

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

Nome Variante	FIRST PERSON CRAPS
---------------	--------------------

Obiettivo del gioco

First Person Craps è un gioco divertente ed entusiasmante giocato con due dadi normali le cui facce presentano i valori da 1 a 6. Lo scopo del gioco è prevedere il risultato totale dei due dadi in base alle puntate che hai selezionato.

Regole del gioco

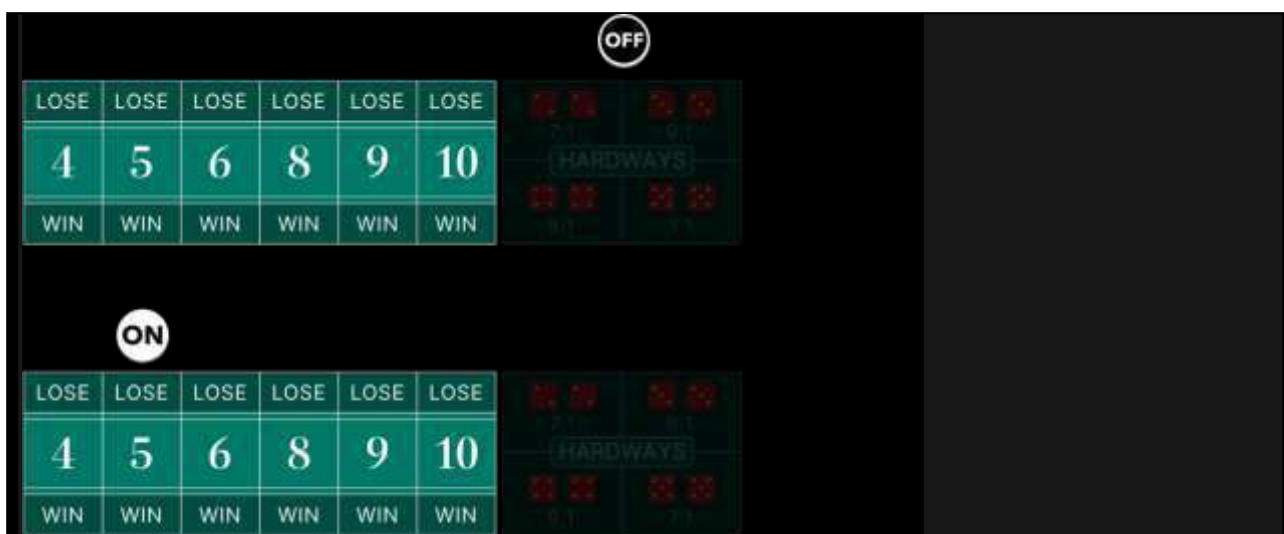
Il tavolo di Craps offre una vasta selezione di puntate e ciascun tipo di puntata presenta pagamenti e condizioni di vincita diverse. Per ciascun tipo di puntata, è necessario ottenere totali diversi con i dadi. Alcune puntate vengono risolte nell'ambito di un unico lancio di dadi, mentre altre potrebbero richiedere vari lanci prima che possano essere risolte.

Il gioco ha luogo in due fasi: la fase **lancio Come Out** e la fase **lancio Point**. Puoi piazzare puntate durante entrambe le fasi del gioco. Per ciascun lancio, i dadi vengono gettati dal lanciatore contro la parete che si trova sull'altro lato del tavolo. Il risultato viene visualizzato quando i due dadi si sono fermati sul tavolo.

Il disco nell'interfaccia dell'utente mostra se il lancio successivo è un lancio **Come Out** (il disco recita OFF) oppure **Point** (il disco recita ON). Questa informazione è utile dal momento che puoi piazzare puntate diverse in base alla fase di gioco.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*



Il corso del gioco comincia con un lancio Come Out (OFF) per le puntate fondamentali Pass Line o Don't Pass. Se la somma dei due dadi è 7 o 11, vinci sulla tua puntata Pass Line. Se la somma dei dadi è 2 o 3, vinci sulla tua puntata Don't Pass. Se la somma è pari a 12, il risultato della puntata Don't Pass è un pareggio. A questo punto, le tue puntate ti vengono rese e il gioco termina. In un modo o nell'altro, la puntata viene risolta e comincia un nuovo lancio Come Out.

Se viene realizzato un altro totale (4, 5, 6, 8, 9 o 10), questo valore viene definito Point. Il disco recita ora ON e viene piazzato accanto al totale lanciato sulla griglia di puntata oppure viene evidenziato. Il gioco rimane nella fase di lancio Point fino a quando non viene lanciato un totale di 7 oppure non viene lanciato ancora una volta lo stesso numero Point.

A differenza delle altre puntate, che possono essere piazzate durante qualsiasi fase di lancio, le puntate su Pass Line o Don't Pass sono disponibili solo durante la fase di lancio Come Out (con il disco che recita "OFF"). Se ti sei unito al gioco durante la fase di lancio Point, puoi partecipare al lancio piazzando le puntate su Come o Don't Come. Queste puntate sono analoghe alle puntate Pass Line e Don't Pass, fatta eccezione per il fatto che riceverai un nuovo numero Point indicato accanto alle tue fiche.

A prescindere dalla fase di gioco, puoi sempre piazzare le puntate prima del lancio successivo dei dadi durante l'intervallo di puntata.

A questo punto, ti basta cliccare/sfiorare il tasto LANCIA per lanciare i dadi.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*



NOTA: Per imparare a giocare a Craps con il tuo ritmo e in modo interattivo, clicca/tocca l'icona Menu Craps e seleziona l'opzione "IMPARA CRAPS".

Tipi di puntata

Tutte le puntate in Craps sono raggruppate in due categorie: puntate **Multi-roll** e puntate **One Roll**. Ciascuna puntata è indipendente e presenta il suo pagamento individuale.

Puntata Multi-roll

Queste puntate potrebbero non venire risolte al primo lancio e rimangono sul tavolo fino a quando non viene lanciato un totale di 7 oppure lo stesso numero Point scelto o definito.

- A. **Pass Line** – questa puntata è disponibile solo durante la fase di lancio Come Out. Vinci se il totale dei due dadi è pari a 7 o 11 e perdi se il totale dei due dadi lanciati è pari a 2, 3 o 12. Durante il lancio Point, vinci se i due dadi ottengono lo stesso numero Point prima di un 7.
- B. **Don't Pass** – questa puntata è disponibile solo durante la fase di lancio Come Out (il disco recita "OFF"). Durante il lancio Come Out, vinci se i due dadi hanno ottenuto un 2 o un 3 e pareggi se la somma lanciata è pari a 12 e la tua puntata ti viene restituita. Se i due dadi ottengono 7 o 11, perdi. Durante il lancio Point, vinci se i due dadi ottengono un 7 prima che venga lanciato lo stesso numero Point.
- C. **Come** – questa scommessa è disponibile solo durante la fase di lancio Point (il disco recita "ON"). Puoi piazzare tutte le puntate Come che desideri durante questa fase di lancio. Le puntate su Come vincono se viene lanciato un 7 o un 11 e perdono se viene lanciato un totale di 2, 3 o 12. Se viene lanciato qualsiasi altro

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

totale (4, 5, 6, 8, 9 o 10), le tue fiche vengono spostate nell'angolo in basso a sinistra del numero lanciato per indicare il Point. Vinci se viene lanciato lo stesso numero Point di nuovo prima che venga lanciato un 7.

- D. **Don't Come** – questa scommessa è disponibile solo durante la fase di lancio Point (il disco recita "ON"). Puoi piazzare tutte le puntate Don't Come che desideri durante questa fase di lancio. Le puntate su Don't Come vincono se viene lanciato un totale di 2 o 3, mentre pareggi se la somma lanciata è pari a 12 e la tua puntata ti viene restituita. Se i due dadi ottengono 7 o 11, perdi. Se viene lanciato qualsiasi altro totale (4, 5, 6, 8, 9 o 10), le tue fiche vengono spostate nell'angolo in alto a sinistra del totale lanciato per indicare il Point. Vinci se viene lanciato un totale di 7 prima che venga lanciato nuovamente lo stesso numero Point.
- E. **Take Odds** – questa puntata è disponibile solo per le puntate Pass Line o Come che hanno un Point definito. Comparsa una posizione di puntata circolare accanto alla tua puntata per indicare che è possibile piazzare questa puntata. Questa puntata viene definita "Take Odds" dal momento che paga le quotazioni autentiche del Point definito rispetto a un 7. Questa puntata vince assieme alla puntata Pass Line o Come. La puntata Odds massima che è possibile piazzare si basa sul moltiplicatore specificato nei Limiti puntata e viene moltiplicata per la tua puntata su Pass Line o Come di conseguenza.
- F. **Lay Odds** – questa puntata è disponibile solo per le puntate Don't Pass o Don't Come che hanno un Point definito. Comparsa una posizione di puntata circolare accanto alla tua puntata per indicare che è possibile piazzare questa puntata. Anche questa puntata paga le quotazioni autentiche rispetto al Point definito e vince assieme alla puntata Don't Pass o Don't Come. La puntata Odds massima che è possibile piazzare si basa sul moltiplicatore specificato nei Limiti puntata e viene moltiplicata per la tua puntata Don't Pass o Don't Come di conseguenza.
- G. **Place to Win (Piazza su Vinci)** – scommetti che verrà lanciato un totale pari a 4, 5, 6, 8, 9 o 10 prima che venga lanciato un 7. Seleziona il numero che ritieni che verrà lanciato e piazza la tua puntata sulla posizione di puntata corrispondente indicata come "WIN". Vinci se questo numero viene lanciato prima del numero 7.
- H. **Place to Lose (Piazza su Perdi)** – scommetti che verrà lanciato 7 prima di un 4, 5, 6, 8, 9 o 10. Seleziona il numero contro cui vuoi puntare e piazza la tua puntata sulla posizione di puntata

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

corrispondente indicata come "LOSE". Vinci se viene lanciato un 7 prima di questo numero.

- I. **Hardways** – piazza la tua puntata su qualsiasi coppia o su tutte le coppie Hardways (2 e 2, 3 e 3, 4 e 4, e 5 e 5). Vinci se viene lanciata esattamente la coppia in questione. Queste puntate perdono se viene lanciata qualsiasi combinazione di 7 oppure una combinazione easy (non in coppia) del totale. Ad esempio, una puntata su Hardways 4 vince se i dadi mostrano 2 e 2 ma perde se mostrano 3 e 1 o qualsiasi combinazione di 7. Puoi scegliere di piazzare la tua puntata su tutti i numeri Hard cliccando/sfiorando "HARDWAYS" sulla griglia di puntata. Le puntate verranno piazzate a condizione che il tuo saldo sia sufficiente e che non sia stato raggiunto il limite di puntata massimo.

Puntata One roll

Ciascuna puntata One roll è valida solo per un lancio e viene risolta dopo ciascun lancio. Le puntate One roll possono essere piazzate in qualsiasi momento, sia durante il lancio Come Out che durante il lancio Point. Puoi scegliere di piazzare puntate su tutte le puntate One Roll cliccando/sfiorando "ONE ROLL" sulla griglia di puntata. Le puntate verranno piazzate a condizione che il tuo saldo sia sufficiente e che non sia stato raggiunto il limite di puntata massimo.

- J. **Field** – questa puntata copre tutti i totali di 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12.

Paga 1:1, eccetto per il totale di 2 e 12 che paga 2:1.

- K. **Seven** – questa puntata copre qualsiasi combinazione lanciata di 7 (1 e 6, 2 e 5, ecc.).

- L. **Craps** – questa puntata copre i numeri Craps, ossia 2, 3 o 12.

- M. **Crap 2** – piazza le tue puntate su un totale esatto di 2.

- N. **Crap 3** – piazza la tua puntata su un totale esatto di 3.

- O. **Crap 12** – piazza la tua puntata su un totale esatto di 12.

- P. **Eleven** – piazza la tua puntata su un totale esatto di 11.

- Q. **C · E** – questa puntata copre la combinazione di qualsiasi totale Craps (2, 3 e 12) e della puntata su Eleven (11). Se viene lanciato uno dei numeri Craps, ricevi un pagamento 3:1. Se viene lanciato un 11, ricevi un pagamento 7:1.

Vincite

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

PUNTATA	VINCITA
Pass Line / Don't Pass	1:1
Come / Don't Come	1:1
Take Odds Pass Line / Come	2:1
4 o 10	3:2
5 o 9	6:5
6 o 8	
Lay Odds Don't Pass / Don't Come	1:2
4 o 10	2:3
5 o 9	5:6
6 o 8	
Piazza su Vinci 4 o 10	9:5
Piazza su Vinci 5 o 9	7:5
Piazza su Vinci 6 o 8	7:6
Piazza su Perdi 4 o 10	5:11
Piazza su Perdi 5 o 9	5:8
Piazza su Perdi 6 o 8	4:5
Hard 4 o 10	7:1
Hard 6 o 8	9:1
PUNTATE ONE ROLL	
Field	1:1
3, 4, 9, 10, 11	2:1
2 o 12	
Seven	4:1
Craps	7:1
Crap 2	30:1

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

Crap 3	15:1
Crap 12	30:1
Eleven	15:1
C · E	3:1
2, 3, 12	7:1
11	

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

Vincita del giocatore

Il ritorno teorico ottimale al giocatore (RTP) è pari al 99,17% sulla base della puntata Don't Pass e Don't Come se la puntata su Don't Pass/Don't Come è pari alla puntata Odds ed entrambe sono state vinte o perse.

Il valore di RTP è compreso tra il 83,33% e il 99,17%.

I miei numeri

Mentre giochi, viene mostrato come indicazione un elenco di tutti i totali possibili per il lancio di due dadi (totali da 2 a 12). Man mano che scommetti, viene evidenziato il totale di dadi corrispondente alla vincita sull'area di puntata. Inoltre, vengono riportati anche le vincite e le perdite per ogni possibile risultato totale del lancio dei dadi.



Ovviamente, se hai scommesso su varie aree di puntata, la sezione "I miei numeri" continua ad aggiornarsi e ad accumulare le vincite o le perdite possibili per i risultati totali dei lanci dei dadi che presentano puntate multiple.

Puoi anche scegliere la puntata direttamente da I miei numeri. Se passi il cursore su un numero specifico, vengono evidenziate le posizioni di

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

puntata corrispondenti sulla griglia di puntata. Clicca sul numero su cui vuoi puntare su tutte le posizioni di puntata evidenziate.

L'evidenziazione gialla mostrata su I miei numeri indica l'ultimo risultato vincente. Questo viene aggiornato quando compare il nuovo risultato del lancio.

Disattiva scommesse

Puoi disattivare le scommesse piazzate sulle posizioni di puntata Piazza su Vinci, Piazza su Perdi e Hardways così che non siano definite durante i lanci successivi. Ciò può avvenire durante la fase di lancio Come Out o per il lancio successivo, a prescindere dalla fase attuale di gioco. Per disattivare le scommesse, accedi al menu di Craps e alla voce Disattiva Scommesse puoi scegliere "DURANTE COME OUT" o "SOLO PER IL LANCIO SUCCESSIVO".

Se scegli "DURANTE COME OUT", le scommesse disattivate non verranno definite quando il gioco è nella fase di lancio Come Out (disco OFF), a prescindere da quanti lanci saranno necessari. Quando il gioco entra nella fase di lancio Point (disco ON), le scommesse disattivate torneranno a essere valide.

Se scegli "SOLO PER IL LANCIO SUCCESSIVO", le scommesse disattivate non verranno definite per il lancio successivo, a prescindere dalla fase di gioco. Le scommesse disattivate torneranno a essere valide dopo il lancio successivo. Puoi utilizzare questa funzione solo un determinato numero di volte entro un tempo limite. Il numero rimanente di volte per cui puoi utilizzarla, viene mostrato accanto al nome della funzione nel Menu Craps.

Quando hai delle scommesse disattivate, puoi comunque piazzare delle nuove scommesse su qualsiasi posizione. Le scommesse sulle posizioni di puntata diverse da Place to Win, Place to Lose e Hardways verranno giocate normalmente, ma scommesse aggiuntive sulle posizioni di puntata Place to Win e Hardways verranno disattivate in base alle impostazioni selezionate Disattiva Scommesse.

Se disattivi le scommesse durante il turno di scommesse, le scommesse non saranno disponibili per lo stesso turno di gioco. Se disattivi le scommesse al termine del turno di scommesse, le scommesse non saranno disponibili nel turno successivo.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

Lascia le puntate vincenti

La funzione Lascia le puntate vincenti ti permette di personalizzare la tua esperienza di puntata al tavolo di Craps. Per attivarla o disattivarla, fai clic/tocca il pulsante di menu Craps.

- Se la funzione Lascia le puntate vincenti è attivata, la puntata vincente viene posizionata automaticamente sullo stesso punto di puntata per il lancio successivo. Se si è verificata una disconnessione seguita da una successiva riconnessione al gioco, l'impostazione rimarrà attiva.
- Se la funzione Lascia le puntate vincenti è disattivata, la puntata originale dal punto di puntata vincente ritorna nel tuo saldo.

Modalità facile

Prova la Modalità facile per goderti l'emozione e il divertimento di Craps in una versione del gioco con meno puntate.

Per attivarlo, clicca/premi il dito su "MODALITÀ FACILE" nel Menu Craps. Puoi passare alla Modalità facile in qualsiasi momento se non hai piazzato puntate diverse dalle puntate Piazza su vinci e One-roll. Se vuoi abbandonare la Modalità facile, clicca/premi il dito su "GIOCA A CRAPS" nel Menu Craps.

La Modalità facile non ha impatto sull'RTP.



Cronologia dei lanci

La cronologia dei lanci in alto nello schermo mostra i risultati degli ultimi lanci. Il risultato più recente viene mostrato come dei dadi, mentre gli altri come numeri che indicano il totale dei dadi.



REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

Puntare

Il pannello dei LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi del tavolo e può essere aggiornato periodicamente. Apri il pannello dei Limiti di Puntata per verificare i tuoi limiti attuali.

First Person Craps € 1–1,000

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.



Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccando la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

Durante il periodo di puntata puoi rimuovere o spostare alcune scommesse da un'area di puntata a un'altra.

Per rimuovere una scommessa, clicca/tocca su di essa, poi trascinala e rilasciala al di fuori della griglia delle puntate. Se decidi di abbandonare il tavolo prima che i dadi siano lanciati, non verranno apportate modifiche alle tue puntate spostate o rimosse.

Se sposti una scommessa, rimuovi la fiche dall'area di puntata originale e la piazzi su una nuova area di puntata. Per spostare una scommessa clicca/tocca su di essa e trascinala nell'area di puntata desiderata. Se trascini la scommessa, ma non la rilasci o provi a rilasciarla su un'area di

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

puntata non disponibile, l'operazione verrà annullata e la scommessa tornerà al punto di puntata originale.

Tutte le scommesse possono essere rimosse o incrementate, ad eccezione delle aree di puntata Pass Line e Come quando i rispettivi Point sono stati stabiliti. In base alla strategia ottimale, le scommesse sulle aree di puntata Don't Pass e Don't Come non devono essere rimosse.

Inoltre, le scommesse possono essere spostate e aggiunte a quelle già piazzate. Le uniche scommesse che non possono essere incrementate sono Pass Line / Don't Pass e Come / Don't Come quando i rispettivi Point sono stati stabiliti.

Una volta piazzata una puntata valida, premi il pulsante LANCIA per lanciare i dadi.



Il tasto RIPETI ti consente di ripetere tutte le puntate del turno di gioco precedente. Le puntate non definite non influiscono sulla funzione RIPETI, ma se piazzi una nuova fiche su un punto di puntata, il tasto RIPETI non sarà disponibile per quel turno di gioco.



Il pulsante RADDOPPIA (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.



REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLA.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



Assistenza Live

Puoi usare la chat con l'Assistenza Live. Utilizza il pulsante Assistenza Live per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Immetti il messaggio nel campo Chat. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI.

Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzati tutti i round di gioco (lanci di dadi) e i rispettivi risultati. Verranno visualizzato solo i round di gioco (lanci di dadi) in cui le tue

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

puntate sono state risolte Per visualizzare tutti i tuoi lanci di dadi precedenti, apri le informazioni dettagliate.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

Puoi modificare le tue impostazioni generali e di gioco.

AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL PRESENTATORE, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.

Gioca responsabilmente

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

Codice partita

Ogni round di gioco (lancio di dadi) è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT ore: minuti: secondi. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza clienti relativa a uno specifico round.

Informazioni AAMS

Nella parte alta dello schermo sono visualizzate le informazioni AAMS:

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti dopo avere piazzato una puntata ma prima di avere cliccato/sfiorato il tasto LANCIA, la tua puntata viene restituita se la riconnessione non avviene entro 20 minuti.

Se si verifica una disconnessione dopo che è stato cliccato/sfiorato il tasto LANCIA e la riconnessione non viene ristabilita entro 20 minuti, le puntate che hai piazzato vengono risolte e la fase del gioco viene aggiornata in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra Cronologia.

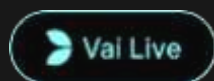
REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

Anche se sei al tavolo ma non giochi (ossia non piazzì o cambi le tue puntate e non clicchi/sfiori il tasto LANCIA), questa circostanza viene considerata come una disconnessione.

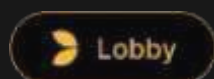
Altri giochi

Il pulsante Vai Live può sempre essere selezionato.



Cliccando/toccando il pulsante Vai Live verrai reindirizzato direttamente al tavolo di Craps Live.

Il pulsante LOBBY può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente il tavolo del gioco o selezionare qualsiasi altro gioco in Prima Persona. Non verrai rimosso da questo gioco finché non avrai selezionato il nuovo gioco a cui vuoi partecipare. Tramite la LOBBY puoi visualizzare gli altri giochi continuando a giocare al gioco attuale.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE per raddoppiare la puntata.
CTRL+Z (CMD+Z), ELIMINA, BACKSPACE	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: Uscire dalla modalità a schermo intero

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

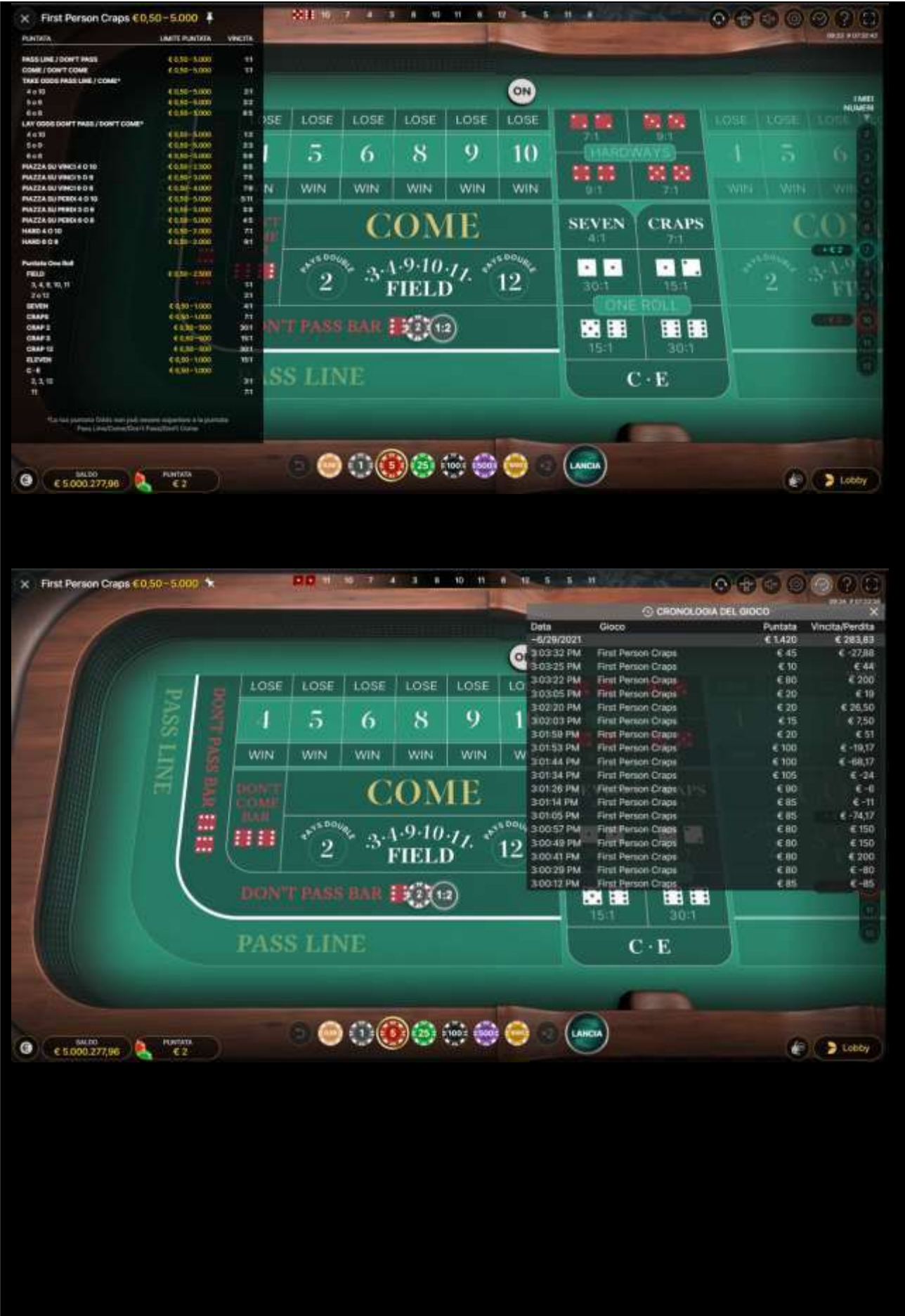
- Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)



Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*



REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *FIRST PERSON CRAPS*