

VEGAS JOKER 4 UP

Ghidul utilizatorului / Reguli (v1.6)

1. Prezentare generală

Jocurile Video Poker folosesc o mare parte din regulile de poker de bază. Scopul este de a obține o mână de poker de cinci cărți care conține cel puțin o pereche de Regi, la maxim de Chintă regală pe toate cele patru nivele de multiplicare.

Notă: Pentru a descrie jocul și funcționalitatea acestuia, în următoarele secțiuni, EURO este folosită ca moneda de joc. Moneda de joc real este stabilită de contul v-ați înregistrat cu operatorul și este afișată alături de valoarea monedei selectată în prezent.

2. Specificații generale

Tip	Video Poker
RTP	1-4 monede: 96,99% 5 monede: 97,39%
Variații de limbă	IT, EN, FR, ES, DE
Valoarea implicită monede *	0,01
Jackpot *	45000 MONEDE
Pariul minim	0,01 VALOAREA MONEDEI ori 1 MONEDĂ ori 4
Pariul maxim	1 VALOAREA MONEDEI ori 5 MONEDE ori 4
Monede implicite pariu *	1 MONEDĂ
Progresiv	Nu
Cărți speciale	Da (Joker)
Bonus	Nu
Redare Automata	Da

Numărul de cărți	53 (pentru fiecare nivel)
Dublu	Da
Tip pachet cărți de joc	Franceză

Notă: Valoarea implicită monede* și **monedele pariu implicit*** se aplică pentru prima încărcare a jocului. Valoarea monede și numărul de monede utilizate în ultimul meci jucat sunt salvate automat înainte de a închide sesiunea de joc. Când este pornit o nouă sesiune de joc, valorile salvate sunt încărcate astfel încât să puteți continua de unde ați rămas.

Jackpot * este suma câștigată atunci când apare pe o direcție combinația câștigătoare cu cel mai mare câștig pe toate cele patru nivele. **Jackpot** este disponibil numai la jocul cu numărul maxim de monede.

Jocul este jucat cu patru pachete care conțin 52 de cărți normale și 1 carte joker, un pachet pentru fiecare dintre cele patru niveluri. Pachetele sunt amestecate după fiecare joc. Doar cea mai mare combinație câștigătoare pentru o mână este acordat.

Patru niveluri, fiecare conținând 5 cărți, sunt afișate chiar deasupra butoanelor de joc. Aveți opțiunea de a opri orice cărți care sunt împărțite de la un nivel activ.

Orice carte care nu este oprită este înlocuit, cu un nou carte de cele rămase în pachet.

Când veți câștiga un joc, puteți dubla suma câștigată folosind opțiunea DUBLEAZĂ. Puteți dubla până la 5 ori pentru fiecare joc. Puteți colecta după fiecare ghicire reușită; dacă nu ghiciți bine, suma jucat opțiunea DUBLEAZĂ vor fi pierdute.

Notă: Jocul se va deconecta dacă nu se iau măsuri timp de 45 minute consecutive; funcția de recuperare sesiune va salva progresul joc, astfel încât data viitoare jocul este încărcat, puteți continua de unde ați rămas.

În cazul unor dificultăți tehnice rezultate o conexiune picată la serverul de joc, jocul jucat este salvat automat și va încărcă data viitoare când stabiliți o conexiune la serverul de joc. Tu nu va fi capabil să se reconecteze la serverul de joc în primele 30 de secunde după deconectarea.

2.1. Deconectarea în timpul jocului

☐☐☐☐ Deconectare în timp ce cărți sunt în curs de examinare - o dată jucătorul conectează înapoi la joc, cărțile vor fi împărțite. Dacă jocul nu a fost finalizat, jucătorul trebuie să-l finalizeze. Dacă jocul a fost finalizată și o victorie este implicat, ecranul câștigătoare este afișat și jucătorul poate răspunde cu o acțiune DUBLEAZĂ, ÎNCASAȚI sau ÎNCASAȚI ȘI MIZAȚI.

☐☐☐☐ Deconectarea de la cărți care au fost împărțite - jocul se reia din punctul de deconectare folosind setările anterioare.

☐☐☐☐ Deconectarea în timpul DUBLEAZĂ - o dată jucătorul se conectează, jocul este reîncărcat și continuă de unde a fost deconectat.

Notă: Informațiile joc este salvat în jurnalele de joc; pentru a accesa jurnalele de joc faceți clic pe butonul Istorie sau apăsați tasta H.

Notă: În caz de defecțiune toate plățile și jocul sunt anulate; orice pariu care nu a fost încă acceptate vor fi anulate, orice pariu care a fost fără rezultat stabilit va fi restituit.

3. Cerințe minime PC

3.1. Descărcabil

Cerințele hardware minime sunt:

☐☐☐☐ Pentium cu procesor la un 1 gigahertz (GHz) sau mai rapid

☐☐☐☐ Cel puțin 256 MB de memorie RAM (se recomandă 512 MB)

☐☐☐☐ Cel puțin 300 de megaocteți de spațiu disponibil pe hard disk

☐☐☐☐ Tastatură și mouse sau alt dispozitiv de indicare compatibil

☐☐☐☐ Adaptor video și monitor cu Super VGA (800 x 600) sau rezoluție mai mare

3.2. Jocul instant

Pentru a lansa Jocul instant, trebuie să aveți instalat Adobe® Flash® Player 9 sau mai nou.

	Microsoft® Windows®	Mac OS X	Linux® și Solaris™
Procesor	Intel® Pentium® II 450MHz, 600MHz AMD Athlon® sau procesor mai rapid (sau echivalent)	Intel Core™ Duo 1,33GHz sau procesor mai rapid PowerPC G3 500MHz sau procesor mai rapid	800MHz sau procesor mai rapid
Memorie	128MB de RAM	128MB de RAM	512MB de RAM
Memorie grafică	128 MB de memorie grafică		

Jocul instant este acceptat pe orice sisteme de operare desktop și browsere care acceptă Flash Player 9+.

Platformă	Sisteme de operare	Browsere
Windows	Windows 7, Windows Vista®, Windows XP, Windows Server® 2008, Windows Server 2003, Windows 2000	Internet Explorer 6.0 și mai nou, Mozilla Firefox 2.0 și mai nou, Google Chrome 2.0 și mai nou, Safari 3.0 și mai nou, Opera 9.5 și mai nou, AOL 9.0 și mai nou
Mac OS	Mac OS X 10.6, Mac OS X 10.5, Mac OS X 10.4 (Intel), Mac OS X 10.4 (PowerPC)	Safari 3.0 și mai nou, Mozilla Firefox 3.0 și mai nou, Google Chrome 2.0 și mai nou, Opera 9.5 și mai nou, AOL Desktop for Mac 1.0 și mai nou
Linux	Red Hat® Enterprise Linux (RHEL) 5 sau mai nou, openSUSE® 11 sau mai nou, Ubuntu 7.10 sau mai nou	Mozilla Firefox 3.0 și mai nou, Google Chrome 2.0 și mai nou, SeaMonkey 1.11 și mai nou
Solaris	Solaris™ 10	Mozilla Firefox 3.0 și mai nou

4. Prezentare

Ecranul de joc are trei secțiuni:

□□□□ secțiunea inferioară - afișează soldul curent și butoanele de joc:

○□□□ valoarea monedei și valoarea monedelor selectați butoanele (+ și -)

○□□□ butoanele caracteristica Redare automată

○□□□ butoane DUBLEAZĂ, MIZĂ, MIZĂ MAX și ÎMPĂRȚIȚI CĂRȚILE

□□□□ secțiunea din stânga sus - opțiunile de joc și tabelul de plăți

□□□□ secțiunea din dreapta sus - afișează mâinile, multiplicatorul / cărțile plimbare gratuite și butoanele **PĂSTREAZĂ**

Notă: Câmpul SOLD afișează soldul curent în joc euro.

5. Regulile de joc și setări

5.1. Cum se joacă

Pasul 1

Selectați valoarea monedelor pe care doriți să jucați. Afișajul valorii monede este în colțul din stânga jos al ecranului, și puteți schimba folosind semne + și -.

Pasul 2

Selectați numărul de monede pentru a juca pe o mână făcând clic pe butonul **MIZĂ**. Fiecare clic pe butonul **MIZĂ** adaugă patru monede - o monedă pentru fiecare dintre cele patru niveluri. Suma maximă care poate fi paria este de 5 monede pentru fiecare din cele patru niveluri, sau 20 de monede.

Faceți clic pe butonul **ÎMPĂRȚIȚI CĂRȚILE** pentru a primi primele cinci cărți ale prima mână și începe runda de joc.

Notă: Clic pe butonul **MIZĂ MAX** să se joace cu numărul maxim de monede și în mod automat face cărțile.

Pasul 3

Decideți care cărți le rețineți. Cărțile sunt reținute atât timp cât acestea sunt marcate "PĂSTREAZĂ". Pentru a marca / anula marcasele cărților de la orice mână, le faceți clic sau faceți clic pe butonul corespunzător "PĂSTREAZĂ" în partea de jos a primul nivel. Până la cinci cărți de la un nivel activ poate fi marcat pentru a fi reținute sau aruncate. Odată ce sunteți mulțumit cu cărțile alese, faceți clic din nou pe butonul **ÎMPĂRȚIȚI CĂRȚILE**. Cărțile rămase nemarcat vor fi eliminate și noi cărți vor avea locul lor.

Notă: O carte Plimbare gratuită pot apărea în partea dreaptă a fiecărui nivel. Cartea Plimbare gratuită vă permite să mutați un nivel în sus, chiar dacă mâna nu se califică.

□□□□ **1-a mână:** dacă combinația este o combinație câștigătoare după cum se arată în tabelul de plăți, veți câștiga suma specifică la 1x multiplicator, și veți primi primele cărți pentru mâna a 2-a. Dacă combinația de la mână 1 nu este o combinație câștigătoare, dar este afișat cartea Plimbare gratuită, poți să te joci în continuare mâna a 2-a.

□□□□ A 2-a mână: a doua mână este jucată la fel ca prima mână. Dacă combinația este o combinație câștigătoare după cum se arată în tabelul de plăți, veți câștiga suma specifică la 2x de multiplicare, și veți primi mana a treia. Dacă combinația nu este o combinație câștigătoare, puteți juca în continuare mâna următoare, dacă este afișată cartea Plimbare gratuită.

□□□□ A 3-a mână: mâna 3 este jucat în același mod ca prima mână. Dacă combinația este o combinație câștigătoare după cum se arată în tabelul de plăți, veți câștiga suma specifică la 4x de multiplicare, și veți primi mâna a patra.

Dacă combinația nu este o combinație câștigătoare, puteți juca în continuare mâna următoare, dacă este afișată cartea Plimbare gratuită.

□□□□ A 4-a mână: mâna 4 este jucat în același mod ca prima mână. Dacă combinația este o combinație câștigătoare după cum se arată în tabelul de plăți, veți câștiga suma specifică la 8x de multiplicare.

Dacă combinația nu este o combinație câștigătoare, vei primi câștigurile din prima, a doua și a treia mâini. O plimbare gratuită poate apărea pe nivelul patru, dar nu are nici un efect.

Pentru a începe o nouă rundă de joc, faceți clic pe butonul **ÎMPĂRȚIȚI CĂRȚILE**.

Pasul 4

Dacă primiți o combinație câștigătoare după cum se arată în tabelul de plăți, aveți următoarele opțiuni:

1. Clic pe butonul **ÎNCASAȚI ȘI MIZAȚI** pentru a termina jocul, se adaugă câștigurile la sold și începe un joc nou.
2. Clic pe butonul **ÎNCASAȚI** pentru a termina jocul, cu posibilitatea de a schimba valoarea monedei și numărul de monede.
3. Clic pe butonul **DUBLEAZĂ** pentru a începe runda **DUBLEAZĂ**.

Dacă nu primiți o combinație câștigătoare pe un nivel și o carte Plimbare gratuită nu este afișată pe acel nivel, vei pierde pariul plasat la **Pasul 2**, pentru toate nivelurile rămase.

Pentru a începe un joc nou, urmați **Pasul 2**.

5.2. Cum jucați DUBLEAZĂ

Puteți mări câștigurile de joc folosind **DUBLEAZĂ**. Fiecare rundă **DUBLEAZĂ** este jucat folosind un pachet de 53 de cărți (52 de cărți plus un Joker).

Primul rundă **DUBLEAZĂ** este jucat cu victorii din mâna ca miza. Fiecare rundă **DUBLEAZĂ**, cu excepția primului, utilizează suma câștigată de **DUBLEAZĂ** runda anterioară ca miza.

Pentru a juca **DUBLEAZĂ**, pentru a primi cel puțin o combinație câștigătoare la sfârșitul unui joc și faceți clic pe butonul **DUBLEAZĂ**.

Click pe unul din celelalte patru cărți fața în jos. În cazul în care cardul descoperi este mai mare în valoare decât carte a dealerului, vă dubla suma curentă și aveți următoarele opțiuni:

1. Faceți clic pe butonul **ÎNCASAȚI** pentru a ieși din runda **DUBLEAZĂ** și să colecteze câștigurile.

2. Faceți clic pe butonul **DUBLEAZĂ** pentru a continua DUBLEAZĂ.

În cazul în care cartea descoperi este mai mică în valoare decât carte a dealerului, pierdeți miza actuală.

In caz de egalitate, nu sunt acordate câștigurile suplimentare, dar DUBLEAZĂ continuă.

Notă: Un nou carte este trasă pentru dealerul de fiecare dată când alegeți să continuați runda DUBLEAZĂ .

Puteți paria maxim cinci ori, inclusiv egalități. Cardurile sunt ordonate după valoarea lor, de la inferior la superior, după cum urmează: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dama, Rege, Ace și Joker.

DUBLEAZĂ poate fi folosit chiar și atunci când jocul este în modul Redare automată, făcând clic pe butonul **DUBLEAZĂ** la sfârșitul unui joc, atunci când o victorie este implicat. După DUBLEAZĂ, jocul se reia cu Redare automată.

Multiplcatori

Fiecare succes DUBLEAZĂ multiplică câștigarea precedent cu un multiplicator X2. O Egalitate nu va multiplica câștigurile.

Exemplul 1:

Prima DUBLEAZĂ de succes	A 2-a DUBLEAZĂ de succes	A 3-a DUBLEAZĂ de succes	A 4-a DUBLEAZĂ de succes	A 5-a DUBLEAZĂ de succes
2x câștigul inițial	4x câștigul inițial	8x câștigul inițial	16x câștigul inițial	32x câștigul inițial

Exemplul 2:

Prima DUBLEAZĂ de succes	A 2-a DUBLEAZĂ de succes	A 3-lea Egalitate	A 4-a DUBLEAZĂ de succes	A 5-a DUBLEAZĂ de succes
2x câștigul inițial	4x câștigul inițial	Nu sunt câștiguri suplimentare; câștiguri jucător rămâne la câștigul inițial 4x	8x câștigul inițial	16x câștigul inițial

6. Cărți

Cărțile utilizate pentru a forma combinații câștigătoare sunt 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dama, Rege, As, și Joker.

Notă: Asul poate fi, de asemenea, considerat ca un 1 într-o chintă. Joker înlocuiește orice altă carte.

Toate cărțile, fără Joker, vin în patru suite: Pică, romb, inimă roșie și treflă; aceleași cărți sunt, de asemenea, folosite în rundele DUBLEAZĂ. Toate suitele au rang egal.

6.1. Tipuri de mână

CHINTĂ ROIALĂ FĂRĂ JOKER

Cărți de la un zece la un As, toate de aceeași suită.

Exemplu: As (inimă roșie), K (inimă roșie), Q (inimă roșie), J (inimă roșie), 10 (inimă roșie)

Careu și Joker

Patru cărți de același rang și o Joker, ca având cinci cărți de același rang.

Exemplu: 6 (treflă), 6 (inimă roșie), 6 (pică), Joker, 6 (romb)

CHINTĂ ROIALĂ CU JOKER

Cărțile sunt aceleași ca pentru un Chintă regală normală, dar Joker înlocuiește oricare dintre cele cinci cărți.

Exemplu: Ace (inimă roșie), K (inimă roșie), Joker, J (inimă roșie), 10 (inimă roșie)

Chintă la culoare

Cinci cărți consecutive de aceeași suită.

Exemplu: 10 (romb), 9 (romb), 8 (romb), 7 (romb), 6 (romb)

Careu

Patru cărți de același rang.

Exemplu: 5 (treflă), 5 (inimă roșie), 5 (pică), 5 (romb), orice carte

Full

Trei cărți de același rang și o pereche.

Exemplu: K (treflă), K (romb), K (inimă roșie), 4 (pică), 4 (treflă)

Culoare

Cinci cărți de aceeași suită, dar nu în ordine.

Exemplu: K (romb), 2 (romb), 6 (romb), 9 (romb), 3 (romb)

Chintă

Cinci cărți consecutive, dar nu în aceeași culoare.

Exemplu: 5 (inimă roșie), 4 (romb), 3 (inimă roșie), 2 (pică), Ace (treflă)

3 BUCĂȚI

Trei cărți cu aceeași valoare.

Exemplu: 9 (treflă), 9 (romb), 9 (pică), Ace (pică), 8 (treflă)

Două perechi

Două perechi distincte, fiecare pereche conține două cărți de același rang.

Exemplu: 9 (treflă), 9 (romb), 10 (treflă), 10 (romb), orice carte

REGI SAU MAI MARE

Două cărți de același rang, dar egală sau mai mare decât regele, și orice trei cărți.

Exemplu: Rege (treflă), Rege (romb), 10 (treflă), 9 (romb), 2 (pică)

7. Tabelul de plăți

Combi-națiile câștigătoare și premiile aferente sunt prezentate mai jos:

Combi-nație	1 monedă	2 de monede	3 de monede	4 de monede	5 de monede
CHINTĂ ROIALĂ FĂRĂ JOKER	400	800	1200	1600	3000
Careu și Joker	200	400	600	800	1000
CHINTĂ ROIALĂ CU JOKER	100	200	300	400	500
Chintă la culoare	50	100	150	200	250
Careu	17	34	51	68	85
Full	6	12	18	24	30
Culoare	4	8	12	16	20
Chintă	3	6	9	12	15
3 BUCĂȚI	2	4	6	8	10

Două perechi	1	2	3	4	5
Pereche de REGI SAU MAI MARE	1	2	3	4	5
CHINTĂ ROIALĂ FĂRĂ JOKER premiu de consolare	20	40	60	80	100

CHINTĂ ROIALĂ FĂRĂ JOKER premiu de consolare - Exemplu

- a) Jucător primește o combinație câștigătoare la categoria 1 și avansează la Nivelul 2
- b) Pe Nivelul 2, jucătorul nu primește o combinație câștigătoare sau un carte Plimbare gratuită și nu poate juca Nivelul 3
- c) Cărțile de niveluri rămase (nivelul 3 și nivelul 4) sunt afișate și Nivelul 4 conține un CHINTĂ ROIALĂ FĂRĂ JOKER.
- d) Jucătorul primește câștigurile din Nivelul 1, precum și CHINTĂ ROIALĂ FĂRĂ JOKER premiu de consolare

Multiplicatorii nivel nu sunt aplicabile CHINTĂ ROIALĂ FĂRĂ JOKER premiu de consolare.

Tabelul de plăți enumeră premiile pentru a câștiga mâini fără multiplicator nivel; doar cea mai mare combinația câștigătoare este plătit.

Toate premiile prezentate în tabelul de plăți sunt în monede. Pentru a calcula valoare reală câștig, multiplicați premiul cu valoarea monedei.

Câștigurile sunt afișate în fiecare nivel de multiplicare, deja înmulțită cu multiplicatorul nivel și în monede.

Valoare pariul în euro este afișat în contorul PARIU TOTAL și este numărul de monede pariu înmulțit cu valoarea monedei.

Suma a câștigat în euro este afișată în contorul Câștigurile și este numărul de monede câștigat înmulțit cu valoarea monedei.

8. Opțiuni de joc

Butonul Opțiuni se află în colțul din stânga sus a ecranului de joc. Faceți clic pe acest buton pentru a deschide fereastra Sunet și Opțiuni de joc.

Faceți clic pe butonul Salvare pentru a salva toate modificările efectuate sau butonul Revocare pentru a închide fereastra de opțiuni fără a salva.

8.1. Sunet

Puteți modifica volumul sunetelor de joc prin mutarea glisoarele de volum.

Puteți modifica volumul de sunete câștigătoare, sunete de joc și volumul general.

8.2. Joc

Puteți activa sau dezactiva următoarele:

Joc rapid - mutați cursorul pentru a regla viteza de joc - acest lucru afectează cât de repede sunt primite cărți

Joc Turbo - salt peste animație

Reținere automată - selectați această opțiune pentru a reține în mod automat cele mai relevante cărți - această opțiune este activată în mod implicit

Întotdeauna DUBLEAZĂ - selectați această opțiune pentru a porni automat runda DUBLEAZĂ după fiecare victorie

Notă: Dacă întotdeauna DUBLEAZĂ este activat, opțiunea Încasează automat nu este disponibilă.

Auto DUBLEAZĂ - selectați această opțiune pentru a dubla automat în timpul runde DUBLEAZĂ - puteți utiliza această opțiune numai dacă întotdeauna DUBLEAZĂ este activată. În timpul **Auto DUBLEAZĂ**, se aplică regulile obișnuite DUBLEAZĂ; atunci când o rundă Auto DUBLEAZĂ este câștigat, jucătorii au o întârziere de timp scurt în cazul în care puteți decide dacă dorește să colecta câștigurile și a opri de la DUBLEAZĂ

ÎNCASAȚI automată - selectați această opțiune pentru a colecta în mod automat după fiecare victorie

Notă: Dacă Încasează automat este activată, opțiunea Întotdeauna DUBLEAZĂ nu este disponibilă.

8.3. Butonul Mut

Pentru a opri sunetul complet, faceți clic pe butonul difuzor din colțul din stânga sus a ecranului de joc, de lângă butonul **de Opțiuni de joc**.

8.4. Butonul Reguli

Pentru a vizualiza regulile jocului faceți clic pe butonul "?" din colțul din stânga sus a ecranului de joc, lângă butonul **Mut**.

8.5. Butonul Istoric

Pentru a vizualiza istoricul detaliat al jocului curent, faceți clic pe butonul **Istoric** de lângă butonul **Reguli** ("?" simbol).

8.6. Modul ecran complet

Pentru a activa sau dezactiva modul ecran complet, faceți clic pe butonul ECRAN COMPLET în colțul din dreapta sus a ecranului de joc.

8.7. Ieșirea din joc

Pentru a ieși din joc, faceți clic pe butonul închidere (X) în colțul din dreapta sus a ecranului de joc.

9. Comenzi rapide de la tastatură

Rețineți că unele comenzi rapide de la tastatură sunt disponibile pentru situații specifice în timpul jocului.

O - deschide / închide fereastra de opțiuni

M - Restabili volumul general / mut

R - deschide fereastra reguli

F - activează modul ecran complet

Esc - ieșire din modul ecran complet sau ascunde orice ferestre deschise

1, 2, 3, 4, 5 - selectați numărul de monede de a paria și începe jocul / dețin cărțile respective după pornirea rundă de joc

2, 3, 4, 5 - selectați o carte în timpul runde DUBLEAZĂ

X - pariați pe numărul maxim de monede

□□□□ D - DUBLEAZĂ atunci când sunt disponibile

□□□□ H - deschide istoric sesiune

□□□□ Numpad Plus - creșterea valorii monede

□□□□ Numpad Minus - scăderea valorii monede

□□□□ O - deschide / închide fereastra de redare automată

□□□□ Săgeată sus / Săgeată jos - a selecta numărul de monede

□□□□ Spațiu - opriți redare automată / ÎNCASAȚI ȘI MIZAȚI / ÎMPĂRȚIȚI CĂRȚILE

□□□□ C - ÎNCASAȚI

Sfaturile sunt disponibile pe tot parcursul jocului. Dacă țineți cursorul mouse-ului peste un element de acțiune (cum ar fi un buton), puteți vizualiza scopul și comanda rapidă de la tastatură pentru acel element.

Notă: toate ActionScript de la tastatură este dezactivat în modul ecran complet. Excepțiile sunt:

□□□□ Tastele selectate non-imprimare, în special tastele săgeată, bara de spațiu, și tasta tab

□□□□ Scurtături de la tastatură care termină modul ecran complet: Esc (Windows și Mac), Control-W (Windows), Command-W (Mac), și Alt-F4