



- Gli ospiti del Perla hanno a disposizione un servizio gratuito di parcheggio.
- Taxi ed autonoleggio: t + 386 5 336 30 00
- Trasporti in autobus organizzati dall'Italia: t 800 788 852; booking@hit.si
- Servizio navetta gratuito dal ristorante Rusa hiša a Rožna Dolina fino al Perla e ritorno. La navetta passa anche per il centro del gioco ed intrattenimento Park, l'hotel Lipa e l'hotel Sabotin: t +386 5 336 30 00

Orario navetta:

da lunedì a domenica 19.20 – 02.40
 sabato, domenica, festivi italiani 17.20 – 03.40

Navetta: ogni 20, 32, 40 minuti dopo l'ora piena. Il prezzo del biglietto è 2 €.

Perla, Casinò & Hotel
 Kidričeva 7
 5000 Nova Gorica, Slovenia

Hotel
 t +386 5 336 30 00
 f +386 5 302 88 86
 hotel.perla@hit.si

Numero Verde
800 788 852

Casinò
 t +386 5 336 36 62
 f +386 5 336 36 65
 marketing.perla@hit.si

Booking
 t +386 5 331 13 41
 f +386 5 331 13 49
 booking@hit.si

La Direzione del Perla si riserva il diritto di cambiare i prezzi o altri dati contenuti nella locandina.

www.hit.si | www.thecasino.perla.com |



ShuffleMaster EUROPE



Manuale del gioco

hit casinos



Al gioco **Ultimate Texas Hold'em™** il giocatore gioca contro il dealer. Il gioco comprende anche una puntata **TRIPS**.

Il gioco ha più vantaggi, ad esempio:

- Prima piazzati la tua puntata, più puoi puntare.
- Non hai bisogno di lasciare (*foldare*) finché non hai visto tutte le carte comuni.
- La puntata *trips* viene pagata secondo il rapporto delle puntate se con la combinazione finale di cinque carte il giocatore ottiene un tris o più.

COME INIZIARE?

Il giocatore deve puntare una somma uguale su *ante* e su *blind*. Il giocatore può piazzare anche una puntata aggiuntiva su *trips*. Poi il giocatore riceve due carte.

PUNTA MOLTO... POCO... O FORSE ANCHE NIENTE

Il giocatore riceve due carte che poi a scelta può decidere se vedere (*check*) o se puntare tre o quattro volte l'ammontare della puntata iniziale (*ante*). Poi il dealer scopre le prime tre carte comuni (*flop*). Se il giocatore non ha ancora puntato su *play*, può decidere se optare: per vedere (*check*) o puntare una somma doppia della puntata iniziale (*ante*). Poi il dealer scopre le ultime due carte comuni. Se il giocatore non ha ancora puntato su *play*, può decidere se: lasciare (*fold*) o se puntare una volta l'ammontare della sua puntata iniziale (*ante*).

IL DEALER COME SI QUALIFICA?

Il dealer scopre le sue due carte e annuncia la sua combinazione di cinque carte. Il dealer deve avere minimo una coppia per qualificarsi.

CHI VINCE E CHI PERDE

Se la combinazione del giocatore è superiore a quella del dealer, il *play* e l'*ante* vengono pagati in proporzione 1:1. Se la combinazione del dealer è superiore a quella del giocatore, il *play*, l'*ante* e il *blind* perdono e vengono incassati. In caso di parità delle combinazioni il *play*, l'*ante* e il *blind* vengono considerati pari (*push*). Il *blind* viene pagato se il giocatore ha almeno la combinazione vincente di scala (vedi rapporti di pagamento sul tavolo). Se il giocatore batte il dealer con una combinazione che è inferiore alla scala, la puntata viene considerata pari (*push*).

La puntata iniziale (*ante*) viene restituita al giocatore quando il dealer non si qualifica. Tutte le altre puntate ricevono l'azione.

Tabella dei posti gioco



Rapporti di pagamento

	TRIPS	
	Scala Reale	50 : 1
	Scala Colore	40 : 1
	Poker	30 : 1
	Full	8 : 1
	Colore.....	7 : 1
Scala.....	4 : 1	
Tris	3 : 1	
=		
BLIND		
Scala Reale	500 : 1	
Scala Colore	50 : 1	
Poker	10 : 1	
Full	3 : 1	
Colore	3 : 2	
Scala	1 : 1	

PUNTATA MAX. PLAY

Prima del Flop	3 x - 4 x
Dopo il Flop	2 x
Dopo il Turn e il River ...	1 x