

Regolamento The Greatest Card Show

Funzionamento del gioco

Nell'area delle puntate sono presenti tutte le posizioni corrispondenti alle carte numerate e alle figure incluse in un mazzo standard da 52 carte.

Per piazzare una puntata su qualsiasi carta premendo l'icona del seme desiderato posta nell'angolo della posizione.

Al termine del tempo a disposizione per puntare, diverse carte vengono selezionate casualmente per attivare la **partita bonus Spotlights (carta argentata)** o la **partita bonus Light Show (carta dorata)**. Queste carte attivanti si distinguono sulla schermata per il colore della loro cornice.

Una volta terminato il tempo a disposizione per puntare, la ruota inizia a girare.

Se il risultato del giro è una **carta non attivante**, viene annunciato e il round di gioco termina.

Se il risultato è una **carta argentata** o **dorata** oppure la sezione **Joker**, viene attivata la partita bonus corrispondente (per maggiori informazioni, consulta la sezione relativa alle partite bonus posta di seguito nel documento).

Una volta determinato il risultato, il round di gioco termina.

La ruota

Nel gioco è presente una ruota orizzontale suddivisa in 54 sezioni:

- 52 sezioni contenenti carte di valori e semi diversi, ognuna delle quali rappresenta una carta del mazzo
- 2 sezioni **Joker**

Area delle puntate

L'area delle puntate copre tutte le posizioni corrispondenti alle carte numerate ed alle figure incluse in un mazzo standard da 52 carte. Ogni carta numerata o figura dispone della propria posizione:

- il **valore della carta**, ovvero il suo numero o il simbolo della figura, è mostrato al centro della posizione;
- i **semi** sono mostrati nei quattro angoli della posizione.

Se si preme l'icona del seme posta in un angolo, viene piazzata una puntata sulla carta corrispondente al valore e al seme selezionati.



PUNTATA	PAGA	MIN	MAX
Partita principale	39:1	€ 1	€ 100
Partite Bonus	Fino al limite massimo di vincita		

LIMITI E TABELLA DEI PAGAMENTI

Risultato della ruota

Se il risultato è una carta non attivante, a tutti i giocatori con una puntata attiva sulla carta viene assegnato il **moltiplicatore da x40**;

Se il risultato della ruota è una **carta argentata** che attiva la **partita bonus Spotlights**, questa carta viene evidenziata e ha inizio la partita bonus.

Se il risultato della ruota è una **carta dorata** che attiva la **partita bonus Light Show**, la carta viene evidenziata e ha inizio la partita bonus.

Se il risultato della ruota è la sezione **Joker**, viene attivata la partita bonus **Jokers**.

Partite Bonus

Partita bonus Spotlights

La partita viene attivata quando il risultato della ruota è una **carta argentata**. Per partecipare alla partita bonus, il valore e il seme della **carta argentata** vincente devono corrispondere al valore e al seme della carta su cui il giocatore ha una puntata attiva (puntata idonea).

La carta attivante compare al centro della ruota. Compaiono inoltre tre posizioni che mostrano dei **moltiplicatori** dal valore variabile: {x50... x2.000}. La **carta argentata** si sposta su una di queste posizioni ed il **moltiplicatore** viene applicato alla puntata.

Nota: la puntata iniziale non viene restituita.

Esempio:

*Il giocatore piazza una puntata da 1 credito sul 3 di picche. Il 3 di picche e il Re di fiori vengono selezionati come **carte argente**.*

*Il risultato della ruota è il 3 di picche e viene attivata la partita **Spotlights**. Il giocatore partecipa alla partita perché dispone di una puntata attiva sul 3 di picche.*

*Il **moltiplicatore** della partita bonus è **x80**, per cui il premio della puntata nella partita bonus è pari a: $1 \times 80 = 80$ crediti.*

Partita bonus Light Show

La partita viene attivata quando il risultato della ruota è una **carta dorata**. Per partecipare alla partita bonus, il valore e il seme della carta dorata vincente devono corrispondere al valore e al seme della carta su cui il giocatore ha una puntata attiva (puntata idonea).

La carta attivante viene posta a lato della schermata e compare una griglia con delle lampadine. Il giocatore deve selezionare uno dei colori disponibili: blu, verde o giallo. Ad ogni lampadina sulla griglia viene assegnato un **moltiplicatore** a caso dal valore variabile (x50 ... x5.000).

Se non viene scelto un colore prima che scada il tempo, ne verrà selezionato uno a caso.

Le luci colorate si sposteranno una alla volta e in modo casuale sulla griglia della partita bonus. Ogni colore si fermerà quindi su una lampadina a caso per determinare il proprio moltiplicatore vincente.

Nota: la puntata iniziale non viene restituita.

Esempio:

*Il giocatore piazza una puntata da 1 credito sul 3 di picche. Il 3 di picche e il Re di fiori vengono selezionati come **carte dorate**.*

*Il risultato della ruota è il 3 di picche e viene attivata la **partita Light Show**. Il giocatore partecipa alla partita perché dispone di una puntata attiva sul 3 di picche.*

*Il giocatore seleziona la luce gialla. Questa si sposta lungo la griglia e si ferma sul **moltiplicatore** da **x60**, per cui il premio della puntata nella partita bonus è pari a: $1 \times 60 = 60$ crediti.*

Partita Jokers

Se il risultato della ruota è la sezione **Joker**, viene attivata la **partita bonus Jokers**.

La ruota girerà nuovamente per determinare quali giocatori sono idonei. Se il risultato della ruota è una carta standard, tutti i giocatori con una puntata attiva sulla posizione di questa carta partecipano alla partita bonus.

All'inizio della partita, sullo schermo compaiono quattro carte del **Joker** : verde, rosso, giallo e blu.

il giocatore deve selezionare una delle carte colorate del **Joker**. Questa carta rappresenta il campione che affronterà le altre carte del **Joker** in un torneo. Se non viene scelto un colore prima che scada il

tempo, ne verrà selezionato uno a caso.

Prima che abbia inizio lo scontro, verrà mostrata una tabella dei pagamenti contenente **multiplificatori** casuali dal valore variabile (x 60 ... x1.000). Questi **multiplificatori** rappresentano i premi in palio per i campioni.

- Sono previsti tre round
- I vincitori dei primi due round si scontrano nel terzo round per determinare il vincitore che riceve il premio più alto
- Lo sconfitto del terzo round si piazza in seconda posizione e riceve il secondo premio
- Gli sconfitti dei primi due round condividono la terza posizione e il premio più basso

Nota: la puntata iniziale non viene restituita.

Caso particolare: Il risultato della ruota è costituito da due o più Joker consecutivi

Se il risultato del giro della ruota è nuovamente il **Joker**, questi **multiplificatori** vengono potenziati e la ruota gira di nuovo finché il risultato non è una carta standard.

Potenziamento dei **multiplificatori** in base al numero di **Joker** consecutivi (fino a un massimo di 5):

- 2° Joker: i **multiplificatori** vengono moltiplicati per x2
- 3° Joker: i **multiplificatori** vengono moltiplicati per x4
- 4° Joker: i **multiplificatori** vengono moltiplicati per x8
- 5° Joker e successivo: i **multiplificatori** vengono moltiplicati per x2

Nota: i **multiplificatori** vengono potenziati subito dopo che il **Joker** aggiuntivo è stato svelato. Il **multiplificatore** applicabile viene mostrato nella **tabella dei pagamenti** ed aggiornato quando viene rivelato un **Joker** aggiuntivo.

Esempio 1:

*Il giocatore piazza una puntata da 1 credito sul 3 di picche. Il risultato della ruota è la sezione **Jokers**. Viene attivata la funzione **Jokers Bonus Game** e il risultato del secondo giro è il 3 di picche. Il giocatore partecipa alla partita perché dispone di una puntata attiva sul 3 di picche.*

*Il giocatore seleziona il **Joker** giallo come campione e questo si aggiudica il primo posto, assegnando un **multiplificatore** da x100.*

Il premio della puntata nella partita bonus è pari a: $1 \times 100 = 100$ crediti.

Esempio 2:

*Il giocatore piazza una puntata da 1 credito sul 3 di picche. Il risultato della ruota è la sezione **Jokers**. Viene attivata la funzione **Jokers Bonus Game** ed il risultato del secondo giro è il **Joker**.*

Il risultato del terzo giro è il 3 di picche. Il giocatore partecipa alla partita perché dispone di una puntata attiva sul 3 di picche.

*Il giocatore seleziona il **Joker** giallo come tuo campione e questo si aggiudica il primo posto, assegnando un **multiplificatore** da $(2 \times 100 =) \times 200$.*

Il premio della puntata nella partita bonus è pari a: $1 \times 200 = 200$ crediti.

Limite Massimo di Vincita

Il gioco è provvisto di un limite massimo di vincita. Per maggiori informazioni, consultare la sezione Termini e Condizioni del sito di gioco

Gestione degli errori

In alcuni casi, potrebbe verificarsi un errore per il quale dovranno girare nuovamente le ruote per completare il round di gioco. In tal caso, tutti i giocatori attualmente al tavolo riceveranno la notifica relativa al respin e il round di gioco sarà completato normalmente.

Partite annullate

Un round di gioco può essere annullato in caso di complicazioni e interruzioni della sessione di gioco. In tal caso, tutti i giocatori attualmente al tavolo riceveranno la notifica dell'annullamento e le loro puntate saranno restituite. I round di gioco annullati sono indicati da una **X**.

Se la funzione **Autoplay** è stata attivata, un round di gioco annullato non interrompe la funzione **Autoplay**. Le puntate del round vengono restituite ma la funzione **Autoplay** applicherà le condizioni attuali per proseguire dal round successivo. Il round di gioco annullato non viene sottratto dai round della funzione **Autoplay** (il numero del contatore non diminuisce).

Nota sulle disconnessioni

Se ci si disconnette dal gioco a causa di problemi di connessione, le puntate vengono registrate e pagate in base al risultato del round di gioco.

Se ci si disconnette dal gioco durante la partita **bonus Light Show** o **Jokers**, verrà selezionato un colore a caso dalla piattaforma di gioco in modo da poter terminare il giro.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 96,67%.