

## 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”.



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 doiarii, indiferent de suită, sunt considerați cărți joker. Fiecare carte joker poate reprezenta o singură 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   |

**AȚI CĂȘTIGAT**

**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 | 800x  |



| Mână                            | Plată |
|---------------------------------|-------|
| Chintă de culoare               | 50x   |
| Careu                           | 25x   |
| Full House                      | 9x    |
| Culoare                         | 6x    |
| Chintă                          | 4x    |
| Trei de același fel             | 3x    |
| Două perechi                    | 2x    |
| Pereche de valeți sau mai bună* | 1x    |

### Pereche de zece sau mai bună

| Mână                          | Plată |
|-------------------------------|-------|
| Chintă roială                 | 800x  |
| Chintă de culoare             | 50x   |
| Careu                         | 20x   |
| Full House                    | 6x    |
| Culoare                       | 5x    |
| Chintă                        | 4x    |
| Trei de același fel           | 3x    |
| Două perechi                  | 2x    |
| Pereche de zece sau mai bună* | 1x    |

### Deuces Wild

| Mână                   | Plată |
|------------------------|-------|
| Chintă roială directă* | 800x  |
| Patru doiari*          | 200x  |
| Chintă roială spartă*  | 25x   |
| Cinci de același fel*  | 15x   |
| Chintă de culoare      | 9x    |
| Careu                  | 4x    |
| Full House             | 4x    |
| Culoare                | 3x    |

| Mână                | Plată |
|---------------------|-------|
| Chintă              | 2x    |
| Trei de același fel | 1x    |

## Bonus Poker

| Mână                           | Plată |
|--------------------------------|-------|
| Chintă roială                  | 800x  |
| Chintă de culoare              | 50x   |
| 4 ași*                         | 80x   |
| 4 cărți de 2, 3 sau 4*         | 40x   |
| Alt careu*                     | 25x   |
| Full House                     | 8x    |
| Culoare                        | 5x    |
| Chintă                         | 4x    |
| Trei de același fel            | 3x    |
| Două perechi                   | 2x    |
| Pereche de valeți sau mai bună | 1x    |

## Double Double Bonus

| Mână                        | Plată |
|-----------------------------|-------|
| Chintă roială               | 800x  |
| Chintă de culoare           | 50x   |
| 4 ași, Kicker 2/3/4*        | 400x  |
| 4 de 2/3/4, Kicker A/2/3/4* | 160x  |
| 4 ași, Kicker 5+*           | 160x  |
| 4 de 2/3/4, Kicker 5+*      | 80x   |
| Alt careu                   | 50x   |
| Full House                  | 9x    |
| Culoare                     | 6x    |
| Chintă                      | 4x    |
| Trei de același fel         | 3x    |
| Două perechi                | 1x    |

| Mână                           | Plată |
|--------------------------------|-------|
| Pereche de valeți sau mai bună | 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).



**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 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.

## 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.



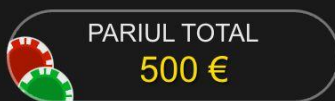
Puteți atinge/da clic pe butonul ANULARE în mod repetat pentru a elimina toate mâinile adăugate, în ordinea inversă celei în care au fost

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.

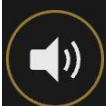


Indicatorul PARIUL TOTAL afișează suma totală a tuturor mizelor plasate în runda curentă.



## 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.

## 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:

- ISTORIC CONT – 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.
- ISTORIC JOC – arată istoricul dvs. pentru un anumit joc după ce atingeți/dați clic pe joc în coloana JOC.

## 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.



## 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 poate fi selectat în timpul perioadei de pariere.



Dacă dai clic sau apeși pe butonul Joc Live, vei fi direcționat către masa Live Video Poker.

Butonul SALĂ poate fi selectat în orice moment din orice joc.



Îți permite să schimbi cu ușurință masa de joc sau să selectezi orice alt joc de tip First Person. Nu vei fi eliminat din acest joc până când nu ai selectat noul joc la care dorești să te alături. Poți utiliza SALA pentru a răsfoi alte jocuri, în timp ce încă te afli în jocul curent.

## 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.                                                                                                               |

| TASTĂ | FUNCȚIE                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ESC   | <p>Atunci când este posibil, tasta ESC se poate utiliza pentru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ieșire din modul ecran complet</li> <li>• Închideți o fereastră pop-up deschisă (Istoric, Cum se joacă, Setări etc.)</li> </ul> |