

## REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: First Person Hi Lo

|               |                   |
|---------------|-------------------|
| Nome Variante | FIRST PERSON HILO |
|---------------|-------------------|

### Obiettivo del gioco

Prima persona HiLo è un gioco dal ritmo veloce che ti permette di indovinare se la prossima carta distribuita sarà di valore superiore, inferiore o uguale alla carta attuale. Pianifica saggiamente la tua strategia, fai le scelte giuste e goditi le vincite che ne derivano!

### Regole del gioco Piazzare puntate

Il gioco inizia con una carta casuale iniziale sul tavolo. Puoi aggiornare la carta iniziale quante volte vuoi prima di iniziare il turno di gioco.

Poi seleziona l'importo della tua puntata e cliccare/toccare GIOCA per iniziare il turno principale del gioco.

### Round del gioco principale

Quando fai clic/tocchi GIOCA, ti vengono presentate due opzioni per prevedere il valore della prossima carta distribuita: «Inferiore o uguale» e

«Superiore o uguale».

Le uniche eccezioni sono per un Asso, dove le opzioni sono

«Inferiore» e «Uguale»,

e per un 2, dove le opzioni sono «Uguale» e «Superiore». Ogni opzione ha un'offerta

di pagamento (prima dell'arrotondamento) associata che ricevi se indovini

correttamente.

Una volta effettuata la tua scelta, viene distribuita un'altra carta sul tavolo sopra la carta iniziale. Se sbagli la previsione, perdi la tua puntata e il turno di gioco termina.

Se indovini, puoi riscuotere le tue vincite cliccando/toccando il pulsante «Incassa» o

fare una previsione sulla prossima carta da distribuire. Le nuove opzioni avranno

nuovi valori di pagamento mostrati su di esse. Ogni nuova carta viene distribuita da

un nuovo mazzo.

Puoi vedere il numero di carte distribuite e il moltiplicatore totale nel turno di gioco

corrente nelle Informazioni sul Turno sul tuo schermo.

Incassare

Il turno di gioco continua finché continui a indovinare e ad aumentare le tue vincite.

Il turno di gioco termina quando fai clic/tocchi il pulsante «Incassa» e riscuoti le tue

vincite, o quando fai una scelta sbagliata e perdi.

Il pulsante «Incassa» può essere utilizzato solo quando si fa una scelta e diventa disponibile dopo la prima previsione corretta.

### Pagamenti

| Puntata    | Vincita     |
|------------|-------------|
| Principale | 0,081 p 121 |

Le offerte di pagamento sono calcolate come un moltiplicatore della tabella dei

pagamenti sulla puntata e non vengono arrotondate fino a quando non si prende

una decisione. Le vincite vengono arrotondate secondo le regole di arrotondamento

del gioco e visibili sul pulsante «Cash Out». Per una spiegazione più dettagliata,

vedere il capitolo Arrotondamento. Il moltiplicatore dipende dalla probabilità del

risultato: se la probabilità è alta, il moltiplicatore è più basso, e se la probabilità è

bassa, il moltiplicatore è, quindi, più alto.

Si prega di notare che nelle offerte della prima fase di decisione è inclusa una

commissione dell'1%.

Eventuali malfunzionamenti annullano il turno di gioco e tutte le eventuali vincite del

turno. Le puntate saranno restituite.

Ritorno al giocatore [RTP\

L'RTP teorico ottimale di First Person Hi Lo è del 99,00% per la prima carta, e del

100,00% per tutte le previsioni corrette per le carte successive.

Il premio massimo di tutte le tue vincite ottenute in un solo turno di gioco è limitato a

500. Se i pagamenti per entrambe le scelte superano il 500, sarà disponibile solo il

pulsante "Incassare".

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 HiLo 1 q 2.000 €

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il

SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

V VA AII A AL LL LA A C CA AS SS SA A

1 10 00 0 € €

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.

Se il tuo saldo è troppo alto per essere mostrato sul DISPLAY DELLE FICHE,

compare una FICHE RETTANGOLARE.

Dopo aver selezionato la fiches, piazza la tua puntata semplicemente

cliccando/toccano il relativo punto di puntata sul tavolo di gioco.

Ogni volta che

clicchi/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della

fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per la puntata.

Una volta raggiunto il

limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per la puntata e, al di sopra di

essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

Una volta piazzate la tua puntata, clicca o tocca il pulsante GIOCA per avviare il turno.

Il pulsante RIPUNTA consente di ripetere tutte le tue puntate della partita

precedente. Il pulsante diventa disponibile dopo ogni round di gioco.

Il pulsante RADDOPPIARE (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 ANNULLARE elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLARE si elimineranno una

a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state

100.000 €

SALDO

1 5 25 100 500 1000

piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante

ANNULLARE.

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

## Statistiche del turno

I risultati del gioco vengono registrati e presentati nella visualizzazione delle statistiche del turno. Mostrano ogni carta rivelata nel turno di gioco, il risultato [Più alto, Più basso, o Uguale), e se hai incassato o sei stato eliminato. I risultati sono forniti in sequenza da destra a sinistra, con il risultato più recente che è il più a sinistra.

## Arrotondamento

Le tue vincite saranno sempre arrotondate per eccesso o per difetto all'unità di valuta più piccola (ad esempio, centesimi di euro per EUR, centesimi per USD, penny per GBP, e nessun decimale per JPY\ fino a un massimo di due decimali, utilizzando un'approccio basato su un generatore di numeri casuali. Questo metodo introduce un elemento di casualità al processo di arrotondamento. Ecco come funziona:

- Anzitutto, la parte decimale non supportata viene convertita (qui è sottolineata per chiarezza) in numeri a sei cifre (cioè, centinaia di migliaia). Ad esempio, 1,263 diventa 300.000, 5,23568696 diventa 568.696, 4,25034 diventa 34.000.
- Dopodiché, viene generato un numero casuale tra 1 e 1.000.000.
- Infine, se il numero a sei cifre convertito è superiore o uguale al numero casuale generato dal generatore di numeri casuali, l'unità di valuta viene arrotondata per eccesso. Se è inferiore, l'unità di valuta viene arrotondata per difetto.

Esempio: Supponiamo che il numero 500.000 venga generato casualmente nel secondo passaggio. In questo caso, i nostri numeri di esempio sarebbero arrotondati per eccesso o per difetto come segue: 1,263 sarebbe arrotondato per difetto, perché 300.000 è inferiore a 500.000, 5,23568694 sarebbe arrotondato per eccesso perché 568.694 è superiore a 500.000 e 4,25034 sarebbe arrotondato per difetto perché 34.000 è inferiore a 500.000.

#### 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

500 €

#### PUNTATA

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 visualizzate

tutte le mani giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA ACCOUNT 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 DEL GIOCO mostra la cronologia relativa a un particolare gioco

quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna GIOCO.

#### 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.

#### Depositi e prelievi

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

#### Gioca responsabilmente

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.

#### Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti dopo avere piazzato una puntata ma prima di avere premuto il

pulsante GIOCA, la tua puntata viene restituita.

Se la connessione viene perduta dopo avere premuto il pulsante GIOCA mentre

prendi una decisione, la partita viene ripresa nel momento in cui ti ricolleggi. Se non

ti ricolleggi entro 30 minuti, sarà applicata la decisione automatica «Incassa» per

determinare il risultato della partita.

Anche se sei al tavolo ma non giochi (ossia non piazzhi o cambi le



tue puntate e non clicchi/tocchi il pulsante GIOCA o non effettui nessuna azione) viene considerato come disconnessione.

#### Altri giochi

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             | Consente di ripetere la puntata più recente. Fare                                                                                                                                          |

|                                                 |                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                 | <p>clic<br/>sulla BARRA SPAZIATRICE<br/>una seconda volta<br/>per<br/>raddoppiare la puntata</p>                    |
| <p>CTRLZ [CMDZ\,<br/>ELIMINA,<br/>BACKSPACE</p> | <p>Per annullare<br/>l'ultima puntata. Tenere premuto<br/>per 3<br/>secondi per rimuovere tutte le<br/>puntate.</p> |
| <p>ESC</p>                                      | <p>Se applicabile, il<br/>tasto ESC può essere utilizzato per:<br/>Uscire dalla modalità a<br/>schermo intero</p>   |

