**Aces and Faces Multi-hand™**

The objective of Aces and Faces Multi-hand™ is to obtain a five-card poker hand that contains a winning combination. Each hand uses its own deck of cards.

* The better your hand, the bigger the payout. You choose which cards to replace, and you may replace your cards only once.
* After each round, used cards are returned to the decks and the decks are shuffled.

**To play the game:**

* Select the number of hands you wish to play with in the **BET OPTIONS** panel under the cards.
* Press **–** or **+** adjacent to the **HANDS** text to select the number of hands you want to play.
* Press **–** or **+** adjacent to the **BET PER HAND** text at the bottom left of the screen to select the size of the bet per hand.
* It is possible to select 1, 4, 10 or 25 hands. Please note that you can change the number of hands only at the beginning of the game round.
* The bet size you choose is per hand. Your total bet in a game round is equal to your bet per hand multiplied by your chosen number of hands.
* The limits displayed on the screen apply per game round.
* Press the **DEAL** button to deal the cards.
* Press the **HOLD** button beneath a card, or on the card itself, to keep it. The game has an auto-hold feature where cards that make up a winning hand in the original deal are automatically held.
* To replace the cards that you did not choose to hold, press the **DRAW** button again. After the cards have been replaced, your cards are checked for any winning combinations.
* If you are playing with 4 or more hands, pressing on a single hand opens an enlarged view of the hand (available when all cards in the hand are face up).
* If you end the game round with a winning hand, you can accept the win by pressing the **DEAL** button to start the new game round or try to double the win by pressing **GAMBLE** to play the **Gamble** feature.
* **Please note:** The **GAMBLE** button is disabled during the main game until a win occurs.
* **Note:** your skills and/or strategy will have an impact on your chances of winning.

**About Payouts:**

* All winning combinations and their payouts are described in the paytable.
* It is on the left of the screen.
* To learn the win amount for a hand, multiply its payout value by your bet.
* The lowest winning combination is Jacks or Better.
* If you have winning combinations on multiple hands, your winnings are added together.

**Buttons:**

* **DEAL / DRAW** - deal a new hand or replace the cards you did not hold.
* **BET PER HAND (+ / - )** – change the value of the bet per hand.
* **HANDS** – select the number of hands to play with.
* **HOLD / HELD** – press to keep a card, press again to release the card.
* **GAMBLE** – start the Gamble feature.
* **COLLECT** – collect the win.
* **RED** – bet that the next card revealed in the Gamble feature is red.
* **BLACK** - bet that the next card revealed in the Gamble feature is black.

**Gamble:**

* If you end up with at least one winning hand, you can press **GAMBLE** to try and double all or half of your win amount received from the game round.
* In the Gamble feature you will see 5 cards face down.
* Press the **RED** button or the **BLACK** button above the **DOUBLE TO** field to stake your entire win for a chance to double it.
* Press the **RED** button or the **BLACK** button above the **DOUBLE HALF TO** field to stake half of your win for a chance to double it, and deposit the other half into BANK.
* If your current win cannot be evenly divided by two, it is split into two as evenly as possible. The smaller half can be used for a **DOUBLE HALF TO** bet while the larger half is placed in BANK. The number in the **DOUBLE HALF TO** field shows the amount you could win combined with the amount you placed in BANK.
* Pressing **RED** or **BLACK** will reveal the first card. If the color of the revealed card matches the button you pressed, you will win double your stake. You can then press **COLLECT** to collect your win or press **RED** or **BLACK** to double again.
* If the revealed card does not match the button you last pressed, the amount in BANK is lost and you will return to the main game.
* The amount you would win by doubling up is shown in the **DOUBLE TO** and the **DOUBLE HALF TO** fields, respectively. The BANK field shows the amount that you have banked (and can collect).
* The Gamble feature is a separate game round and can be viewed in the Game History. You can keep trying to double up until you lose or reach the Gamble feature win limit. After the fifth win in the round (when all 5 cards have been turned face up), if the Gamble feature win limit has not been reached then all the cards will shift left and a new face-down card will appear to the right (to be used for the next DOUBLE TO or DOUBLE HALF TO bet).
  + **Note:** If you are disconnected from the Internet during the Gamble feature round it is considered resolved and you are automatically directed back to the main game.

**Paytable:**

* **ROYAL FLUSH** – This hand contains 10, J, Q, K and ACE, all in the same suit. Multiplier 800
* Example:
  + **A♥,** **K♥**, **Q♥**, **J♥**, **10♥**
* **FOUR ACES** – This hand contains Four Aces. Multiplier 80
* Example:
  + **A♥**, **A♣**, **A♦**, **A♠**, **2♠**
* **STRAIGHT FLUSH** – This hand contains 5 cards of sequential rank, all of them in the same suit. Multiplier 50
* Example:
  + **8♣**, **7♣**, **6♣**, **5♣**, **4♣**
* **FOUR JACKS, QUEENS OR KINGS** – Four Jacks, four Queens or four Kings. Multiplier 40
* Example:
  + **K♥**, **K♣**, **K♦**, **K♠**, **9♦**
* **FOUR 2’S THROUGH 10’S** - A combination of four cards with identical values in the range 2–10. For example, 2-2-2-2 or 10-10-10-10. The suit is irrelevant. Multiplier 25
* Example:
  + **2♥**, **2♣**, **2♦**, **2♠**, **10♦**
* **FULL HOUSE** – This hand contains 3 cards of the same rank and 2 cards in another rank. Multiplier 8
* Example:
  + **K♥**, **K♦**, **K♠**, **5♥**, **5♣**
* **FLUSH** – This hand contains 5 cards of the same suit but not in a sequence. Multiplier 5
* Example:
  + **K♠**, **J♠**, **9♠**, **7♠**, **3♠**
* **STRAIGHT** – This hand contains 5 cards of sequential rank including at least 2 cards in different suits. Multiplier 4
* Example:
  + **Q♠**, **J♦**, **10♣**, **9♠**, **8♥**
* **THREE OF A KIND** – This hand contains 3 cards of one rank plus 2 cards of two different ranks. Multiplier 3
* Example:
  + **Q♠**, **Q♥**, **Q♦**, **5♠**, **9♣**
* **TWO PAIRS** – This hand contains 2 cards of one rank and 2 cards of another rank. Multiplier 2
* Example:
  + **K♥**, **K♠**, **J♣**, **J♦**, **9♦**
* **JACKS OR BETTER** – Two Jacks (Queens, Kings or Aces) and three other cards. Multiplier 1
* Example:
  + **8♥**, **Q♥**, **Q♦**, **5♠**, **9♣**

**Dynamic Paytable:**

* Winning card combinations are displayed in the dynamic paytable.
* The dynamic paytable is color-coded with each color representing a specific winning combination. Winning hands are colored respectively.
* If you have selected more than one hand to play with, a badge with the number of winning hands will appear next to the relevant combination in the dynamic paytable.

**Maximum win limit:**

* The maximum win in the game has an upper limit. For more information, see the Terms and Conditions.

**Please note:**

* The minimum and maximum bet limits are dependent on your VIP level and are shown on the table.

**Return to Player:**

* The theoretical percentage return to player (RTP) is 99.26%.
* The RTP value is the theoretical return to player, calculated by dividing the total winnings by total amount bet from 200000000 simulated game rounds.

**Note on disconnections**:

* If you are disconnected from the Internet in the middle of the game, log in again into the casino. You will be automatically directed back to the game, and you can continue the game from the point where it was broken. If you re-open the game without re-logging into the casino, the game will start from the very beginning. In both cases, your previous wins will be paid.
* To check the results of your old games or find additional details about recent games, press the History button, available in the Menu. Use your regular username and password to log in and check the outcome of previous rounds of both desktop and mobile versions of the game.

**Malfunction voids all pays and plays**.

Updated On:11/6/2024

**Aces and Faces Multi-hand™**

El objetivo de Aces and Faces Multi-hand™ es obtener una mano de póker de cinco cartas que contenga una combinación ganadora. Cada mano usa su propio mazo de cartas.

* Cuanto mejor sea su mano, más elevado será su premio. Usted elige qué cartas reemplazar y sólo puede hacerlo una vez.
* Después de cada ronda, las cartas usadas se devuelven al mazo y se vuelve a barajar.

**Cómo jugar:**

* En una tablet, seleccione el número de manos que desee jugar con el panel **OPCIONES DE APUESTA**, debajo de las cartas.
* Pulse **–** o **+** junto al texto **MANOS** para seleccionar el número de manos que quiere jugar.
* Pulse **–** o **+** junto al texto **APUESTA POR MANO** en la parte inferior izquierda de la pantalla para seleccionar el tamaño de la apuesta por mano.
* Se pueden seleccionar 1, 4, 10 o 25 manos. Por favor, recuerde que puede cambiar el número de manos solamente al principio de la ronda del juego.
* El tamaño de la apuesta que usted seleccione se aplica por mano. Su apuesta total en una ronda del juego es igual a la apuesta individual multiplicada por la cantidad de manos elegidas.
* Los límites que aparecen en la pantalla se aplican a cada ronda de juego.
* Pulse el botón **REPARTIR** para repartir las cartas.
* Para conservar una carta pulse el botón **RETENER** bajo la carta o pulse la propia carta. El juego tiene una función de retención automática que hace que las cartas que conforman una mano ganadora en el reparto original se retengan de forma automática.
* Para reemplazar las cartas que ha decidido no retener, pulse el botón **CAMBIAR**. Una vez que las cartas se hayan sustituido, las cartas se comprueban nuevamente para ver si hay combinaciones ganadoras.
* Si está jugando con 4 o más manos, pulsar sobre una mano abrirá una vista agrandada de la mano (siempre que todas las cartas de la misma estén bocarriba).
* Si finaliza la ronda de juego con una mano ganadora, puede aceptar el premio pulsando en el botón **REPARTIR** para comenzar la nueva ronda de juego, o intentar doblar el premio pulsando en el **ARRIESGAR** para jugar la función **Arriesgar**.
* **Por favor, recuerde que:** El botón **ARRIESGAR** está desactivado durante el juego principal hasta que se dé un premio.
* **Nota:** sus habilidades y/o estrategia tendrán un impacto en sus posibilidades de ganar.

**Sobre los premios:**

* En la tabla de premios se describen todas las combinaciones ganadoras y sus premios.
* Aparecen a la izquierda de la pantalla
* Para saber las ganancias de una mano, multiplique el valor de su premio por su apuesta.
* La combinación ganadora más baja es Jotas or mejor.
* Si tiene combinaciones ganadoras en varias manos, sus premios se suman.

**Botones:**

* **REPARTIR / CAMBIAR** – reparte una mano nueva o reemplaza las cartas que no ha retenido.
* **APUESTA POR MANO (+ / – )** – cambia el valor de la apuesta por mano.
* **MANOS** – selecciona el número de manos desea jugar.
* **RETENER / RETENIDA**: pulse para quedarse una carta, vuelva a pulsar para soltar la carta.
* **ARRIESGAR**: iniciar la función Arriesgar.
* **COBRAR** – cobra el premio.
* **ROJA** – apuesta a que la siguiente carta que aparece en función Arriesgar es roja.
* **NEGRA** – apuesta a que la siguiente carta que aparece en el la función Apostar es negra.

**Arriesgar:**

* Si termina con al menos una mano ganadora, puede pulsar el botón **ARRIESGAR** para intentar doblar todos los premios o la mitad de los premios que ha conseguido durante la ronda del juego.
* En el juego de Arriesgar verá 5 cartas bocabajo.
* Pulse el botón **ROJA** o **NEGRA** sobre el campo **DOBLAR A** para arriesgar todo su premio por la posibilidad de doblarlo.
* Pulse el botón **ROJA** o **NEGRA** sobre el campo **DOBLAR LA MITAD A** para jugar la mitad de su premio y poder doblar dicha cantidad mientras deposita la otra mitad en la BANCA.
* Si su premio no se puede dividir equitativamente en dos, se dividirá en dos partes lo más equitativas posibles. La mitad más pequeña puede usarse para **DOBLAR LA MITAD A** mientras que la mayor se depositará en su SALDO. El número en el campo **DOBLAR LA MITAD A** muestra la cantidad que podría ganar combinada con la cantidad depositada en su SALDO.
* Al pulsar **ROJA** o **NEGRA** descubrirá la primera carta. Si el color de la carta descubierta coincide con el botón que ha pulsado, ganará el doble de su jugada. Entonces podrá pulsar **COBRAR** para recibir su premio o pulsar **ROJA** o **NEGRA** para arriesgar de nuevo.
* Si la carta mostrada no coincide con el botón que ha pulsado, perderá el monto disponible en en su SALDO y volverá al juego principal.
* La cantidad que usted podría ganar apostando a doblar se muestra en los campos **DOBLAR A** y **DOBLAR LA MITAD A**, respectivamente. El campo BANCA muestra la cantidad que tiene en la banca (y que puede cobrar).
* La función Arriesgar es una ronda de juego independiente y puede consultarse en el Historial de Juego. Puede seguir intentando doblar hasta que pierda o alcance el límite de premio en la función Arriesgar. Tras ganar por quinta vez en la ronda (cuando las 5 cartas se hayan girado bocarriba), si no se ha alcanzado el límite de premio en la función Arriesgar, todas las cartas se moverán hacia la izquierda y aparecerá una nueva carta bocabajo a la derecha (para usarse en la siguiente apuesta DOBLAR A o DOBLAR LA MITAD A).
  + **Nota**: si pierde la conexión a Internet durante la ronda de la función Arriesgar, se considerará resuelta y se le dirigirá de nuevo de vuelta al juego principal automáticamente.

**Tabla de premios:**

* **ESCALERA REAL** – as, Rey, Reina, Jota y 10 todos del mismo palo. Multiplicador 800
* Ejemplo:
  + **A♥,** **K♥**, **Q♥**, **J♥**, **10♥**
* **CUATRO ASES** – esta mano contiene cuatro Ases. Multiplicador 80
* Ejemplo:
  + **A♥**, **A♣**, **A♦**, **A♠**, **2♠**
* **ESCALERA DE COLOR** – cinco cartas consecutivas en valor y del mismo palo. Multiplicador 50
* Ejemplo:
  + **8♣**, **7♣**, **6♣**, **5♣**, **4♣**
* **CUATRO JOTAS, REINAS O REYES**: cuatro Jotas, cuatro Reinas o cuatro Reyes. Multiplicador 40
* Ejemplo:
  + **K♥**, **K♣**, **K♦**, **K♠**, **9♦**
* **CUATRO 2 HASTA 10**: una combinación de cuatro cartas con valores iguales en el intervalo 2-10. Por ejemplo, 2-2-2-2 o 10-10-10-10. El palo es irrelevante. Multiplicador 25
* Ejemplo:
  + **2♥**, **2♣**, **2♦**, **2♠**, **10♦**
* **FULL** – es una combinación de tres cartas del mismo valor más una pareja distinta. Multiplicador 8
* Ejemplo:
  + **K♥**, **K♦**, **K♠**, **5♥**, **5♣**
* **COLOR** – cinco cartas del mismo palo, pero no consecutivas en el valor. Multiplicador 5
* Ejemplo:
  + **K♠**, **J♠**, **9♠**, **7♠**, **3♠**
* **ESCALERA** – es una combinación de cinco cartas consecutivas, no necesariamente del mismo palo. Multiplicador 4
* Ejemplo:
  + **Q♠**, **J♦**, **10♣**, **9♠**, **8♥**
* **TRÍO** – consta de tres cartas del mismo valor y otras 2 cartas de dos valores diferentes. Multiplicador 3
* Ejemplo:
  + **Q♠**, **Q♥**, **Q♦**, **5♠**, **9♣**
* **DOBLES PAREJAS** – esta mano contiene 2 cartas de un valor y otras 2 de otro valor. Multiplicador 2
* Ejemplo:
  + **K♥**, **K♠**, **J♣**, **J♦**, **9♦**
* **JOTAS O MEJOR** – dos jotas (o Reinas, Reyes y Ases) y otras tres cartas. Multiplicador 1
* Ejemplo:
  + **8♥**, **Q♥**, **Q♦**, **5♠**, **9♣**

**Tabla dinámica de premios:**

* Las combinaciones de cartas ganadoras se muestran en la tabla dinámica de premios.
* La tabla de premios dinámica tiene códigos de color y cada color representa una combinación ganadora concreta. Las manos ganadoras se colorean de la forma correspondiente.
* Si ha seleccionado jugar con más de una mano, aparecerá un texto informativo indicando la cantidad de manos ganadoras, junto a la combinación relevante, en la tabla de premios dinámica.

**Límite máximo de ganancias:**

* La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

**Importante:**

* Los límites de apuesta mínima y máxima dependen de su nivel VIP y aparecen en la mesa.

**Retorno al Jugador:**

* El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 99.26%.
* El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 200000000 rondas de juego simuladas.

**Nota sobre desconexiones**:

* Si pierde la conexión a Internet durante una partida, inicie sesión de nuevo en el casino. Se le llevará automáticamente al juego para que pueda continuarlo a partir del punto en el que se vio interrumpido. Si vuelve a abrir el juego sin acceder nuevamente al casino, el juego comenzará desde el inicio. En ambos casos, se pagarán los premios que haya obtenido previamente.
* Para comprobar los resultados de sus partidas anteriores o encontrar más detalles sobre las más recientes, pulse el botón Historial, disponible en el Menú. Use su nombre de usuario y contraseña estándar para iniciar sesión y comprobar el resultado de rondas anteriores desde tanto la versión de escritorio como para móviles del juego.

**Un fallo en el funcionamiento anulará todos los pagos.**

Actualizado el:6/11/2024