

HexaPro

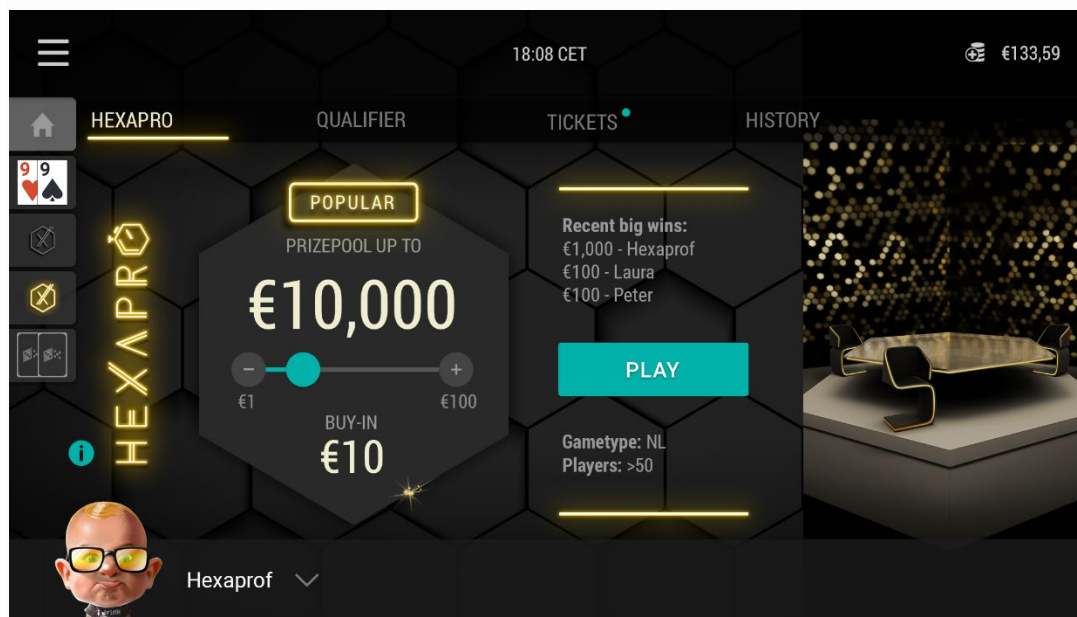
HexaPro er raskeste metode for å spille for opptil 1 000 ganger buy-in. Hver HexaPro har en tilfeldig tildelt premiepott, og gir deg sjansen til å vinne opptil € 100 000. Med buy-in fra € 1, er dette et spennende pokerformat som alle kan spille!

Slik fungerer det

HexaPro er et 3-hånds Sit & Go-spill i høyt tempo, med buy-in fra € 1 til € 100. Hver HexaPro har en tilfeldig premie som spenner fra 1,5 til 1 000 ganger din buy-in.

Når du er i pokerklienten, åpner du HexaPro-lobbyen ved å klikke/trykke på **HexaPro**-fanen i hovedlobbyen.

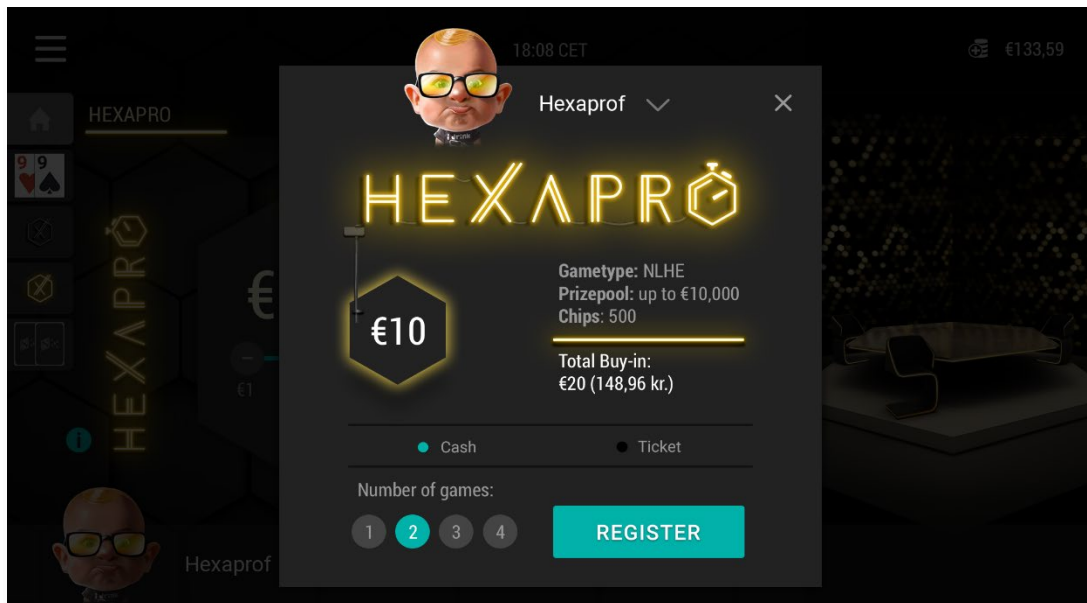
HexaPro-lobbyen:



Velg buy-in beløpet i HexaPro-lobbyen og klikk/trykk på **SPILL**-knappen. Det er syv tilgjengelige buy-in: **€ 1, € 2, € 5, € 10, € 25, € 50 og € 100.**

Etter å ha klikket/trykket på **SPILL**-knappen, vises bekreftelsesdialogen hvor du må bekrefte handlingene dine.

HexaPros bekreftelsesdialog:



I bekreftelsesdialogen velger du antall spill du ønsker å spille, og trykker på **REGISTRER**-knappen. Etter dette starter det valgte antallet HexaPro-spill.

Premier

De forskjellige premiepottene og sannsynligheten for å vinne hver av dem finnes nedenfor:

HexaPro € 1	HexaPro € 2	HexaPro € 5	HexaPro € 10	HexaPro € 25	HexaPro € 50	HexaPro € 100	Sannsynlighet
€ 1 000	€ 2 000	€ 5 000	€ 10 000	€ 25 000	€ 50 000	€ 100 000	1 i 100 000
€ 100	€ 200	€ 500	€ 1 000	€ 2 500	€ 5 000	€ 10 000	5 i 100 000
€ 25	€ 50	€ 125	€ 250	€ 625	€ 1 250	€ 2 500	100 i 100 000
€ 10	€ 20	€ 50	€ 100	€ 250	€ 500	€ 1 000	4600 i 100 000
€ 5	€ 10	€ 25	€ 50	€ 125	€ 250	€ 500	14 000 i 100 000
€ 3	€ 6	€ 15	€ 30	€ 75	€ 150	€ 300	25 000 i 100 000
€ 1,5	€ 3	€ 7,5	€ 15	€ 37,5	€ 75	€ 150	56 294 i 100 000

Raken tilsvare 6,853%

Utbetalinger

Vinneren tjener hele premiepotten dersom multiplikatoren er mindre enn eller tilsvarer 10 ganger buy-in. ellers tjener vinneren 80%, andrelassen tjener 12% og tredjelassen tjener 8%.

Kontoen din får automatisk utbetalt jackpotgevinster kort tid etter at spillet har blitt avsluttet. Du kan se spillresultatene i profilområdet på klienten ("**HISTORIKK**"). Kontakt kundesupport dersom du ikke mottok gevinstene dine.

Startstabel

HexaPro-spillene har en startstabel på 500 sjetonger på tvers av alle multiplikatorene.

Blind-struktur

Ante betales fra nivå 2, hele blind-strukturen finnes nedenfor:

Nivå	Liten blind	Stor blind	Ante
1	10	20	Ingen
2	15	30	4
3	20	40	5
4	25	50	6
5	30	60	7
6	40	80	10
7	50	100	12
8	60	120	15
9	75	150	20
10	100	200	25
11	125	250	30
12	150	300	40

13	200	400	50
14	250	500	60
15	300	600	70
16	350	700	85
17	400	800	100
18	500	1000	125
19	600	1200	150
20	700	1400	175

Nivåtid for blind

Hastigheten til blind-nivået avhenger av multiplikatoren. Blind øker raskere for HexaPro-spill med lav multiplikator, og saktere for spill med høy multiplikator:

Multiplikator	Tid
1,5x	1 minutt
3x	2 minutter
5x	3 minutter
10x	3 minutter
25x	4 minutter
100x	4 minutter
1 000x	4 minutter

Kortstokking

En kortstokk brukes når disse spillene spilles. Kortstokken stokkes etter hver showdown.

Dersom tilkoblingen mistes

Ved å delta i HexaPro godtar spilleren risikoen for mistet internetforbindelse som følger av problemer med tilkoblingen mellom datamaskinen og serverne, forsinkelser eller frysing eller andre problemer relatert til spillerens datamaskin eller internett.

Trannel International Limited tar ingen ansvar for spillerfrakobling, unntatt i tilfelle serverkrasj.

Selv om hver spiller er ansvarlig for sin egen internetforbindelse, arbeider Trannel International Limited for å beskytte spillere som frakobles under HexaPro, ved å tillate ekstra tid for ny tilkobling.

Dersom spilleren ikke er tilkoblet før en hånd starter, får spilleren utdelt kort og det legges ut blind og/eller ante. Det er ingen regler mot at en enkelt spiller velger å stå over. Spilleren som gjør dette fortsetter å få blind og ante lagt ut, og kortene utdelt. To eller flere spillere kan ikke gjøre avtale om å stå over samtidig.

Dersom spilleren mister tilkoblingen til spillserveren når det er deres tur til å velge, venter serveren først til den normale tiden tillatt for valg er over, og gir deretter 20 sekunder i ekstra tid for at spilleren skal koble til igjen. Dersom spilleren ikke er koblet til igjen innen denne tiden, gjøres det en automatisk beslutning på spillerens vegne. Den automatiske beslutningen vil sjekke hvis mulig og ellers kaste seg. Spilleren markeres også som å stå over til slutten av hånden.

Til forskjell fra et cash game, vil det når en spiller står over i et HexaPro-spill deles ut kort for hver hånd, og blind og ante legges fra spillerens stabel som vanlig. Det å stå over i HexaPro kan sammenlignes med en spiller som umiddelbart kaster hver hånd når det er spillerens tur. Dersom spilleren ikke kommer tilbake til HexaPro, mistes alle buy-in og inngangsavgifter.

Dersom en [HexaPro-turnering](#) blir kansellert grunnet et problem i Trannel International Limited -pokerprogramvaren, vil disse reglene gjelde:

1. Kanselleringserklæring for HexaPro-turneringer:

- Avgiften returneres til alle gjenværende spillerne
- Alle gjenværende spillerne mottar 10% av premiepotten
- Den gjenværende premiepotten fordeles i henhold til [ICM \(Independent Chip Model\)-del](#)

Vi forbeholder oss retten til å endre kanselleringsutbetalinger eller endre denne erklæringen.

I tilfelle tvister, skal Trannel International Limited -ledelsens beslutninger være endelige.

Ufullstendige HexaPro-spill skal avgjøres innen 90 dager.






Dette innlegget er også tilgjengelig på: Engelsk

Pokerhender

Ess er det høyeste kortet, sammenlignet med individuelle kortrangeringer. Et ess kan benyttes til å lage straight eller straight flush, men i slike tilfeller telles den som et lavt kort. For eksempel er en straight eller straight flush med 2–3–4–5–6 høyere enn A–2–3–4–5. T–J–Q–K–A er høyeste mulige kombinasjon i straight eller straight flush.

Den sterkeste hånden benyttes dersom hånden dekker flere definisjoner. For eksempel er 2–3–4–5–6 av hjerter en straight flush, selv om det både er straight flush, flush, straight og høyt kort.

Håndnavn:	Eksempelhånd:	Uavgjort:
Straight flush Fem kort på rad, alle er av samme slag. Den høyeste mulige straight flush (A–10) heter en royal flush.	1 	Straight flush sammenlignes basert på rangeringen til dens høyeste kort (1). Merk: Med 5, 4, 3, og 2 telles esset i en straight flush som 1. Det gjør dette til en 5 høy straight flush, den laveste som er mulig.
Fire like (fjers) Fire kort av samme rangering og et annet kort som ikke matcher	1 2 	Fjers blir først sammenlignet med rangeringen til fire matchede kort (1). Ved uavgjort vil kortet som ikke matcher (kjent som kickeren) (2) bli sammenlignet.
Fullt hus Tre kort av samme rangering og et par av en annen rangering.	1 2 	Fullt hus sammenlignes først med rangeringen til tress (1), dersom den er uavgjort sammenlignes den med rangeringen til parett (2).
Flush Fem kort av samme slag.	1 2 3 4 5 	Flush sammenlignes først med sin høyeste rangering (1), ved uavgjort går det videre til den nest høyeste (2) og så videre (3, 4, 5).

<p>Straight</p> <p>Fem kort i rekkefølge.</p>	<p>1</p> 	<p>Straight sammenlignes basert på rangeringen til dens høyeste kort (1).</p> <p>Merk: Med 5, 4, 3, og 2 telles esset som et lite kort. Det gjør dette til en 5 høy straight, den laveste som er mulig.</p>
<p>Tre like (tress)</p> <p>Tre kort av samme rangering og to andre kort som ikke matcher.</p>	<p>1 2 3</p> 	<p>Tress sammenlignes med rangeringen til de tre matchede kortene (1), deretter med det høyeste til kortene som ikke matcher (kjent som kickere) (2) og til slutt av de lavere kortene som ikke matcher (3).</p>
<p>To par</p> <p>To par av forskjellig rangering og et kort som ikke matcher.</p>	<p>1 2 3</p> 	<p>De to parene sammenlignes først med rangeringen til det høye paret (1), deretter med det lave paret (2) og til slutt med rangeringen til kickeren (3).</p>
<p>Par</p> <p>To matchende kort og tre kort som ikke matcher.</p>	<p>1 2 3 4</p> 	<p>Parene sammenlignes først med rangeringen til de matchende kortene (1) og så med kikkerne (2, 3, 4). Det starter med det høyeste og sammenlignes til det finnes en forskjell.</p>
<p>Høyt kort</p> <p>Fem kort som ikke matcher</p>	<p>1 2 3 4 5</p> 	<p>Høye kort sammenlignes med rangeringen til det høyeste kortet (1). Dersom det er likt, går det videre til det nest høyeste</p>

		(2) og så videre (3, 4, 5).
--	--	-----------------------------

