

7 E MEZZO CASINO

IL MAZZO DI CARTE

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine etc.).

È anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli otto, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

Coppe = Cuori ♥

Denari = Quadri ♦

Bastoni = Fiori ♣

Spade = Picche ♠

IL VALORE DELLE CARTE

- Le figure (fante, cavallo, re) valgono ½ punto.
- Il **Re di Denari** (quadri) è la matta e può assumere uno qualsiasi dei seguenti valori a scelta del giocatore che la possiede: ½, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
- Tutte le altre carte valgono il loro valore facciale.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di realizzare il punteggio più alto possibile senza mai sballare, vale a dire senza superare il 7 e ½.

Le carte sono mescolate ad ogni inizio mano.

Per cominciare una mano è necessario effettuare la puntata.

Dopo aver effettuato la puntata il giocatore ed il banco ricevono ciascuno una carta scoperta.

Il giocatore, dopo aver preso visione della sua carta, può decidere se:

- **Tirare:** nel qual caso gli verrà data una carta scoperta, oppure
- **Stare:** nel qual caso il gioco passerà al banco.

Attenzione: se si riceve la matta come prima carta, il suo valore è ½, quindi, è necessario tirare almeno una carta.

Se il giocatore tira e sballa (cioè totalizza un punteggio superiore a 7 ½) perde senza che il banco debba giocare.

Il giocatore è obbligato a tirare se ha un punteggio inferiore al banco.

Se il giocatore ottiene 7 e ½ non può chiedere un'altra carta.

Il banco deve a sua volta decidere se stare o tirare con l'obiettivo di uguagliare o superare il punteggio del giocatore.

Quando il giocatore sta, il banco estrae le sue carte fino ad ottenere un punteggio di 5 o superiore.

Vince chi ottiene il punteggio più alto senza sballare.

PUNTEGGI E PAGAMENTI

- Se è il giocatore a vincere, il banco paga la sua puntata alla pari.

- Se è il banco a vincere, questi ritira la puntata del giocatore.
- Se il banco sballa, vince il giocatore e la puntata è pagata alla pari
- A parità di punteggio il giocatore ritira semplicemente la sua posta iniziale.

COME SI GIOCA

Elenchiamo i tasti delle varie situazioni di gioco, precisando che al giocatore appariranno solo i tasti tra cui può effettivamente scegliere.

L'importo della puntata va impostato selezionando le chips fino al valore desiderato.

- Per confermare la puntata cliccare su “**Carte**”
- Per annullare la puntata cliccare su “**Annulla**”
- Scelta di gioco dopo aver già comunicato la puntata : “**Stai**”, “**Carta**”

RTP

Il valore dell'RTP, con l'applicazione di una strategia ottimale, è pari al 99,8274%.

Disconnessioni e Inattività

Eventuali disconnessioni e rientri vengono gestiti come segue:

Connessioni doppie:

Se un giocatore entra nella slot/table game mentre è già connesso, la prima connessione viene chiusa.

Disconnessioni e riconnessioni automatiche

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

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

Chiusura della sessione se utente disconnesso

Quando un utente si disconnette, il sistema, prima di chiudere la sessione:

- **se ci sono scelte in sospeso**, non chiude subito la sessione per permettere all'utente di rientrare e terminare il round di gioco.

Se l'utente non si ricollega dopo 10 minuti, verrà completato automaticamente il round di gioco prendendo carta fino a superare o eguagliare il punteggio del banco e comunque sino ad avere un punteggio di 5, quindi la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

- **se non ci sono scelte in sospeso**, attende 3 minuti, nella versione instant 2 minuti, per dare tempo all'utente di ricollegarsi.

Dopo tale intervallo di tempo la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

Chiusura della sessione se utente inattivo

Eventuali tempi di inattività del giocatore vengono gestiti come segue:

- **se ci sono scelte in sospeso**, l'utente viene disconnesso quindi vengono applicate le tempistiche indicate nel paragrafo sulle disconnessioni e riconnessioni.
- **se non ci sono scelte in sospeso**, attende 3 minuti, nella versione instant 2 minuti, quindi la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

In caso di disconnessioni o malfunzionamenti, la mossa di gioco sarà portata a termine seguendo la strategia

MALFUNZIONAMENTI

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

Se il malfunzionamento si verifica durante una scelta bonus o free spin, il sistema, al suo ripristino, effettua le scelte casualmente, determina le vincite, e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco.

Menu

<i>Voce Menu</i>	<i>Descrizione</i>
REGOLAMENTO	Apri il regolamento del gioco.
CRONOLOGIA	Cliccando questo pulsante potrai vedere la cronologia delle giocate della sessione in corso.
IL MIO CONTO	Cliccando questo pulsante si apre la finestra della Cassa, dove puoi effettuare depositi o prelievi.
INFO SESSIONE	Apri un pannello con le informazioni base sulla sessione in corso.
ALTRI GIOCHI	Apri un pannello con altri giochi disponibili.
AGGIUNGI FONDI	Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove è possibile portare altri soldi sul tavolo.
INCASSA ED ESCI	Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove puoi ritirare l'importo del saldo corrente e che ti verrà accreditato sul tuo conto di gioco. Inoltre ti permette di uscire dal gioco.