatele mâinilor cu trei cărți. Este o competiție de duel între jucători care au același număr de cărți. În ceea ce privește opțiunile de pariere, membrii angajați trebuie să analizeze sau să ghicească, în funcție de strategiile lor de pariere, care mână a jucătorului are mai mult succes. Singurele cărți care participă la joc sunt cele 3 cărți extrase de la "Jucătorul A" și "Jucătorul B". Jucătorul trebuie să parieze care dintre jucători va avea o mână mai bună la Poker cu 3 Cărți.

Regulile jocului

Scopul principal este de a paria pe mâna câștigătoare, adică pe cea care are cea mai reușită combinație de cărți. Scopul principal al jocului 20-20 Teen Patti este să pariați pe cine va avea o mână mai bună dintre Jucătorul A și Jucătorul B, folosind cele 3 cărți împărțite fiecărui jucător.

- Se aplică pachetul de 52 de cărți. Acest lucru permite jucătorilor să urmărească ce cărți sunt împărțite și care își așteaptă rândul. Numărul de pachete nu poate fi mărit. Pachetele cu Jockers sunt atipice pentru Teen Patti.
- Fiecare rundă nouă înseamnă reamestecarea cărților.
- Se împart câte trei cărți pentru fiecare participant. Acestea sunt așezate cu fața în sus în ordinea distribuirii. Pe ecran, acestea sunt listate ca fiind Jucătorul A și Jucătorul B.
- Dacă jocul se termină cu un Push (Egalitate), mizele jucătorilor sunt returnate.
- Crupierul poate juca în runda respectivă cu oricâți jucători dorește - numărul lor este limitat doar de pachetul de cărți.

Evoluția Jocului

Numărul de jucători poate fi diferit, astfel încât analiza pariurilor inițiale va avea loc pe Jucătorii A și B în mod corespunzător:

- Jucătorii trebuie să aleagă a cui tabără va fi victorioasă. În caz contrar, nu vor putea participa la runda Pariul pe Teen Patti.
- Cronometrul va limita capacitatea jucătorilor de a lua decizii. Aceștia vor trebui să aleagă o valoare perfectă a jetoanelor, ținând cont de jetoanele prezente, într-o limită de timp prestabilită. În cazul în care runda este în curs de desfășurare, este imposibil să vă alăturați jocului.
- Jucătorii pot experimenta cu mizele lor după ce acestea sunt plasate. Cu ajutorul funcției Rebet, jucătorul poate modifica pariul anterior. Vă rugăm să rețineți că acest buton va fi unul dublu după ce faceți clic pe el.
- Scopul butonului Dublu înseamnă că acest proces va avea loc până când fie bugetul de joc este atins,

fie până când limita de pariere de la masă este depășită. Înseamnă că unele pariuri pot fi dublate, în timp ce altele vor rămâne neschimbate.

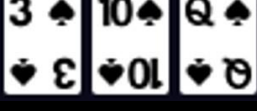
Evoluția Pariurilor

În tava de jetoane, jucătorii se pot familiariza cu jetoanele oferite. Valorile de pariere vor depinde de limitele prestabilite. Odată ce valoarea este selectată, jucătorul va putea alege partea câștigătoare - Jucătorul A, Jucătorul B în centrul mesei. Pariurile se plasează înainte de a fi împărțite cărțile.

De asemenea, este obligatoriu să știm ce combinații au succes și ce pierd în Teen Patti. Mâinile cu Cărți Mari pot fi destul de decisive. În acest scenariu, dacă mâna ta nu coincide cu combinațiile de bază, este cel mai slab rezultat posibil. Cărțile individuale sunt clasificate de la cea mai mare valoare de punctaj, Asul, și până la doi. Opțiunile din intervalul de mijloc sunt cărțile cu fețe. Cartea cu cea mai mare valoare poate însemna una care să completeze o chintă sau următoarea carte care este mai mult decât un rege.

Rangul mâinilor

Cele mai căutate combinații pot fi găsite în tabelul de mai jos. Cu cât combinația este mai înaltă, cu atât are cel mai mare rang.

	Cele două cărți cu fața de valoare superioară și un as reprezintă o Chintă Regală .	
	Mâinile cu trei cărți, cum ar fi Rege, Damă, Valet din aceeași culoare sau combinații asemănătoare, în care fiecare carte următoare este cu un rang mai jos, reprezintă o Chintă de culoare .	
	Obținerea a trei decari sau cinciari, precum și a unor combinații similare, reprezintă o combinație reușită. Se numește Trei de un fel .	
	Diferența dintre Chintă de culoare și Chintă simplă este că chinta are cel puțin două "culori". Să presupunem că există o chintă de zece, nouă și opt în comparație cu o chintă de valet, zece și nouă. Cea din urmă combinație, care include o carte mai mare, este mai avantajoasă.	
	În cazul în care jucătorul are o mână de aceeași culoare, aceasta se numește Culoare .	
	În cazul în care se primesc două regine și un doi, jucătorul primește o Pereche . Perechea este o mână care conține două cărți de același rang plus o carte care nu este de același rang. Dacă două mâini au aceeași pereche, atunci cărțile sunt comparate pentru a determina câștigătorul.	
	O mână de poker cu trei cărți care nu îndeplinesc niciunul dintre criteriile precedente este cunoscută sub numele de Cartea Mare . Cea mai mare carte determină rangul mâinii.	

Pariuri Secundare

Jocul include două pariuri principale: "Jucătorul A" și "Jucătorul B". După plasarea pariului principal, jucătorii pot plasa și pariuri secundare. Este imposibil să participi la pariuri secundare fără a plasa un pariul principal "Jucătorul A versus Jucătorul B" - astfel de mize nu pot fi plasate deloc. Acestea se corelează cu rezultatele mâinilor inițiale și se plătesc doar atunci când valoarea lor combinată este mai bună.

Pereche Plus (pe jucătorul A sau B) - pentru a reuși, jucătorul trebuie să depășească rezultatul mâinii jucătorului sau să facă o pereche. Ratingul de plată poate fi verificat în secțiunea specială din tabel. Pentru a reuși, jucătorul trebuie să depășească rezultatul mâinii jucătorului sau să facă o pereche din aceasta. Plata se face în funcție de rangul mâinii, conform secțiunii din tabelul de câștiguri.

Bonus 3+3 - jucătorii combină mâinile jucătorului A și ale jucătorului B pentru a obține cea mai mare mână de cinci cărți de poker. Se câștigă atunci când se formează "Trei cărți la fel" sau mai bune din cele șase cărți distribuite pe masă. Plata se face în funcție de rangul mâinii, conform secțiunii din tabelul de câștiguri.

Cu toate că rezultatul numeric depinde de aranjamentul inițial al cărților, câștigul pariurilor principale și secundare nu este interconectat. La rândul său, jucătorul poate câștiga una dintre mize, ambele sau poate pierde toate pariurile plasate.

Ambele pariuri secundare pot fi plasate numai după ce ați făcut un pariu principal inițial. Pentru a colecta o mână reușită de cinci cărți și a începe **să câștigi cărțile pentru un Bonus 3+3**, partea majoră a principiilor pariului principal este valabilă (sunt necesare 5 cărți pentru a construi mâna):

- O chintă de culoare cu As, Rege, Damă, Valet și 10 din aceeași culoare este cunoscută sub numele de **Chintă Regală**.
- O **Chintă de culoare** este o mână de cinci cărți la rând, toate de aceeași culoare, dar fără As.
- **Patru de același fel** este o mână care conține toate cele patru cărți de același rang plus orice altă carte, de exemplu, patru regi și un 6.
- **Full House** este o mână care conține trei cărți identice de același rang și două cărți identice de alt rang, de exemplu, trei valeți și doi 7.
- **Culoare** este o mână în care toate cele cinci cărți sunt de aceeași culoare, deși nu sunt într-o anumită ordine. De exemplu, să presupunem că jucătorul are cinci cărți care sunt toate de inimă.
- **Chintă simplă** este o mână care are cinci cărți de același rang din cel puțin două culori diferite, în ordine succesivă. De exemplu, zece, nouă, opt, șapte, șase în două sau mai multe culori diferite.
- **Trei cărți de același fel** este o mână în care trei cărți de același rang sunt combinate cu două cărți de rang diferit.

Elemente de Interfață Utilizator

Element	Nume	Descriere
---------	------	-----------

	Rebet	Plasarea aceluiași pariu ca în runda anterioară
	Undo	Elimină ultimele dvs. pariuri care se află în prezent pe masă
	Double	Dublează pariul pe care l-ați plasat în prezent
	Chips	Butonul deschide tăvița pentru jetoane
	My bets	Vă permite să vă salvați pariurile preferate și să le plasați din nou pe masă
	Chart	Afișează istoricul pariului curent sub forma unui grafic circular
	Chat	Butonul deschide o fereastră de dialog pentru chat
	Timer	Arată cât timp a mai rămas pentru a plasa un pariu
	Lobby	Încarcă Lobby-ul unde vă puteți alătura unei alte mese
	History	Deschide istoricul jocului
	Limits and payouts	Deschide limitele de pariere și câștigurile
	Cashier	Deschide fereastra Casieriei, unde puteți face depuneri, retrageri, puteți vedea istoricul tranzacțiilor, etc.
	Settings	Deschide setările jocului

Limitele Jucătorului

Categorie	Caracteristică
Altele	Valori variabile ale jetoanelor.
	Valori variabile ale limitelor de pariere.

Limite

Limitele de Pariere arată limitele minime și maxime permise la masă.

Bet On Teen Patti **210 - 100K** ▲

Bet	Min	Max	Pays
Player A	10	100K	0.95:1
Player B	10	100K	0.95:1
Pair Plus (A or B)	10	20K	
Royal flush			100:1
Straight Flush			40:1
Three of a kind			30:1
Straight			5:1
Flush			4:1
Pair			1:1
3+3 Bonus	10	4K	
Royal flush			1000:1
Straight Flush			200:1
Four of a kind			100:1
Full House			20:1
Flush			15:1
Straight			10:1
Three of a kind			7:1

Intervalul Limitelor de Pariere este afișat lângă numele mesei în Lobby și pe masa de joc.

BETER

NEXT-GEN LIVE CASINO

LIVE

Câștiguri

Câștiguri la pariurile principale

TIPUL DE PARIU	CÂȘTIG
Jucătorul A	0.95:1
Jucătorul B	0.95:1

Câștiguri la pariurile secundare

Pereche Plus (A sau B)

TIPUL DE PARIU	CÂȘTIG
Chintă Regală	100:1
Chintă de culoare	40:1
Trei de același fel	30:1
Chintă simplă	5:1
Culoare	4:1
Pereche	1:1

Bonus 3+3

TIPUL DE PARIU	CÂȘTIG
Chintă Regală	1000:1
Chintă de culoare	200:1
Patru de același fel	100:1
Full House	20:1
Culoare	15:1
Chintă simplă	10:1

Randamentul Jucătorului (RTP)

Procentul teoretic al Randamentului Jucătorului (RTP) la Teen Patti diferă de la un tip de pariu la altul. Tabelul următor afișează procentajul Randamentului Jucătorului (RTP) pentru diferitele pariuri secundare opționale.

TIPUL DE PARIU	RTP
Jucător A	97.39%
Jucător B	
Pereche Plus (A sau B)	95.51%
Bonus 3+3	91.44%

Gestionarea Disfuncționalităților

Politica în caz de Deconectare

În cazul în care sunteți deconectat de la joc din cauza unei probleme de conexiune, pariurile dvs. sunt înregistrate și plătite în funcție de rezultatele rundei. Puteți vizualiza rezultatele rundei în istoricul jocului.

Jocul Anulat

O rundă de joc poate fi anulată în cazul în care apare o complicație care perturbă sesiunea de joc. Toți jucătorii care se află în acel moment la masă sunt notificați cu privire la anulare și toate pariurile sunt returnate în conturile lor.

Runde de joc anulate sunt marcate cu un X în istoricul jocului.

Rețineți că exemplele de mai sus nu cuprind toate situațiile în care jocul va fi anulat sau va fi considerat valabil. Fiecare caz va fi analizat de către supraveghetorii din tură, iar aceștia vor acționa în consecință.

Sesiune Expirată

În cazul în care un jucător încearcă să acceseze un joc folosind o sesiune invalidată (de exemplu, din cauza inactivității sau a repornirii sistemului), în joc este afișat un mesaj de eroare. Jucătorul poate apoi să se conecteze din nou și să reia jocul.

Fonduri Insuficiente

În cazul în care un jucător nu are suficienți bani în contul său pentru a plasa un pariu, aplicația afișează mesajul "Not enough balance" atunci când jucătorul face clic pe o poziție de pariere.

Pariu Plasat cu Întârziere

În cazul unor probleme de rețea sau al unei conexiuni lente la internet, unele pariuri pot fi respinse cu eroarea "Bet arrived too late". În acest caz, banii nu sunt debitați din soldul utilizatorului.

Politica în caz de Inactivitate

În cazul în care jucătorul nu efectuează nicio operațiune timp de 9 minute sau mai mult, sesiunea sa va fi închisă și va apărea fereastra pop-up "Session timed out". Apăsând pe butonul "OK", jucătorul va fi redirectionat către lobby.

Informațiile afișate pentru Jucător

Jucătorii au întotdeauna acces la istoricul sesiunii de joc și la regulile de joc din cadrul jocului.

Soldul activ este întotdeauna vizibil în colțul din dreapta jos al ecranului.

Ora serverului și codul rundei curente de joc sunt vizibile în colțul din dreapta jos al ecranului.