

Regolamento UNO CASINO

Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 108 carte così distribuite:

- 19 carte di colore Blu, numerate dall'1 al 9 (2 serie) più uno 0
- 19 carte di colore Rosso, numerate dall'1 al 9 (2 serie) più uno 0
- 19 carte di colore Verde, numerate dall'1 al 9 (2 serie) più uno 0
- 19 carte di colore Giallo, numerate dall'1 al 9 (2 serie) più uno 0
- 8 carte Pesca Due dei quattro colori sopracitati
- 8 carte Inverti o Cambio giro dei quattro colori sopracitati
- 8 carte Salta o Stop dei quattro colori sopracitati
- 4 carte Jolly o Cambio colore
- 4 carte Jolly Pesca Quattro o Cambio colore - Pesca quattro

Funzioni delle carte azione

Carta Pesca Due: giocando questa carta, l'avversario dovrà pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Pesca Due. Se all'inizio del gioco viene girata questa carta, va rimessa nel mazzo e ne verrà girata un'altra.

Carta Inverti: inverte la direzione del gioco. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Inverti. Se all'inizio del gioco viene girata questa carta, va rimessa nel mazzo e ne verrà girata un'altra.

Carta Salto: giocando questa carta, l'avversario perde il turno. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Salto. Se all'inizio del gioco viene girata questa carta, va rimessa nel mazzo e ne verrà girata un'altra.

Carta Jolly: la persona che gioca questa carta decide il colore per continuare il gioco (incluso il colore già in gioco prima che la carta Jolly venisse scartata). La carta Jolly può essere giocata in qualunque momento, anche se il giocatore che la scarta avesse in mano un'altra carta valida. Se all'inizio del gioco viene girata questa carta, va rimessa nel mazzo e ne verrà girata un'altra.

Carta Jolly Pesca Quattro: questa carta consente di decidere il colore successivo da giocare e obbliga l'avversario a pescare 4 carte dal mazzo pesca e a rinunciare al proprio turno. Questa carta può essere giocata se non si possiede in mano una carta dello stesso colore di quella in terra (anche se si possiede dello stesso valore o con la medesima azione). Se all'inizio del gioco viene girata questa carta, va rimessa nel mazzo e ne verrà girata un'altra.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Distribuzione delle carte

Il sistema mescola le carte e vengono distribuite 5 carte al banco e 4 alla punta.

La porzione di mazzo rimanente, detta "mazzo pesca", viene posta sul tavolo a dorso coperto, e la prima carta del "mazzo pesca" viene girata, andando così a formare il cosiddetto "mazzo scarti".

Nel caso in cui la prima carta sia una carta Azione, un "Jolly" o un "Jolly Pesca Quattro" deve essere rimessa nel "mazzo pesca" e sostituita con un'altra.

Il gioco della carta

La punta comincia il gioco: questi deve scartare una carta dalle proprie a disposizione, compatibile con quella in cima al mazzo scarti per colore o per numero.

Ciò significa che la carta deve avere colore o numero uguale alla prima carta sul banco: ad esempio, se la carta sul banco è un 7 rosso, il giocatore può scartare una qualsiasi carta numerata di colore rosso oppure un 7 di qualsiasi colore; i giocatori successivi continuano seguendo sempre tale regola.

Alternativamente, il giocatore può usare una carta Azione (le carte azione colorate devono essere compatibili con la carta del mazzo scarti).

Se il giocatore non ha a disposizione carte adatte da scartare, deve pescare una carta dal mazzo pesca; se la carta pescata può essere giocata lo si può fare immediatamente.

Il giocatore può decidere di non giocare una carta valida che ha in mano.

In questo caso può pescare una carta dal mazzo pesca.

Se la carta pescata può essere giocata, può farlo immediatamente.

Vince il giocatore che rimane senza carte in mano.

Se vince il banco, la punta perde la puntata.

Se vince la punta, le vengono pagate le vincite

Nel caso in cui termini il "mazzo pesca" e il giocatore di turno sia impossibilitato a giocare la partita si considererà conclusa.

REGOLE DEL BANCO E STRATEGIE DI GIOCO DELLA PUNTA

Regole di gioco del Banco:

1. se non ha carte da giocare, pesca e nel caso gioca la carta appena pescata;
2. se ha più carte da giocare, gioca nell'ordine:
 - a. **+4 Jolly**
 - b. **Pesca +2**
 - c. **Salta o Inverti**
 - d. una carta normale tra quelle in mano con valore più alto del medesimo colore a terra. Solo se non ha carte dello stesso colore può giocare una carta dello stesso valore e in caso di due carte dal valore identico gioca un colore a caso;
 - e. **Jolly**
3. se la carta giocata consente di decidere il colore allora sceglie quello che ha in mano con più presenze, e in caso di parità il colore della carta più alta o della carta azione; in caso di ulteriore parità sceglie un colore a caso tra questi ultimi.

Strategia di gioco migliore per la Punta:

Dapprima sono valutate tutte le possibili carte giocabili tra quelle in mano, attribuendo a ciascuna un peso (punteggio). Al termine di questa analisi viene giocata la carta con peso (punteggio) più elevato ed in caso di parità una a caso tra queste ultime.

1. **Jolly +4 :**

- se il Banco ha una sola carta la giocata vale 2.000 punti;
- se il Banco ha più di una carta la giocata vale 0 punti.

2. **Jolly:**

- la giocata vale 0 punti a meno che il Banco, nella mano precedente, abbia giocato un Jolly allora la giocata vale 1.000 punti;

3. **Inverti o Salta:**

- la giocata vale 5.000 punti se il banco aveva giocato per ultimo questa stessa carta azione, più 1.000 punti per ogni carta calata in sequenza;
- la giocata vale 2.000 punti più 1.000 punti per ogni carta calata in sequenza.

4. **Pesca +2:**

- se il Banco ha un numero di carte superiore alla Punta, la giocata vale 0 punti;
- se il Banco ha una sola carta la giocata vale 2.500 punti;
- se il Banco ha un numero di carte inferiore o uguale alla Punta la giocata vale 1.100 punti.

5. Se la Punta gioca una carta **Jolly**, decide il colore in base alle seguenti considerazioni:

- se il Banco, nella mano precedente ha giocato un Jolly e cambia colore rimanendo con:
 - una sola carta, si sceglie un colore diverso da quello scelto dal banco, scegliendo tra i colori rimanenti quello che consente di calare più carte;
 - con più di una carta, si sceglie un colore che consente di calare almeno una carta, escludendo il colore scelto dal banco. Se non si hanno altri colori che consentono di calare allora in questo caso si sceglie il colore scelto dal Banco.
- se le altre carte della Punta sono altri Jolly, e il Banco aveva passato su un colore senza calare carte, si gioca quello per essere sicuri di non scegliere un colore favorevole al banco;
- altrimenti si sceglie il colore che consente di calare più carte.

6. **Carta Normale:**

- se la carta ha lo stesso colore di quella in tavola, la giocata vale 10 punti più il valore della carta (ad esempio se gioco il 6, la giocata vale 16 punti);
- se la carta ha lo stesso valore di quella in tavola, la giocata vale 1 punto

PAGAMENTI

Il giocatore ha a disposizione durante il gioco delle pescate a cui corrispondono i seguenti moltiplicatori di vincita:

N. Pescate	Moltiplicatore
0	x3
1	x2
2	x1

Il moltiplicatore scenderà ogni volta che il giocatore effettuerà una pescata, potrà però risalire ogni volta che a pescare sarà il banco

Quando il moltiplicatore raggiunge il X1, il giocatore non potrà più pescare dal mazzo.
Se non ha carte da giocare, vincerà il banco.

RTP

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 96,06%.

DISCONNESSIONI E INATTIVITÀ

Eventuali disconnessioni e rientri nel gioco vengono gestiti come segue:

Chiusura della sessione se utente inattivo

Se il giocatore non esegue un'azione di gioco o un versamento entro 20 minuti dall'ultima azione effettuata, apparirà un alert di inattività ed il giocatore verrà disconnesso.

Connessioni doppie: un giocatore entra nel gioco mentre è già connesso al gioco

Se un giocatore entra mentre lui stesso è già connesso al gioco, la prima connessione viene chiusa.

Disconnessioni e riconnessioni automatiche

In caso di disconnessione di un giocatore, il sistema prova diversi tentativi di riconnessione per circa 2 minuti (in questo lasso di tempo appare l'alert di riconnessione in corso).

Se dopo 2 minuti il giocatore non si ricollega, i tentativi di riconnessione terminano e appare l'alert di disconnessione definitiva.

Chiusura della sessione se utente disconnesso o inattivo

Quando un utente si disconnette, il sistema, prima di chiudere la sessione (e quindi accreditare il credito residuo):

- Se ci sono scelte in sospeso, il sistema non chiude subito la sessione e permette all'utente di rientrare ed effettuare la scelta entro i tempi limite previsti.
Se l'utente non si ricollega entro tale tempo limite il sistema effettua per lui le scelte come descritte nel capitolo REGOLE DEL BANCO E STRATEGIE DI GIOCO DELLA PUNTA
- Se non ci sono scelte in sospeso, il sistema attende 3 minuti per dare tempo all'utente di ricollegarsi.
Dopo 3 minuti la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

MALFUNZIONAMENTI

Al fine del calcolo del credito residuo, fa fede la situazione relativa all'ultima mano completata correttamente e comunicato al giocatore, prima dell'interruzione per malfunzionamento.

Se il malfunzionamento si verifica durante una scelta, il sistema, al suo ripristino, effettua per lui le scelte come descritte nel capitolo REGOLE DEL BANCO E STRATEGIE DI GIOCO DELLA PUNTA in caso di sessioni con scelte in sospeso.

Terminata la giocata, determina la vincita e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco.