

Regulile jocului **Ultimate Texas Hold'em**

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

Scopul jocului Ultimate Texas Hold'em este de a bate mâna crupierului prin construirea celei mai bune mâini posibile din cinci cărți, alcătuită dintr-o combinație de două cărți împărțite jucătorului și cinci cărți comune împărțite în mijlocul mesei.

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

Ultimate Texas Hold'em se joacă cu un set standard de 52 de cărți (jokerii sunt excluși). Setul de cărți este amestecat după fiecare rundă a jocului.

La începutul rundei, plasați un pariu în punctul ANTE. În momentul în care pariul dvs. ANTE a fost plasat, un pariu BLIND de aceeași valoare este plasat automat pentru dvs. de către sistem.

Crupierul împarte două cărți cu fața în sus pentru dvs. și două cărți cu fața în jos pentru el. După o scurtă pauză, crupierul împarte trei cărți comune cu fața în sus în mijlocul mesei (denumite „Flop”). După o pauză, crupierul împarte două cărți comune finale (denumite „Turn” și „River”).

Dumneavoastră și crupierul puteți utiliza cărțile pe care le aveți în mână și cărțile comune pentru a alcătui cea mai bună mână formată din cinci cărți.

Pe durata pauzelor de joc, puteți alege opțiunea JOACĂ sau să verificați mâna (CHECK).

Pariul JOACĂ vă oferă trei oportunități diferite în timpul rundei de joc de a pe mări pariul ANTE. Cu toate acestea, puteți mări pariul o singură dată în timpul fiecărei runde de joc. Cu cât măriți pariul mai devreme, cu

atât mai mulți bani puteți paria și cu atât mai mult puteți câștiga. CHECK înseamnă că nu faceți nimic – pur și simplu rămâneți la pariul inițial.

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 TRIPS

Pariul TRIPS este un pariu opțional pe care îl puteți plasa înainte de începerea rundeii jocului.

Acest pariu este plasat în punctul de pariere TRIPS care clipește, după ce pariul dvs. ANTE a fost acceptat.

Câștigați la pariul TRIPS atunci când mâna dvs. finală alcătuită din cinci cărți conține trei cărți de un fel sau mai mult, indiferent de mâna la care ajunge crupierul.

Toate pariurile trebuie plasate înainte de expirarea timpului de plasare a mizelor. După ce timpul de pariere a expirat, crupierul va începe împărțirea. În timpul rundeii de joc, veți avea posibilitatea de a plasa un pariu JOACĂ, dar deciziile pariului dvs. JOACĂ nu vor afecta rezultatul pariului dvs. TRIPS.

La sfârșitul rundeii crupierul întoarce toate cărțile sale cu fața în sus și anunță rezultatul. Jucătorii câștigători sunt de asemenea notificați printr-o animație pe ecran.

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 din chintă A, K, Q, J, 10 sau cartea cu valoarea cea mai mică din chintă 5, 4, 3, 2, A.

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



Chinta roială constă din chintă de culoare de forma as, popă, damă, valet și 10, toate de aceeași caracteristică (treflă, caro, cupă sau pică). În cazul unei egalități, jucătorul își primește pariul inițial înapoi, iar rezultatul jocului este PUSH (EGAL).



Chintă de culoare este o mână care conține cinci cărți consecutive, toate de aceeași caracteristică, de exemplu: nouă, opt, șapte, șase și cinci, toate de cupă. Două mâini cu chintă de culoare sunt clasificate prin compararea celei mai mari cărți a fiecăreia. În cazul unei egalități, jucătorul își primește pariul inițial înapoi, iar rezultatul jocului este PUSH (EGAL).



Careu este o mână care conține toate cele patru cărți de același rang, plus orice altă carte. De exemplu, o mână de patru ași se încadrează în categoria patru cărți de aceeași valoare. Careurile cu cărți de rang mai mare bat pe cele de rang mai mic. Dacă două mâini conțin patru cărți de un fel de același rang, pentru departajare se utilizează cea mai mare carte secundară fără pereche din mâna jucătorilor (Kicker, cea de-a cincea carte). În cazul unei egalități, jucătorul își primește pariul inițial înapoi, iar rezultatul jocului este PUSH (EGAL).



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. În cazul în

care cele trei cărți ale unei mâini full house au aceeași valoare (și, prin urmare, există o situație de egalitate), se compară rangurile celor două cărți de aceeași valoare. În cazul unei egalități, jucătorul își primește pariul inițial înapoi, iar rezultatul jocului este PUSH (EGAL).



Culoare este o mână în care toate cele cinci cărți au aceeași caracteristică, dar nu sunt consecutive, de exemplu cinci cărți care sunt toate de treflă. Două mâini din oricare cinci cărți de aceeași culoare sunt comparate ca și când ar fi mâini cu cărți mari; pentru a determina câștigătorul, se compară cartea cu rangul cel mai mare a fiecărei mâini. Dacă ambele mâini au aceeași carte cu valoare cea mai mare, atunci se compară a doua carte cu rangul cel mai mare și așa mai departe până când se găsește o diferență.



Chintă este o mână care conține cinci cărți de valori consecutive cu cel puțin două caracteristici diferite, de exemplu nouă, opt, șapte, șase și cinci în două sau mai multe caracteristici. Două mâini cu chintă sunt clasificate prin compararea celei mai mari cărți a fiecărei mâini. Două mâini cu chintă cu aceeași carte mare sunt de valoare egală (și, prin urmare, conduc la o situație de egalitate), deoarece caracteristicile nu se utilizează pentru a le separa.



Trei cărți de un fel este o mână care conține trei cărți de același rang, plus două cărți care nu au acest rang sau nu sunt de aceeași valoare una cu cealaltă. De exemplu, un jucător care are trei popi în mână se consideră a avea trei cărți de un fel. Trei cărți de un fel cu valoare mai mare bat trei cărți de un fel cu valoare mai mică. Dacă două mâini conțin

trei cărți de un fel de aceeași valoare, pentru departajare se utilizează cele mai mari cărți secundare fără pereche (Kickers, 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 evalua două mâini ce conțin ambele două perechi, 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 fără pereche din mâna jucătorilor 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 o pereche sau mai mult pentru a se califica.

Dacă jucătorul câștigă, pariurile ANTE și JOACĂ se plătesc după cum urmează:

- Pariul Ante se plătește 1:1 în cazul în care crupierul se califică cu o pereche sau mai mult.
- Pariul Ante se termină la egalitate (push) în cazul în care crupierul nu se califică.
- Pariul Joacă se plătește 1:1 indiferent de mâna crupierului.

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

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

BLIND

Mână	Plată
------	-------

Mână	Plată
Chintă roială	500:1
Chintă de culoare	50:1
Careu	10:1
Full House	3:1
Culoare	1.5:1
Chintă	1:1
Toate celelalte mâini	Push

TRIPS

Mână	Plată
Chintă roială	50:1
Chintă de culoare	40:1
Careu	30:1
Full House	8:1
Culoare	7:1
Chintă	4:1
Trei cărți de un fel	3:1

Plata pentru pariul TRIPS se bazează pe rangul celor mai bune 5 cărți din 7 ale mâinii dvs. indiferent de cea a crupierului și indiferent dacă crupierul plasează un pariu JOACĂ.

Defecțiunea anulează toate plățile și jocul.

Plasare pariuri

Panoul cu LIMITE DE PARIERE indică limitele minime și maxime de pariere permise la masă, care se pot modifica ocazional. Deschideți Limitele de pariere pentru a verifica limitele dvs. actuale.

Ultimate Texas Hold'em € 0.50 - 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

Indicatorul LUMINI TRAFIC vă prezintă starea curentă a rundei jocului, 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 pariere 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 (2x) 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 REVOCARE îndepărtează ultimul pariu plasat.



Puteți face clic/atinge în mod repetat pe butonul REVOCARE pentru a îndepărta mizele una câte una, în ordine inversă a plasării lor. Puteți șterge toate pariurile dvs. ținând apăsat butonul REVOCARE.

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



Luați o decizie

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



Trebuie să decideți acum dacă alegeți JOACĂ 4x (mărire 4x) sau JOACĂ 3x (mărire 3x) valoarea pariului dvs. ANTE sau dacă alegeți CHECK (decideți să nu măriți). Dacă alegeți JOACĂ 4x sau JOACĂ 3x, nu vi se vor oferi opțiuni suplimentare pentru decizie în cadrul acestei runde a jocului, iar valoarea corespunzătoare a jetonului (ANTE 4x sau ANTE 3x) va fi plasată în punctul de pariere JOACĂ. Dacă alegeți CHECK, ulterior vi se vor oferi opțiuni suplimentare pentru decizie în runda curentă a jocului. În cazul în care nu ați luat o decizie înainte de expirarea timpului de decizie, va fi luată automat decizia CHECK pentru dvs. Indicatorul timpului de pariere va afișa mesajul: AUTO CHECKED (Verificat automat).



Sunt prezentate acum trei cărți comune (denumite „Flop”). Dacă alegeți CHECK la pasul anterior, nu vi se oferă opțiunea JOACĂ 2x (mărire 2x) sau CHECK. Dacă alegeți JOACĂ 2x, nu vi se vor oferi opțiuni suplimentare pentru decizie în cadrul acestei runde a jocului, iar valoarea corespunzătoare a jetonului (ANTE 2x) va fi plasată în punctul de pariere JOACĂ. Dacă alegeți CHECK, vi se va oferi ulterior o posibilitate de a decide un pariu JOACĂ suplimentar în runda jocului curent. În cazul în care nu ați luat o decizie înainte de expirarea timpului de decizie, va fi luată automat decizia CHECK pentru dvs. Indicatorul timpului de pariere va afișa mesajul: AUTO CHECKED (Verificat automat).



JOACĂ 2x VERIFICĂ

Sunt prezentate acum ultimele două cărți comune (denumite „Turn” și „River”). Dacă alegeți CHECK la pasul anterior, vi se oferă opțiunea JOACĂ 1x (mărire 1x) sau FOLD (Renunțare la pariu). Dacă alegeți JOACĂ 1x, valoarea corespunzătoare a jetonului este plasată în punctul de pariere JOACĂ. Dacă alegeți FOLD, niciun pariu JOACĂ nu va fi plasat și veți pierde pariurile dvs. ANTE și BLIND.



JOACĂ 1x FOLD

Dacă timpul alocat deciziei expiră și încă nu ați luat o decizie JOACĂ 1x sau FOLD, mâna dvs. va fi arătată în mod automat și veți pierde pariurile ANTE și BLIND. Indicatorul timpului de pariere va afișa mesajul: AUTO FOLDED (RENUNȚARE AUTOMATĂ LA PARIU).

Conversație

Puteți să conversați cu crupierul și cu ceilalți jucători. Introduceți mesajul în câmpul CONVERSAȚIE. Pentru a vă posta mesajul, apăsați Enter sau butonul săgeată din interiorul câmpului.

Utilizați butonul CONVERSAȚIE pentru a mări sau alternativ, pentru a închide fereastra de conversație.



Puteți să redimensionați și să deplasați fereastra pentru conversație oriunde pe ecran.

Număr joc

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

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

Butonul SUNET va dezactiva/activa toate sunetele și vocea din joc. Rețineți faptul că, dacă treceți la alte mese, sunetul se va activa automat.



Puteți modifica setările pentru sunet prin clic/atingerea butonului SETĂRI și apoi selectând fila SUNET.

Istoric joc

Butonul ISTORIC va lansa o fereastră care prezintă toate rundele live ale jocului pe care le-ați jucat și rezultatele rundelor respective.



Puteți revedea activitatea dvs. anterioară în cadrul jocului prin revederea:

- **ISTORICULUI CONTULUI** – afișează istoricul complet al contului dvs. sub forma unei liste de date, jocuri, sume pariate și câștiguri acordate. În partea de sus a listei apare runda jocului terminată cel mai recent.
- **ISTORICULUI JOCULUI** – afișează istoricul dvs. referitor la un joc anume după ce atingeți/faceți clic pe jocul din coloana JOC.

Setări

Butonul SETĂRI lansează un meniu cu setări la dispoziția utilizatorului.

Setările alese vor fi aplicate imediat și vor fi memorate la profilul dvs. Setările memorate vor fi lansate automat atunci când vă conectați de pe orice dispozitiv.

Puteți modifica setările dvs. generale și ale jocului.



Setările sunt organizate în mai multe file principale din fereastra SETĂRI:

GENERALITĂȚI

- Puteți ascunde/afișa mesajele conversației celorlalți jucători.

VIDEO

Calitatea video este reglată automat, dar puteți modifica manual calitatea video prin selectarea fluxului specific.

SUNET

Puteți dezactiva/activa opțiunile VOCEA CRUPIERULUI și SUNET JOC, precum și volumul pentru acestea.

Depuneri și retrageri

Butonul CASIER va deschide fereastra casier/bancă, 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 apariției oricărei erori la joc, sistemul de joc sau procedura de desfășurare a jocului, runda jocului va fi întreruptă temporar cât timp crupierul informează șeful de tură. Dvs. și alți jucători veți fi informați prin intermediul conversației sau al unui mesaj pop-up pe ecran cu privire la faptul că problema este în curs de investigare. Dacă șeful de tură poate rezolva imediat eroarea, runda jocului va continua în mod normal. Dacă rezolvarea imediată nu este posibilă, runda jocului va fi anulată și pariurile inițiale vor fi restituite tuturor jucătorilor care au participat la runda jocului.

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.

Mai multe jocuri

Butonul SALĂ (dacă există) poate fi selectat în orice moment din orice joc.



Acesta vă permite să schimbați masa de joc sau să selectați orice alt joc live cu ușurință. Nu veți fi eliminat din acest joc până când nu ați selectat efectiv noul joc/noua masă la care doriți să vă alăturați. Puteți utiliza butonul SALĂ pentru a parcurge alte jocuri în timp ce jucați în continuare în jocul actual.

Jocul la mai multe mese

Dacă sunteți adeptul acțiunii non-stop, vă puteți alătura simultan la maximum 4 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 faceți clic direct pe o pictogramă a mesei în loc de butonul +MASĂ, doar veți *schimba* mesele în loc de a vă alătura 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. 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 • Închiderea unei ferestre pop-up deschise (Istoric, Ajutor, Setări etc.)