

Regulile jocului

Casino Hold'em este o variantă a cunoscutului Texas Hold'em poker. Casino Hold'em diferă de Texas Hold'em prin faptul că se joacă împotriva casei și nu împotriva altor jucători.

Scopul jocului Casino Hold'em este să bateți mâna crupierului prin construirea celei mai bune mâini posibile de cinci cărți, alcătuită dintr-o combinație de două cărți primite de la crupier și cinci cărți comune.

La o masă de Casino Hold'em pot juca simultan un număr nelimitat de jucători. Fiecare jucător poate ocupa un singur loc la masă.

Casino Hold'em se joacă cu un set standard de 52 de cărți (jokerii sunt excluși). Numai un joc se joacă cu un set de cărți, iar cărțile sunt amestecate după fiecare rundă a jocului.

Pentru a juca jocul, plasați un pariu pe pariul Antet (pariu inițial). Pentru a face jocul și mai atractiv, puteți plasa de asemenea un pariu Bonus care se plătește în cazul în care în primele cinci cărți împărțite se află o pereche de ași sau mai mult.

Crupierul împarte două cărți cu fața în sus pentru dvs. și două cărți cu fața în jos pentru el. Trei cărți comune sunt împărțite cu fața în sus în mijlocul mesei. Aceste trei cărți comune pentru dvs. și pentru crupier sunt utilizate pentru completarea mâinii.

Trebuie să decideți între JOACĂ 2X sau FOLD. Alegeți JOACĂ 2X pentru a continua runda prin plasarea unui pariu Joacă egal cu dublul pariului Ante. Alegeți FOLD pentru a termina runda, pierzând astfel pariul Ante. Pariul Bonus nu este afectat de decizia JOACĂ/FOLD. Rețineți faptul că trebuie să alegeți JOACĂ 2X pentru a primi o plată pentru pariul Bonus.

După ce luați decizia, crupierul va mai împărți două cărți comune (numite

„Turn” și „River”). Crupierul își va dezvălui de asemenea cele două cărți inițiale.

Pentru stabilirea unui câștigător, se formează mâinile cele mai bine plătite și se compară, pentru dvs. și pentru crupier, prin utilizarea a cinci din cele șapte cărți disponibile.

Pariuri secundare

PARIUL BONUS

Pariul Bonus este opțional și nu poate fi plasat singur. După ce un joker este plasat pe punctul pentru pariul Ante, o săgeată clipind vă va indica faptul că punctul pentru pariul Bonus este activat. Plasați pariul dvs. Bonus în același mod în care plasați pariul Ante.

Pariul Bonus este evaluat numai la prima mână de cinci cărți. Dacă aveți o pereche de ași sau o combinație mai bună, veți câștiga pariul Bonus și veți fi plătiți în funcție de tabelul de plată a bonusului.

Pariul Jumbo 7 Jackpot

Pariul Jumbo 7 Jackpot este un pariu secundar opțional care vă permite să câștigați o parte a jackpot-ului progresiv mare! Suma jackpot-ului progresiv crește constant în timp pe măsură ce mai multe pariuri Jumbo 7 Jackpot sunt plasate de jucători la câteva cazinouri participante diferite. În cele din urmă, jackpot-ul este atins atunci când jucătorul care a plasat un pariu Jumbo 7 Jackpot la o masă la care participă obține o chintă de culoare din 7 cărți – creată din cele două cărți ale dvs. și cele cinci cărți comune.

Toți jucătorii care au plasat un pariu Jumbo 7 Jackpot la runda de joc câștigătoare împart suma totală a jackpot-ului progresiv. Suma pentru partea dvs. potențială a jackpot-ului progresiv se bazează astfel pe toate pariurile Jumbo 7 Jackpot care au fost plasate de jucători la mesele de joc participante la runda curentă.

Pariul Jumbo 7 Jackpot opțional vă permite de asemenea să câștigați un premiu suplimentar cu o sumă fixă atunci când obțineți personal o mână cu **chintă** sau mai bună!

La începutul unei runde noi a jocului, plasați pariul dvs. Jumbo 7 Jackpot opțional în câmpul circular marcat „Jumbo 7 JACKPOT” după ce ați plasat pariul. Ante și înainte de expirarea timpului de pariere.



După acceptare, pariul JUMBO 7 este folosit pentru a alimenta cu bani premiile jackpot conform explicațiilor de mai jos. Fiecare jucător participant plasează un pariu Jumbo 7 Jackpot în valuta utilizată la cazinoul său și suma curentă a jackpot-ului progresiv și partea dvs. potențială a jackpot-ului progresiv sunt afișate în valuta dvs. din tabelul de plată Jumbo 7 JACKPOT. Atunci când câștigați o parte a jackpot-ului progresiv, veți fi plătiți în valuta proprie.

Premiile fixate pentru obținerea unei mâini bune (de la **chintă** la o **chintă de culoare din 6 cărți**) sunt afișate de asemenea în valuta dvs. proprie.

	
€9,496.86	
JACKPOT-UL ESTE ÎMPĂRȚIT ÎNTRE JUCĂTORII CARE AU PLASAT UN PARIU JACKPOT	
CHINTĂ DE CULOARE DIN 7 CĂRȚI	€ 9,496.86
CHINTĂ DE CULOARE DIN 6 CĂRȚI	5000 €
CHINTĂ DE CULOARE DIN 5 CĂRȚI	250 €
CAREU	50 €
FULL HOUSE	5 €
CULOARE	4 €
CHINTĂ	2 €

Decizia de a alege JOACĂ 2X sau FOLD pentru mâna dvs. nu vă afectează abilitatea de a câștiga o parte a jackpot-ului progresiv la runda jocului.

Dacă runda jocului este anulată, pariul dvs. Jumbo 7 Jackpot vă va fi returnat împreună cu celelalte pariuri ale dvs. Dacă aveți o mână potențial câștigătoare de premii conform tabelului de plată Jumbo 7 JACKPOT la o rundă anulată a jocului, decizia de a vă compensa manual va fi făcută de furnizorul dvs. de jocuri.

Cum este folosit pariul JUMBO 7 pentru a alimenta cu bani premiile jackpot

22,5 % din fiecare pariu jackpot este folosit pentru a alimenta cu bani premiul jackpot progresiv de nivel de top.

3 % din fiecare pariu jackpot este folosit pentru a alimenta cu bani valoarea inițială a premiului jackpot progresiv al următorului nivel de top (premiul oferit după ce se câștigă premiul curent).

74,5% din fiecare pariu jackpot este folosit pentru a alimenta cu bani premiile fixe cu nivel redus de la jackpot.

Efectul conversiilor valutare

În cazul unui câști cu jackpot de nivel de top, jucătorul câștigă cota sa parte din premiul jackpot curent de nivel de top împărțit la numărul de câștigători și ținând cont de conversia valutară pentru ca valoarea câștigului să fie proporțională cu suma pariată de jucător în moneda sa când se face comparația cu ceilalți jucători. De ex. un jucător care pariază în GBP și plasează un pariu de 1 GBP pariază puțin mai mult decât cineva care pariază în EUR și plasează un pariu de 1 €, deoarece 1 £ valorează mai mult decât 1 €.

Mâini câștigătoare

Cărțile individuale sunt clasificate în ordine descrescătoare: As (mare sau mic), popă, damă, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 și 2.

Un as poate fi cartea cu cea mai mare valoare din chintă A, K, Q, J, 10 sau cartea cu valoarea cea mai mică din chintă 5, 4, 3, 2, A.

Mâini posibile de la plățile cele mai mari la cele mai mici:



Chinta roială constă din chintă de culoare de forma as, popă, damă, valet și 10, toate de aceeași caracteristică (treflă, caro, cupă sau pică). În cazul unei egalități, jucătorul își primește pariul inițial înapoi, iar rezultatul jocului este PUSH (EGAL).



Chintă de culoare este o mână care conține cinci cărți consecutive, toate de aceeași caracteristică, de exemplu: nouă, opt, șapte, șase și cinci, toate de cupă. Două mâini cu chintă de culoare sunt clasificate prin compararea celei mai mari cărți a fiecăreia. În cazul unei egalități, jucătorul își primește pariul

inițial înapoi, iar rezultatul jocului este PUSH (EGAL).



Careu este o mână care conține toate cele patru cărți de același rang, plus orice altă carte. De exemplu, o mână de patru ași se încadrează în categoria patru cărți de aceeași valoare. Careurile cu cărți de rang mai mare bat pe cele de rang mai mic. Dacă două mâini conțin patru cărți de un fel de același rang, pentru departajare se utilizează cea mai mare carte secundară fără pereche din mâna jucătorilor (Kicker, cea de-a cincea carte). În cazul unei egalități, jucătorul își primește pariul inițial înapoi, iar rezultatul jocului este PUSH (EGAL).



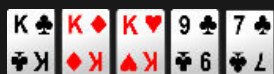
Full House este o mână ce conține trei cărți de același rang și alte două cărți de alt rang, de exemplu trei popi și doi de șase. Dintre două mâini full house, câștigă cea cu cele trei cărți de rang mai mare. În cazul în care cele trei cărți ale unei mâini full house au aceeași valoare (și, prin urmare, există o situație de egalitate), se compară rangurile celor două cărți de aceeași valoare. În cazul unei egalități, jucătorul își primește pariul inițial înapoi, iar rezultatul jocului este PUSH (EGAL).



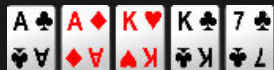
Culoare este o mână în care toate cele cinci cărți au aceeași caracteristică, dar nu sunt consecutive, de exemplu cinci cărți care sunt toate de treflă. Două mâini din oricare cinci cărți de aceeași culoare sunt comparate ca și când ar fi mâini cu cărți mari; pentru a determina câștigătorul, se compară cartea cu rangul cel mai mare a fiecărei mâini. Dacă ambele mâini au aceeași carte cu valoare cea mai mare, atunci se compară a doua carte cu rangul cel mai mare și așa mai departe până când se găsește o diferență.



Chintă este o mână care conține cinci cărți de valori consecutive cu cel puțin două caracteristici diferite, de exemplu nouă, opt, șapte, șase și cinci în două sau mai multe caracteristici. Două mâini cu chintă sunt clasificate prin compararea celei mai mari cărți a fiecărei mâini. Două mâini cu chintă cu aceeași carte mare sunt de valoare egală (și, prin urmare, conduc la o situație de egalitate), deoarece caracteristicile nu se utilizează pentru a le separa.



Trei cărți de un fel este o mână care conține trei cărți de același rang, plus două cărți care nu au acest rang sau nu sunt de aceeași valoare una cu cealaltă. De exemplu, un jucător care are trei popi în mână se consideră a avea trei cărți de un fel. Trei cărți de un fel cu valoare mai mare bat trei cărți de un fel cu valoare mai mică. Dacă două mâini conțin trei cărți de un fel de aceeași valoare, pentru departajare se utilizează cele mai mari cărți secundare fără pereche (Kickers, celelalte două cărți din mână).



Două perechi este o mână care conține două cărți de același rang, plus două cărți de un alt rang (care se potrivesc una cu cealaltă, dar nu cu prima pereche), plus orice carte cu un rang diferit de celelalte. Un exemplu în acest sens ar fi doi ași și doi popi. Pentru a evalua două mâini ce conțin ambele două perechi, se compară perechea cu rangul cel mai mare și câștigă perechea mai mare. Dacă ambele mâini au aceeași pereche mare, se compară a doua pereche din fiecare mână. Dacă ambele mâini au aceleași două perechi, câștigătorul este determinat de cartea secundară fără pereche din mâna jucătorilor cu cea mai mare valoare (Kicker).



O pereche este o mână care conține două cărți de un rang (de exemplu doi popi), plus trei cărți care nu au acest rang și nu sunt de valori egale una cu cealaltă. O pereche este mâna cea mai mică pentru care puteți fi plătiți.

Perechile de rang mai mare bat perechile de rang mai mic. Dacă două mâini au aceeași pereche, pentru a determina câștigătorul, se compară în ordine descendentă cele mai mari cărți secundare fără pereche din mâna jucătorilor (Kickers), câștigând jucătorul a cărui astfel de carte are valoarea cea mai mare.



Carte maximă este o mână de poker alcătuită din oricare cinci cărți care nu îndeplinesc niciuna din cerințele de mai sus. În principiu, nu este alcătuită nicio mână, și singurul lucru care are o semnificație din mâna jucătorului este cartea cea mai mare. Dacă două mâini au aceeași valoare a celei mai mari cărți, pentru a determina câștigătorul, se compară în ordine descendentă celelalte cărți din mâinile jucătorilor.

Rezultatele jocului și plățile

Rezultatele sunt determinate prin compararea celor mai bune mâini cu 5 cărți ale jucătorului și crupierului (combinând cele 2 cărți ale jucătorului/crupierului cu cele 5 cărți comune).

Crupierul trebuie să aibă minimum o pereche de pătrari pentru a se califica.

Tabel de referință rapidă a rezultatelor

Metoda rapidă prin care se poate verifica rezultatele jocului, indiferent dacă câștigați, pierdeți sau sunteți la egalitate.

Rezultat	ANTE	JOACĂ
Crupierul nu se califică și dvs. câștigați	Câștigă*	Push
Crupierul se califică și dvs. câștigați	Câștigă*	1:1
Crupierul se califică și dvs. pierdeți	Pierde	Pierde

Crupierul se califică și dvs. sunteți la egalitate	Push	Push
Jucătorul renunță la pariu (fold)	Pierde	Pierde

*Pariul Ante se plătește în conformitate cu tabelul de plată de mai jos.

ANTE

Mână	Plată
Chintă roială	100:1
Chintă de culoare	20:1
Careu	10:1
Full House	3:1
Culoare	2:1
Chintă	1:1
Trei cărți de un fel	1:1
Două perechi	1:1
O pereche sau mai puțin	1:1

BONUS

Mână	Plată
Chintă roială	100:1
Chintă de culoare	50:1
Careu	40:1
Full House	30:1

Culoare	20:1
Chintă	7:1
Trei cărți de un fel	7:1
Două perechi	7:1
O pereche de ași	7:1

Jumbo 7 JACKPOT

Mână	Plată
Chintă de culoare din 7 cărți*	100% din jackpot**
Chintă de culoare din 6 cărți*	5000
Chintă de culoare din 5 cărți*	250
Careu	50
Full House	5
Culoare	4
Chintă	2

*Chintă de culoare din 7 cărți, chintă de culoare din 6 cărți și chintă de culoare din 5 cărți – o mână care conține șapte, șase sau respectiv cinci cărți succesive, toate de aceeași caracteristică. Exemple cu fiecare sunt prezentate mai jos.

Exemplul unei chinte de culoare din 7 cărți: As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, toate de aceeași caracteristică.

Exemplul unei chinte de culoare din 6 cărți: As, 2, 3, 4, 5, 6, toate de aceeași caracteristică.

Exemplul unei chinte de culoare din 5 cărți: 9, 8, 7, 6, 5, toate de aceeași caracteristică. (Rețineți faptul că chinta roială este o chintă de culoare din 5 cărți pentru Jackpot.)

****Jackpot-ul progresiv, declarat în propria dvs. valută, este premiul de top împărțit între toți jucătorii care au plasat un pariu Jumbo 7 Jackpot în runda de joc câștigătoare.**

Premiile pe care le puteți câștiga individual pentru o mână cu trei cărți de același fel sau mai bună (până la o chintă de culoare) sunt indicate în propria dvs. valută.

Plata pariului Joacă este 1:1.

Defecțiunea anulează toate plățile și jocul.

Restituire la jucător

Restituirea procentuală teoretică optimă la jucător pentru pariul Ante este de 97,84% și pentru pariul Bonus este de 93,74%.

Restituirea procentuală teoretică optimă la jucător în cazul unui pariu Jumbo 7 JACKPOT este de 81,64%.

Plasare mize

Panoul cu LIMITE MIZE indică limitele minime și maxime de pariere permise la masă, care se pot modifica ocazional. Deschideți Limitele de pariere pentru a verifica limitele dvs. actuale.

Casino Hold'em € 0.1 - 1000

Pentru a participa la joc, trebuie să aveți suficiente fonduri pentru a vă acoperi mizele. Puteți vedea SOLDUL dvs. curent pe ecran.

SOLD

€ 100,000.00

LUMINILE DE TRAFIC vă prezintă starea curentă a rundei jocului, informându-vă când puteți plasa mize (lumina VERDE), când timpul de plasare a mizelor este aproape de sfârșit (lumina GALBENĂ) și când timpul de plasare a mizelor a expirat (lumina ROȘIE).

PLASAȚI MIZELE

ETALARE JETOANE vă permite să selectați valoarea fiecărui jeton pe care doriți să îl mizați. Vor fi permise numai jetoane cu valori ce pot fi acoperite de soldul dvs. curent. Acest afișaj va fi iluminat pentru utilizare numai pe durata rămasă a timpului pentru plasarea mizelor (lumina este verde sau galbenă).



După ce ați selectat un jeton, plasați miza printr-un simplu clic/atingere a punctului de plasare a mizei de la masa de joc cu denumirea Ante sau cu pariul secundar dorit (dacă este cazul). De fiecare dată când faceți clic/atingeți punctul de plasare a mizei, suma mizei crește cu valoarea jetonului selectat sau până la limita maximă pentru tipul de pariu pe care l-ați selectat. După ce ați pariat limita maximă, nu vor fi acceptate fonduri suplimentare pentru pariul respectiv și un mesaj va apărea deasupra mizei pentru a vă informa că ați pariat suma maximă.

NOTĂ: Nu minimizați browserul și nu deschideți nicio altă filă în browser pe durata rămasă a timpului pentru plasarea mizelor și dacă ați plasat mize la masă. Asemenea acțiuni pot fi interpretate ca părăsire a jocului și de aceea mizele dvs. vor fi refuzate pentru runda respectivă a jocului.

Butonul DUBLARE (2x) devine disponibil după ce ați plasat orice pariu. Fiecare clic/atingere dublează toate pariurile până la limita maximă. Rețineți faptul că

trebuie să aveți un sold al contului suficient pentru a dubla TOATE pariurile plasate.



Butonul REPETARE vă permite să repetați toate mizele de la runda anterioară a jocului. Acest buton este disponibil numai înaintea plasării primului jeton.

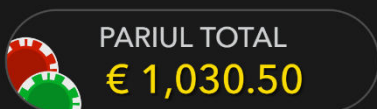


Butonul REVOCARE îndepărtează ultima miză plasată.



Puteți face clic/atinge în mod repetat pe butonul REVOCARE pentru a îndepărta mizele una câte una, în ordine inversă a plasării lor. Puteți șterge toate pariurile dvs. ținând apăsat butonul REVOCARE.

Indicatorul PARIUL TOTAL afișează suma totală a tuturor mizelor plasate în runda curentă.

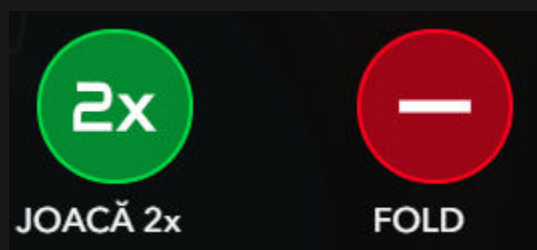


Luați o decizie

După împărțirea cărților, se vor afișa combinația dvs. de cărți și fereastra „LUAȚI O DECIZIE”.



Trebuie să decideți dacă alegeți JOACĂ 2X pentru a continua runda sau FOLD pentru a termina runda și a pierde dreptul asupra pariurilor plasate.



Prin atingerea/efectuarea clic pe JOACĂ 2X veți continua să jucați și să plasați pariul Joacă. Pariul Joacă va fi plasat automat pe punctul pariului Joacă.

Prin atingerea/efectuarea clic pe FOLD, veți pierde toate pariurile plasate. Veți continua să vedeți restul jocului, dar nu veți mai participa la acesta. Va trebui să așteptați jocul următor pentru a plasa pariuri.

Dacă timpul alocat deciziei a expirat și încă nu ați luat o decizie JOACĂ 2X sau FOLD, mâna dvs. va fi arătată în mod automat și veți pierde toate pariurile plasate. Indicatorul timpului de plasare a mizelor va afișa mesajul: AUTO FOLDED (RENUNȚARE AUTOMATĂ LA PARIU).

Statistici privind deciziile

Afișează procentajul deciziilor luate de toți jucătorii aflați în faza deciziei curente.

Conversație

Puteți să conversați cu crupierul și cu ceilalți jucători. Introduceți mesajul în

câmpul CONVERSAȚIE. Pentru a vă posta mesajul, apăsați Enter sau butonul săgeată din interiorul câmpului.

Utilizați butonul CONVERSAȚIE pentru a mări sau alternativ, pentru a închide fereastra de conversație.



Puteți să redimensionați și să deplasați fereastra pentru conversație oriunde pe ecran.

Număr joc

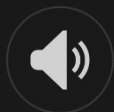
Fiecare rundă a jocului este identificată de un NUMĂR JOC unic.

#21:10:10

Acest număr reflectă momentul începerii rundei jocului în format GMT prin *oră:minute:secunde*. Vă rugăm utilizați acest număr al jocului pentru referință (sau efectuați o captură de ecran a numărului jocului) în cazul în care doriți să contactați serviciul de asistență pentru clienți referitor la o rundă anume.

Sunet

Butonul SUNET va dezactiva/activa toate sunetele și vocea din joc. Rețineți faptul că, dacă treceți la alte mese, sunetul se va activa automat.



Puteți modifica setările pentru sunet prin clic/atingerea butonului SETĂRI și apoi selectând fila SUNET.

Istoric joc

Butonul ISTORIC va lansa o fereastră care prezintă toate rundele live ale jocului pe care le-ați jucat și rezultatele rundelor respective.



Puteți revedea activitatea dvs. anterioară în cadrul jocului prin revederea:

- ISTORICULUI CONTULUI – afișează istoricul complet al contului dvs. sub forma unei liste de date, jocuri, sume pariate și câștiguri acordate. În partea de sus a listei apare runda jocului terminată cel mai recent.
- ISTORICULUI JOCULUI – afișează istoricul dvs. referitor la un joc anume după ce atingeți/faceți clic pe jocul din coloana JOC.

Setări

Butonul SETĂRI lansează un meniu cu setări la dispoziția utilizatorului.

Setările alese vor fi aplicate imediat și vor fi memorate la profilul dvs. Setările memorate vor fi lansate automat atunci când vă conectați de pe orice dispozitiv.

Puteți modifica setările generale ale jocului.



Setările sunt organizate în mai multe file principale din fereastra SETĂRI:

GENERALITĂȚI

- Puteți ascunde/afișa mesajele conversației celorlalți jucători.

VIDEO

Calitatea video este reglată automat, dar puteți modifica manual calitatea video prin selectarea fluxului specific.

SUNET

Puteți dezactiva/activa opțiunile VOCE CRUPIER și SUNET JOC, precum și volumul pentru acestea.

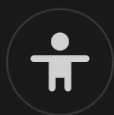
Depuneri și retrageri

Butonul CASIER va deschide fereastra casier/bancă, pentru depuneri și retrageri.



Pariere responsabilă

Butonul PARIERE RESPONSABILĂ vă permite să accesați pagina care prezintă politica de joc responsabil. Această pagină oferă informații și linkuri utile despre comportamentul corect la jocurile online și vă arată cum să setați limitări sesiunilor jocului dvs.



Tratarea erorilor

În cazul apariției oricărei erori la joc, sistemul de joc sau procedura de desfășurare a jocului, runda jocului va fi întreruptă temporar cât timp crupierul informează șeful de tură. Dvs. și alți jucători veți fi informați prin intermediul conversației sau al unui mesaj pop-up pe ecran cu privire la faptul că problema

este în curs de investigare. Dacă șeful de tură poate rezolva imediat eroarea, runda jocului va continua în mod normal. Dacă rezolvarea imediată nu este posibilă, runda jocului va fi anulată și pariurile inițiale vor fi restituite tuturor jucătorilor care au participat la runda jocului.

Politica de deconectare

Dacă sunteți deconectat de la o rundă de joc în timp ce perioada de pariere nu a expirat, toate pariurile plasate vor fi anulate și pariurile vă vor fi returnate. Dacă sunteți deconectat după ce pariurile sunt închise, pariurile plasate rămân valabile și sunt decontate în lipsa dvs. La reconectare, puteți vedea rezultatele pariului în fereastra Istoric.

Mai multe jocuri

Butonul SALĂ (dacă există) poate fi selectat în orice moment din orice joc.



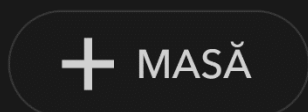
Acesta vă permite să schimbați masa de joc sau să selectați orice alt joc live cu ușurință. Nu veți fi eliminați de la această masă de joc până când nu selectați efectiv o masă nouă la care doriți să vă alăturați. Puteți utiliza butonul SALĂ pentru a parcurge alte jocuri în timp ce încă jucați la masa dvs. curentă.

Jocul la mai multe mese

Dacă sunteți adeptul acțiunii non-stop, vă puteți alătura simultan la maximum 4 mese de joc diferite și le puteți vizualiza pe toate în aceeași fereastră de browser!

După ce v-ați alăturat la cel puțin o masă de joc, faceți clic pe SALĂ. În sală sau la joc, faceți clic pe butonul **+MASĂ** asociat mesei respective pentru a vă

alătura la aceasta. (Anumite mese pot fi indisponibile pentru jocul la mai multe mese și de aceea nu vor afișa niciun buton **+MASĂ**.)



După ce vă alăturați la mai multe mese, veți putea redimensiona fereastra de browser ca un întreg, dar nu veți putea redimensiona separat fiecare fereastră cu masa de joc.

Puteți ieși de la orice masă fără a afecta prezența dvs. la alte mese la care v-ați alăturat. Pentru a ieși de la o masă, faceți clic pe butonul **X**.

Vă rugăm să rețineți:

- Veți ieși de la o masă în mod automat dacă vă alăturați la aceeași masă prin intermediul unui alt dispozitiv/browser.
- Dacă faceți clic direct pe o pictogramă a mesei în loc de butonul **+MASĂ**, doar veți *schimba* mesele în loc de a vă alătura la masa aleasă *în plus* față de masa la care v-ați alăturat anterior.

Vă recomandăm să vă alăturați numai la numărul de mese pe care ecranul dvs. le poate cuprinde astfel încât să puteți plasa mize în mod deliberat și cu precizie.

Taste de comandă rapidă

Tastele de comandă rapidă pot fi utilizate pentru a efectua rapid funcții utile ale jocului.

TASTĂ	FUNCȚIE
Taste numerice de la 1 în sus	Selectați jetonul dorit de pe afișajul cu jetoane. Tasta „1” corespunde celui mai din stânga jeton cu cea mai

	mică valoare. Tasta „2” selectează jetonul cu următoarea valoare cea mai mare și așa mai departe.
SPACEBAR (BARA DE SPAȚIU)	Repetă miza dvs. cea mai recentă. Faceți clic pe SPACEBAR a doua oară pentru a vă dubla miza.
CTRL+Z (CMD+Z), ȘTERGERE, BACKSPACE	Anulează ultima dvs. miză. Apăsați continuu pe timp de 3 secunde pentru a îndepărta toate mizele.
ESC	Atunci când este posibil, tasta ESC se poate utiliza pentru: • ieșire din modul ecran complet • Închiderea unei ferestre pop-up deschise (Istoric, Ajutor, Setări etc.)