

## CUM SE JOACĂ CARRIBEAN HOLD'EM

1. Selectați denominarea cu care doriți să pariati.
2. Plasați pariul/pariurile făcând clic pe poziția **Ante**.
3. După ce ați plasat un jeton, faceți clic pe jetonul/jetoanele inițiale pentru a mări pariul.
4. Pentru a elimina ultimul pari/ultimel pariuri plasat/-e, faceți clic pe **Anulare**.
5. Pentru a elimina toate pariurile plasate, faceți clic pe **Ștergere pariuri**
6. Apăsati pe **Împarte** pentru a începe mâna.
7. Regulile jocului și etapele jocului sunt descrise mai jos.
8. Apăsati pe **REPARIERE** după finalizarea mâinii pentru a repeta pariul anterior.
9. Apăsati pe **Joc nou** pentru a schimba pariul anterior pentru mâna următoare.

## REGULILE DE JOC

În Caribbean Hold'em, un pariu Ante trebuie plasat înainte de împărțirea cărților.

Jucătorul primește 2 cărți cu fața în sus.

Dealerul primește 2 cărți cu fața în jos. După aceasta, sunt distribuite primele 3 cărți comune.

Jucătorul decide să Parieze (Call) sau să Arunce (Fold) cărțile.

Dacă decide să Arunce cărțile, își pierde pariul Ante și jocul se încheie.

Dacă jucătorul Pariază, este plasat un pariu egal cu dublul pariului Ante. Dacă jucătorul are fonduri insuficiente pentru a plasa pariul Ante, acesta poate depune mai multe fonduri și poate reveni în joc ulterior.

Celelalte 2 cărți comune, sau "The Turn and The River", sunt împărțite și ele, iar dealerul dezvăluie cele două cărți ale sale.

Pentru a se califica, dealerul trebuie să aibă o pereche de 4 sau mai mult.

Dacă dealerul nu se califică, el plătește 1:1 pe pariul Ante, iar banii din Pariu sunt returnați jucătorului.

Dacă dealerul se califică:

- și îl bate pe jucător, atunci jucătorul va pierde pariurile Ante și Pariu.
- și jucătorul este la egalitate cu dealerul, atunci ambele pariuri Ante și Pariu vor face remiză (push).
- și pierde în fața jucătorului, atunci jucătorul va câștiga în conformitate cu Tabelul de pariuri pentru Ante și Pariu va plăti 1:1.

Jocul se joacă cu un pachet de cărți. Cărțile sunt amestecate la începutul fiecărui joc.

## TABEL DE PLĂȚI

Tabelul de plăți pentru ierarhia mâinilor este, de asemenea, disponibil făcând clic pe pictograma **i** din joc.

## IERARHIA CĂRȚILOR

Ierarhia cărților este valoarea nominală, adică **2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A**

Cu excepția combinației **CHINTĂ MICĂ**, în care Asul are valoarea 1 (de ex., A, 2, 3, 4, 5).

## IERARHIA MÂINILOR

**Chintă roială** - As, Rege, Damă, Valet și 10, toate din aceeași suită.

**Chintă de culoare** - Cinci cărți din aceeași suită, în ordine crescătoare. Dacă sunt două Chinte, câștigă Chinta cu cea mai mare valoare.

**Careu** - Patru cărți de aceeași valoare, plus o a cincea. Dacă există două combinații Careu, câștigă cea cu valoarea mai mare.

**Full** - Trei cărți de aceeași valoare, cu o pereche de cărți de valoare diferită. Dacă există două combinații de Full, câștigă cea cu valoarea mai mare.

**Culoare** - Oricare cinci cărți din aceeași suită. Dacă sunt două combinații Culoare, câștigă cea cu valoarea mai mare.

**Chintă** - Oricare cinci cărți consecutive. Dacă există două Chinte, câștigă cea cu valoarea mai mare.

**Trei de-un fel** - Trei cărți de aceeași valoare, cu două cărți de valoare diferită. Dacă există două combinații Trei de-un fel, câștigă cea cu valoarea mai mare.

**Două perechi** - Două cărți de aceeași valoare, plus alte două cărți de aceeași valoare, plus o a cincea carte. Dacă există două combinații Două perechi, câștigă cea cu valoarea mai mare. Dacă cele Două perechi sunt identice, al cincea carte va determina câștigătorul.

**O pereche** - Două cărți de aceeași valoare și trei cărți de valori diferite. Dacă există două combinații Pereche, câștigă cea cu valoarea mai mare. Când jucătorii au aceeași pereche, cele trei cărți diferite determină câștigătorul.

**Carte mare** - Jucătorul care deține cărțile cu cea mai mare valoare câștigă - 2 este considerată cea mai mică carte și Asul cea mai mare.

## PROCENTUL DE RETURNARE LA JUCĂTOR

Cu strategia optimă, RTP-ul teoretic al acestui joc este de 96,80%

## REGULILE GENERALE

Defecțiunile anulează toate jocurile și plățile.

Dacă se pierde conexiunea și acțiunea de joc a fost primită de server, acțiunea jocului va fi procesată de către server. Dacă jocul poate fi reluat, jucătorul poate continua de la ultima acțiune. Dacă acțiunea de joc a fost încheiată, jocul rezultat va fi vizibil numai în Istoricul jocurilor.

## DATA FIȘIERULUI

2017/11/23 05:29:53 (UTC)

## SERVER VERSION

5.1.1438.118

