

BIG WIN BACCARAT

Regulile jocului (1.6 - 10.04.2020)

1. PREZENTARE

Jucați Big Win Baccarat în calitate de observator. Un crupier împarte cărțile pentru Jucător și Bancher. Obiectivul este de a ghici mâna la care numărul total de puncte este mai apropiat de nouă sau dacă Jucătorul și Bancherul vor fi la egalitate.

Notă: Valoarea jetoanelor este exprimată în moneda dvs. De exemplu, dacă moneda dvs. este EURO, valoarea 0,1 a jetonului înseamnă 0,1 EURO.

Tipul jocului	Joc de masă
Mâini	1
Pachete de cărți	6 (52 de cărți în fiecare pachet)
Amestecare	înainte de fiecare rundă
RTP	Bancher: 98.94% Jucător: 98.76% Egalitate: 85.56% Pereche jucător: 88.75% Pereche bancher: 88.75% Orice pereche: 85.46%

Jocul se deconectează dacă nu acționați pentru un anumit număr de minute consecutive (numărul acestora variază în funcție de jurisdicție); funcția de recuperare sesiune va salva progresul jocului, astfel încât data viitoare când jocul este încărcat veți putea continua de unde v-ați oprit.

În cazul unor dificultăți tehnice care rezultă în întreruperea conexiunii cu serverul de joc, jocul pe care l-ați jucat este salvat automat și se va încărca data viitoare când veți realiza conexiunea la serverul de joc. Nu veți putea să vă reconectați la serverul de joc în primele 30 de secunde de la deconectare.

Notă: În caz de erori de funcționare, toate plățile și jocurile sunt anulate; orice pariu încă neacceptat va fi anulat, iar orice pariu care nu a fost soluționat, va fi restituit.

2. CUM SE JOACĂ

Notă: Pe bara de informare localizată sub butoanele jocului principal puteți vedea SOLDUL, PARIUL și CĂȘTIGURILE dvs. curente, în moneda dvs. Limitele curente de pariere sunt afișate în partea stânga sus a mesei (MIN, MAX).

Masa de Big Win Baccarat este alcătuită din șase zone de pariere:

1. zona albastră de pariere „Jucător”.
2. zona verde de pariere „Pereche jucător”.
3. zona roșie de pariere „Bancher”.
4. zona verde de pariere „Pereche bancher”.
5. zona verde de pariere „Egalitate”.
6. zona verde de pariere „Orice pereche”.

Notă: Jucător= Player / 闲家; Bancher= Banker / 庄家; Egalitate= Tie / 和; Pereche jucător= Player Pair / 闲对; Pereche bancher= Banker Pair / 庄对; Orice pereche= Any Pair / 对子.

Cărțile Jucătorului sunt afișate în partea stângă a mesei, iar cărțile Bancherului sunt afișate în partea dreaptă a mesei.

Cărțile sunt împărțite din stiva alcătuită din șase pachete de cărți amestecate. Cărțile se amestecă înaintea fiecărui joc.

Dacă valoarea totală a mâinii este zece sau mai mare, sunt scăzute zece puncte din prima valoare; numărul rămas de puncte este considerat a fi numărul de puncte al mâinii.

Așii au valoarea un punct, cărțile de la doi la nouă își păstrează propriile valori și 10, J, Q și K au valoarea zero.

Exemplu: dacă $7+6=13$, atunci punctele finale sunt $13-10=3$.

Când începe jocul, Jucătorul primește două cărți cu fața în sus și Bancherul primește și el două cărți cu fața în sus.

Se poate împărți o a treia carte Jucătorului sau Bancherului sau chiar ambilor în unele cazuri (în funcție de regula pentru a treia carte).

Regula pentru a treia carte

Următorul plan prezintă cazurile când Jucătorul și/sau Bancherul primesc o a treia carte de la crupier.

Pentru jucător:

Valoarea în puncte a primelor două cărți	Acțiune
0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5	Trage o carte
6 - 7	Pas (consultați Nota 2 de la Bancher)
8 - 9	Natural, nicio a treia carte

Notă: Dacă Bancherul are un total din două cărți egal cu opt sau nouă puncte, jucătorul nu trage o a treia carte

Pentru Bancher:

Valoarea în puncte a primelor două cărți	Trage carte când a treia carte a jucătorului este	Nu trage carte când a treia carte a jucătorului este
0 - 1 - 2	Trage întotdeauna	n/a
3	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 9	8
4	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	0 - 1 - 8 - 9
5	4 - 5 - 6 - 7	0 - 1 - 2 - 3 - 8 - 9
6	6 - 7	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 8 - 9
7	Pas întotdeauna	Pas întotdeauna
8 - 9	Natural, nicio a treia carte	Natural, nicio a treia carte

Observația 1: Dacă Jucătorul și/sau Bancherul are un total de opt sau nouă puncte, ambii zic pas. Această regulă precedă orice altă regulă.

Observația 2: Dacă Jucătorul are un total din două cărți de șase sau șapte puncte, Bancherul va trage o a treia carte doar cu un total de cinci sau mai mic.

Pereche jucător

Dacă primele două cărți ale Jucătorului au aceeași valoare (de la A la 10) sau imagine (J, Q, K), atunci câștigă un pariu pe Pereche jucător.

Pereche bancher

Dacă primele două cărți ale Bancherului au aceeași valoare (de la A la 10) sau imagine (J, Q, K), atunci câștigă un pariu pe Pereche bancher.

Orice pereche

Dacă primele două cărți ale Jucătorului SAU primele două cărți ale Bancherului au aceeași valoare (de la A la 10) sau imagine (J, Q, K), atunci câștigă un pariu pe Orice pereche.

Pentru a juca, urmați acești pași:

Pasul 1

Selectați o valoare a jetonului. Pentru a începe jocul, plasați un pariu pe zona de pariare Jucător, zona de pariare Pereche jucător, zona de pariare Pereche bancher, zona de pariare Egalitate și/sau zona de pariare Orice pereche (În orice combinație), făcând clic/atingând respectiva zonă.

Notă: Jocul nu poate începe fără un pariu; pariurile nu pot depăși limitele maxime ale mesei și trebuie acoperite de soldul creditului dvs.

Pasul 2

După ce ați plasat pariul, aveți următoarele opțiuni:

- **CARTE** - faceți clic pe/atingeți butonul **CARTE** pentru a începe jocul.
- **ȘTERGERE** - Faceți clic pe/atingeți butonul **ȘTERGERE** dacă doriți să anulați ultimul pariu.

Pasul 3

După ce faceți clic/atingeți butonul CARTE, jocul începe și sunt împărțite câte două cărți cu fața în sus Jucătorului și Bancherului.

Se poate împărți o a treia carte Jucătorului sau Bancherului sau chiar ambilor în unele cazuri (în funcție de regula pentru a treia carte).

Mâna cu totalul punctelor cel mai apropiat de nouă câștigă jocul. În cazul în care Jucătorul și Bancherul au același total al punctelor, jocul se termină la Egalitate. În caz de Egalitate, pariurile pe Jucător și Bancher sunt returnate (push).

Pasul 4

INIȚIEREA UNEI MÂINI NOI - După ce mâna s-a încheiat, toate jetoanele fiind colectate sau achitate, masa se va reseta și va fi goală, fiind disponibile cele 2 pictograme de opțiuni: **REPARIERE X 2** și **REPARIERE & CARTE**.

Jucătorul are 3 opțiuni:

- 1. REPARIERE x 2** va dubla valoarea ultimului pariu, însă nu va împărți cărțile, putând fi adăugate mai multe jetoane. După ce se face clic pe **REPARIERE X 2** pictogramele se schimbă în **ȘTERGERE - CARTE**.
- 2. REPARIERE & CARTE** va copia valoarea ultimului pariu și va împărți automat cărțile.
- 3.** Jucătorul poate plasa un pariu complet nou prin plasarea jetoanelor pe oricare din cele 6 opțiuni - **JUCĂTOR - PERECHE**, **JUCĂTOR - BANCHER - PERECHE BANCHER - EGALITATE - ORICE PERECHE** (în orice combinație).

Câștigurile sunt achitate conform tabelului de plată.

3. MARELE DRUM ȘI STATISTICILE

Statistici

Secțiunea STATISTICI prezintă detaliat cele mai recente 200 de mâini sau toate mâinile, dacă s-au jucat mai puțin de 200.

În STATISTICI sunt prezentate numărul de mâini câștigătoare și procentul.

Jucătorul câștigă (nu cu 8 sau 9 natural) = Cerc albastru gol, mâinile câștigătoare și procentul.

Jucătorul câștigă (8 sau 9 natural) = Cerc albastru cu centru galben, mâinile câștigătoare și procentul.

Bancherul câștigă (nu cu 8 sau 9 natural) = Cerc roșu gol, mâinile câștigătoare și procentul.

Bancherul câștigă (8 sau 9 natural) = Cerc roșu cu centru galben, mâinile câștigătoare și procentul.

Egalitate = Linie diagonală verde, mâinile câștigătoare și procentul.

Pereche jucător = Punct albastru mic plasat în partea dreapta jos a cercului, mâinile câștigătoare și procentul.

Pereche bancher = Punct roșu mic plasat în partea stânga sus a cercului, mâinile câștigătoare și procentul.

Marele drum

Când prima mână se termină, pe Marele drum, rezultatul apare în partea de sus a primei coloane din stânga. Dacă următorul câștig este la fel (Jucător sau Bancher), rezultatul intră sub rezultatul anterior - coloana se schimbă doar când mâna câștigătoare se schimbă de la Jucător la Bancher sau invers.

Egalitățile sunt afișate cu o linie verde în aceeași casetă ca la ultimul câștig Jucător sau Bancher și nu va începe o nouă coloană.

Dacă o coloană ajunge la bază (6 x Jucătorul sau Bancherul câștigă fără ca adversarul să câștige), ating, dacă seria continuă, următorul rezultat merge în dreapta, formând o „Coadă de dragon”.

Dacă a doua coloană ajunge și ea până la bază, și aceasta formează o „Coadă de dragon” spre dreapta - însă s-ar putea să întâlnească o Coadă de dragon care se afla deja acolo -- caz în care se mută cu un rând deasupra Cozii de dragon anterioare.

Marele drum și Statisticile vor fi salvate dacă închideți jocul și reveniți la un moment ulterior.

Observația 1: Perechile și Naturalele nu sunt afișate pe Marele drum atunci când mâna se încheie cu o Egalitate.

Observația 2: Perechile și Naturalele sunt înregistrate în secțiunea Statistici atunci când mâna se încheie cu o Egalitate.

De la opțiuni, puteți ȘTERGE Marele drum și Statisticile pentru a începe de la zero cu mâna următoare.

4. CĂRȚI

Cărțile folosite la Baccarat: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Damă, Rege și As.



Toate cărțile sunt împărțite în patru suite: Inimă neagră, Romb, Inimă roșie și Treflă. Toate suitele sunt egale.

Carte	Valoare cărții
As	1
2	2
3	3
4	4

5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	0
Valet	0
Damă	0
Popă	0

5. ALTE BUTOANE DE JOC

Sunt disponibile următoarele butoane:

	<p>(Versiunea pentru mobil) În ecranul principal, atingeți acest buton pentru a deschide Marele drum și Statisticile. Atingeți pentru a închide Marele drum și Statisticile. </p>
	<p>Faceți clic pe/atingeți acest buton pentru a porni sau opri sunetele jocului.</p>
	<p>Faceți clic pe/atingeți acest buton pentru a deschide fereastra de opțiuni. Notă: Faceți clic pe/atingeți butonul X pentru a închide fereastra de opțiuni.</p>
	<p>În fereastra de opțiuni, faceți clic pe/atingeți acest buton pentru a vedea ecranul de opțiuni unde puteți folosi butoanele pornit/oprit pentru a porni sau opri următoarele opțiuni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SONOR: ON/OFF ● TURBO: ON/OFF ● AFIȘEAZĂ ANIMAȚIA CU CĂRȚILE COLECTATE: dacă această opțiune este activă, la începutul unui nou joc, cărțile de la ultimul joc se vor colecta printr-o animație. Dacă această opțiune este oprită, cărțile de la ultimul joc vor fi adunate instant la începutul noului joc. ● ȘTERGE MARELE DRUM ȘI STATISTICILE: <input checked="" type="checkbox"/> Când se face clic pe/se apasă butonul verde, apare o mică fereastră pop-up cu mesajul „SUNTEȚI SIGURI?”. Faceți clic pe/atingeți un buton verde pentru a confirma sau un buton roșie pentru a anula. Dacă se confirmă, secțiunile MARELE DRUM și STATISTICILE sunt șterse.
	<p>În fereastra de opțiuni, faceți clic pe/atingeți acest buton pentru a vedea ecranul tabelului de plăți - în acest ecran, faceți clic pe/atingeți REGULI pentru a vedea regulile detaliate de joc într-o nouă fereastră a browserului</p>
	<p>(doar în modul real) În fereastra de opțiuni, faceți clic pe/atingeți acest buton pentru a vedea ecranul istoricului unde puteți să faceți clic pe/atingeți ISTORIC pentru a vedea istoricul desfășurării jocului într-o nouă fereastră a browserului. Dealer= Bancher.</p>
	<p>În fereastra de opțiuni, faceți clic pe/atingeți acest buton pentru a închide jocul și pentru a deschide pagina de internet de start, în aceeași fereastră de browser.</p>
	<p>(Doar pentru desktop) Faceți clic pe acest buton pentru a trece în modul de ecran complet; pentru a ieși din modul de ecran complet, faceți clic pe  sau apăsați ESC pe tastatură.</p>