

Regolamento_Gates of Olympus Roulette

Introduzione

Gates of Olympus Roulette unisce due dei giochi più amati dai casinò: la Roulette classica e l'amatissima slot Gates of Olympus™.

Oltre alle opzioni di puntata standard, il gioco offre Moltiplicatori Numero fortunato, Turni Booster per vincite superiori e integra la videoslot Gates of Olympus in un entusiasmante Turno Bonus.

L'obiettivo del gioco è indovinare correttamente dove si fermerà la pallina sulla ruota. Se si piazza una puntata che copre quel numero, si vince. Il pagamento che si riceverà dipenderà dal tipo di puntata piazzata.

Se piazzati una Puntata a pieno vincente su un Numero Fortunato, il tuo pagamento sarà determinato dal suo valore moltiplicatore.

Se piazzati una Puntata a pieno vincente sul Numero Bonus, ti qualificherai per il Turno Bonus e il tuo pagamento sarà basato sui risultati del Turno Bonus.

Come giocare

Il tavolo della Gates of Olympus Roulette mostra tutte le opzioni di puntata standard.



Seleziona il valore delle fiches e piazza le puntate sui campi preferiti. Puoi continuare a piazzare e modificare le puntate fino allo scadere del tempo a disposizione.

La puntata totale nel turno corrente sarà visualizzata nell'area "Puntata totale".

La pallina verrà fatta girare nella roulette secondo la Regola del giro valido descritta nel paragrafo “Regola del giro valido della roulette” di questo testo.

Mentre la ruota gira, i numeri da 1 a 7 verranno estratti casualmente come **Numeri Fortunati**. A ogni Numero Fortunato selezionato viene assegnato un moltiplicatore casuale fino a 250x. Il moltiplicatore sostituirà il pagamento standard sulle Puntate a pieno piazzate su quel Numero Fortunato.

Verrà selezionato anche un **Numero Bonus** che, se estratto, attiverà il **Turno Bonus**.

Il Numero Bonus e i Numeri Fortunati per il turno di gioco saranno visualizzati nello studio ed evidenziati anche sul tabellone delle puntate.

Se la pallina si ferma nella casella corrispondente a un numero, il numero vincente verrà visualizzato sullo schermo. Se una delle tue puntate copre il numero vincente, riceverai le vincite in base alla tabella di pagamento della Roulette. L'importo totale vinto viene visualizzato nel messaggio di vincita e il turno termina.

Turni Booster

Durante i Turni Booster speciali, il Numero Bonus e alcuni Numeri Fortunati riceveranno il booster: un moltiplicatore aggiuntivo di x2, x3, x5 o x10.

Il valore del booster per il turno è visualizzato sotto il Numero Bonus. Tutti i Numeri Fortunati che ricevono il booster cambieranno in base al display il valore del moltiplicatore aumentato.



Numeri fortunati

Ogni turno, da 1 a 7 numeri vengono estratti casualmente come Numeri Fortunati e a ciascuno di essi viene assegnato un moltiplicatore casuale compreso tra 50x e 250x, che sostituisce la vincita delle Puntate a pieno. Se la pallina si ferma nella casella di un Numero Fortunato, a tutte le Puntate a pieno piazzate sul numero vincente verrà assegnato il moltiplicatore anziché il pagamento standard. Tutti gli altri tipi di puntata piazzati sui Numeri Fortunati ricevono solo il pagamento standard per quel tipo di puntata.

In un Turno Booster, i pagamenti di alcuni Numeri Fortunati vengono moltiplicate per il booster, da x2 a x10, aumentando i valori fino a 2500x.

Turno bonus

In ogni turno di gioco, viene selezionato un numero casuale come Numero Bonus. Se la pallina si ferma nella casella del Numero Bonus, viene attivato il Turno Bonus.

Per qualificarti per il Turno Bonus, nella una slot gigante 6x5 basata sulla classica videoslot Gates of Olympus™ devi piazzare una Puntata a pieno sul Numero Bonus vincente.



Hai a disposizione 15 giri per aumentare il valore del **Moltiplicatore Totale** visualizzato sotto la schermata di gioco.






Il Moltiplicatore Totale massimo accumulabile è 10.000x. Una volta raggiunto il limite massimo, tutti i giri rimanenti verranno persi e il Turno Bonus terminerà.

Se il Turno Bonus viene attivato durante un Turno Booster, il booster viene applicato al Moltiplicatore Tumble alla fine di ogni giro.

Regole del Turno Bonus

Il numero totale di simboli uguali in qualsiasi punto dello schermo, alla fine del giro, determina il valore della vincita.

			
12-30 50x 10-11 25x 8-9 10x	12-30 25x 10-11 10x 8-9 2,5x	12-30 15x 10-11 5x 8-9 2x	12-30 12x 10-11 2x 8-9 1,5x

				
12-30 10x 10-11 1,5x 8-9 1x	12-30 8x 10-11 1,2x 8-9 0,8x	12-30 5x 10-11 1x 8-9 0,5x	12-30 4x 10-11 0,9x 8-9 0,4x	12-30 2x 10-11 0,75x 8-9 0,25x



Questo è il simbolo SCATTER.
Il simbolo SCATTER è presente su tutti i rulli.
SCATTER paga su qualsiasi posizione.

6 **100x**

5 **5x**

4 **3x**

Se 3 o più simboli SCATTER atterrano sui rulli nel Turno Bonus, vengono assegnati 5 giri aggiuntivi.

Funzione Tumble

Dopo ogni giro, il valore di qualsiasi combinazione vincente di simboli viene aggiunto al **Moltiplicatore Tumble** prima che i simboli scompaiano. I simboli rimanenti cadono sul fondo dello schermo e le posizioni vuote vengono riempite con i simboli che cadono dall'alto.

Il Tumbling è illimitato e continuerà finché non ci saranno più combinazioni vincenti. L'importo del Moltiplicatore Tumble al termine della sequenza di Tumbling viene aggiunto al **Moltiplicatore Totale**, e il Moltiplicatore Tumble si azzerà.

Simboli Moltiplicatore



I **simboli Moltiplicatore** possono atterrare su qualsiasi rullo e avere un valore moltiplicatore casuale di 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x, 10x, 12x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 250x e 500x.

Tutti i simboli Moltiplicatore che atterrano sui rulli durante una sequenza di Tumbling vengono sommati e poi applicati al Moltiplicatore Tumble alla fine della sequenza.

Tutti i valori moltiplicatori vengono aggiunti anche al **Moltiplicatore Bonus**. Il suo valore cumulativo viene applicato a tutti i futuri Moltiplicatori Tumble alla fine della successiva sequenza di Tumbling.

Una volta completati tutti i giri, il Moltiplicatore Totale viene assegnato alle Puntate a pieno piazzate sul Numero Bonus. L'importo totale vinto viene mostrato nel messaggio vincente e il Turno Bonus termina.

Puntate

Puoi piazzare molti tipi di puntate sul tavolo della roulette. Ogni puntata può coprire un singolo numero o un determinato intervallo di numeri e ogni tipo di puntata ha le proprie probabilità di vincita.

Le puntate piazzate sugli spazi numerati o sulle linee tra di essi sono chiamate **Puntate interne**, mentre quelle piazzate sulle apposite caselle sottostanti e ai lati del tabellone sono chiamate **Puntate esterne**. I numeri inclusi se scommetti su quel campo di puntata vengono evidenziati.

Puntate interne

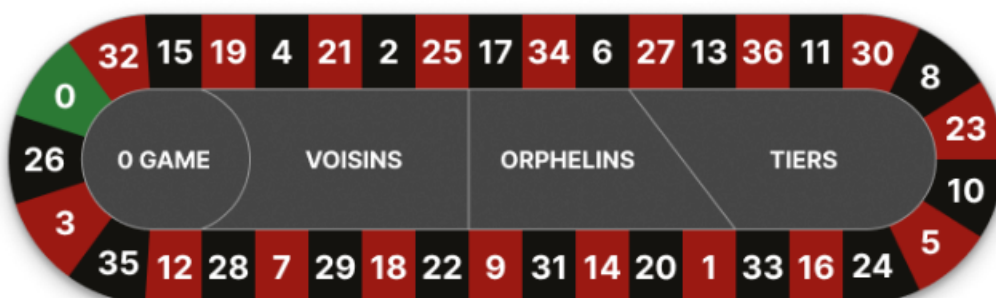
- **Puntata a Pieno:** piazzati le tue fiches direttamente su qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- **Puntata a Cavallo:** piazzati le tue fiches sulla linea tra due numeri qualsiasi (ad es. 0/2, 16/17).
- **Puntata a Terzina:** piazzati le tue fiches all'estremità inferiore di qualsiasi riga di numeri sul lato delle puntate secondarie. Una Terzina copre tre numeri (ad esempio, Terzina 7, 8, 9). Anche le puntate piazzate all'incrocio di 0, 1 e 2 o 0, 2 e 3 sono accettate come puntate a terzina.
- **Puntata a Carré:** piazzati le tue fiches all'incrocio delle linee in cui si incontrano quattro numeri. Tutti e quattro i numeri sono coperti (ad esempio, angolo 5, 6, 8, 9). Anche una puntata piazzata su 0, 1, 2, 3 (la giunzione inferiore tra 0 e 1) è considerata un Carré.
- **Puntata a Sestina:** posiziona le tue fiches sulle linee di intersezione a forma di T tra due terzine adiacenti. Una puntata a sestina copre tutti i numeri in entrambe le righe, per un totale di sei numeri (ad esempio, sestina 4, 5, 6, 7, 8, 9).

Puntate esterne

- **Puntata a Colonna:** piazzati le tue fiches in una delle caselle contrassegnate con "2:1" alla fine delle colonne per coprire tutti i dodici numeri in quella colonna. Lo zero non è coperto da nessuna delle colonne.
- **Puntata a Dozzina:** posiziona le tue fiches in una delle tre caselle contrassegnate con "1-12", "13-24" o "25-36" per coprire i dodici numeri nelle sequenze da 1 a 36. Lo zero non è coperto da nessuna delle dozzine.
- **Chances Pari:** posiziona le tue fiches in una di queste sei caselle per coprire i 18 numeri sul tabellone in modo corrispondente: rosso/nero, pari/dispari, numeri bassi (1-18) o numeri alti (19-36). Lo zero non è coperto da nessuna di queste caselle.

Settori della ruota

Puntare sui **settori della ruota** è un modo conveniente per i giocatori di roulette di piazzare puntate su un ampio settore della ruota contemporaneamente. Ogni puntata copre un diverso set di numeri e offre diverse probabilità di vincita.



Clicca/tocca il pulsante Cambia per cambiare il **circuito** con il tabellone delle puntate predefinito, impostandolo come layout di puntata principale. Puoi tornare indietro in qualsiasi momento.



Per passare alla schermata delle puntate sul circuito visualizzata su dispositivi mobili, tocca l'icona del circuito. Toccala di nuovo per tornare al tabellone delle puntate.



Il circuito della roulette è suddiviso nei seguenti settori:

- Gioco dello 0, incluso in Vicini dello zero
- Serie 5/8
- Orfanelli

Vicini dello zero è una puntata da 9 fiches che copre 17 numeri: zero, più sette numeri a destra e nove numeri a sinistra. Contrassegnato come “Vicini” sul circuito, questo è il settore più grande della ruota. Le fiches sono posizionate come segue:

- 2 fiches su terzina 0/2/3
- 1 fiche su ciascuno dei cavalli 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35
- 2 fiches sul carré 25/26/28/29

Gioco dello 0 è una puntata da 4 fiches che copre lo zero e i numeri più vicini. Le fiches sono posizionate come segue:

- 1 fiche sulla puntata piena: 26
- 1 fiche su ciascuno dei cavalli 0/3, 12/15, e 32/35

Serie 5/8 è una puntata da 6 fiches che copre 12 numeri che includono 27, 33 e i numeri che si trovano tra di loro, contrassegnati come Serie 5/8 sul circuito. Le fiches vengono piazzate sulle puntate divise dei suoi 12 numeri:

- 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 e 33/36

Orfanelli è una puntata da 5 fiches che copre i numeri sul circuito non coperti dalle puntate Vicini dello zero e serie 5/8. Le fiches sono posizionate come segue:

- 1 fiche sulla puntata piena: 1

- 1 fiche su ciascuno dei cavalli 6/9, 14/17, 17/20 e 31/34

Puntate sui vicini

Una **Puntata sui vicini** è una puntata da 5 fiches che copre un particolare numero e i due più vicini su ogni lato del circuito.

Per piazzare una puntata sui vicini, fai clic/tocca un numero specifico sulla ruota. Verrà piazzata una fiche su quel numero e sui numeri al suo fianco a destra e a sinistra.

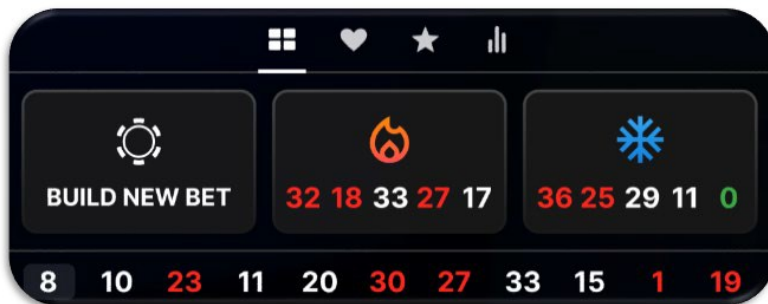
Modifica il numero di vicini da 1 a 9 su ciascun lato.



Strumenti per le puntate

Il widget Strumenti per le puntate offre una serie di funzionalità per aiutarti a piazzare le tue puntate: Preferite con Builder delle puntate, Puntate speciali e Statistiche.

Sul desktop è possibile visualizzare il widget Strumenti per le puntate nell'angolo in basso a destra dello schermo.



Sui dispositivi mobili è possibile aprire il widget Strumenti per le puntate cliccando sulle icone Preferite o Statistiche.



Preferite

La funzione Preferite consente di salvare le combinazioni di puntate per piazzarle più facilmente nei turni futuri su qualsiasi tavolo della Roulette.

Per visualizzare le opzioni Preferite, clicca/tocca l'icona Preferite nella parte superiore del widget Strumenti per le puntate.



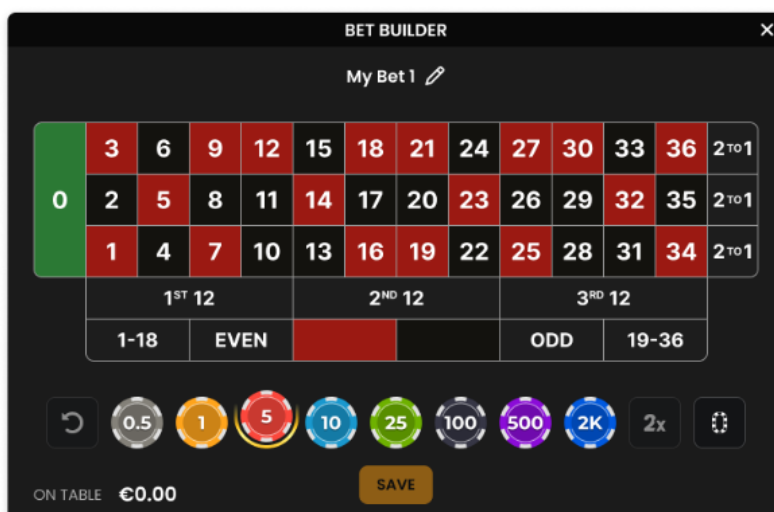
Esistono due modi per creare e salvare una combinazione di puntate: **Builder delle puntate** e **Salva ultima**.

Builder delle puntate

La funzione **Builder delle puntate** offre un modo flessibile e conveniente per creare puntate personalizzate che si adattano alle tue preferenze. Con la possibilità di salvare e modificare le puntate salvate in qualsiasi momento durante il turno di gioco, puoi ottimizzare il tuo gameplay.

Sul desktop, puoi accedere direttamente al Builder delle puntate dalla pagina principale del widget Strumenti per le puntate finché non aggiungi una Puntata preferita che sostituisce il pulsante Builder delle puntate.

Per creare una nuova combinazione di puntate, clicca su **“Crea nuova puntata”** in Preferite e si aprirà un tavolo in cui potrai piazzare le fiches.

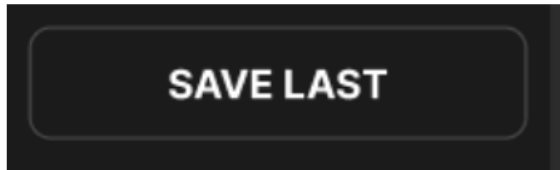


Quando sei soddisfatto della tua puntata, clicca/tocca su Salva e questa apparirà nel menu **Preferite**.

Salva ultima

In alternativa, dopo aver piazzato le fiches sul tavolo principale, puoi salvarle come puntata preferita

cliccando/toccano il pulsante **Salva ultima** in Preferite.

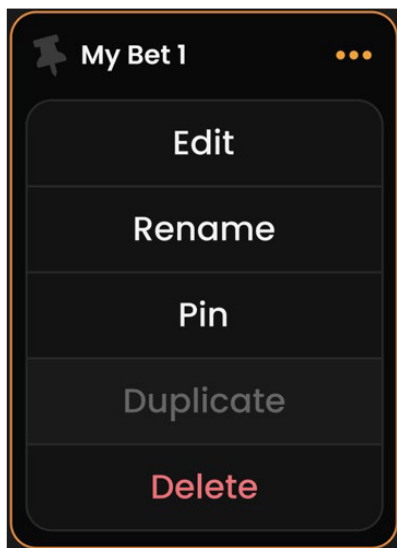


Una volta salvata la tua combinazione di scommessa nell'elenco dei preferiti, puoi utilizzarla durante il tempo di scommessa. Quando clicchi/tocchi la puntata preferita selezionata, le tue fiche verranno disposte di conseguenza sul layout.

Sul desktop puoi aggiungere la tua **“Puntata preferita”** alla pagina principale del widget Strumenti per le puntate per potervi accedere direttamente e in modo immediato, sostituendo il pulsante **Crea nuova puntata**.

Puoi piazzare diverse delle tue puntate preferite salvate nello stesso round di gioco insieme a eventuali fiches aggiuntive.

Puoi anche modificare, rinominare, fissare, duplicare o eliminare qualsiasi delle tue puntate preferite in qualsiasi momento o crearne di nuove.



Puntate speciali

Con le **puntate speciali**, note come Finale o Finali, puoi scommettere su numeri particolari (puntate piene) che terminano con la stessa cifra. Piazzando una qualsiasi delle puntate speciali coprirai più numeri con fiches del valore selezionato in una singola mossa.

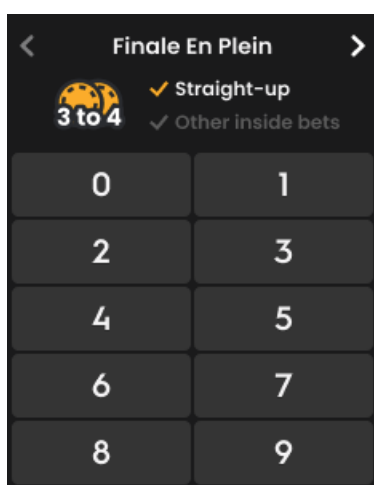
Per visualizzare le opzioni Puntate speciali, clicca/tocca l'icona Puntate speciali nella parte superiore del widget Strumenti per le puntate.



Puntate speciali classiche

Sono disponibili le seguenti puntate speciali: finales en plein, finales a cheval e puntata completa.

Le puntate **Finales en Plein** si riferiscono a fare puntate piene su tutti i numeri che terminano con la cifra selezionata. Pertanto, questa puntata può includere tre o quattro numeri.



Scorrendo su qualsiasi numero nella sezione Finales en Plein, le fiches verranno piazzate come segue:

- Finales en Plein 0: puntata da 4 fiches su 0, 10, 20 e 30
- Finales en Plein 1: puntata da 4 fiches su 1, 11, 21 e 31
- Finales en Plein 2: puntata da 4 fiches su 2, 12, 22 e 32
- Finales en Plein 3: puntata da 4 fiches su 3, 13, 23 e 33
- Finales en Plein 4: puntata da 4 fiches su 4, 14, 24 e 34
- Finales en Plein 5: puntata da 4 fiches su 5, 15, 25 e 35
- Finales en Plein 6: puntata da 4 fiches su 6, 16, 26 e 36
- Finales en Plein 7: puntata da 3 fiches su 7, 17 e 27
- Finales en Plein 8: puntata da 3 fiches su 8, 18 e 28
- Finales en Plein 9: puntata da 3 fiches su 9, 19 e 29

Anche le **Finales a Cheval** sono puntate prese dalla roulette a singolo zero francese, qui puoi scommettere su coppie di cavalli che terminano con la stessa cifra.



The screenshot shows a roulette betting interface for 'Finale A Cheval'. At the top, there are navigation arrows, the title 'Finale A Cheval', and a '3 to 4' icon. Below the title, there are two checkmarks: 'Straight-up' and 'Other inside bets'. The main area is a grid of 10 betting options arranged in two columns and five rows:

0 / 3	1 / 4
2 / 5	3 / 6
4 / 7	5 / 8
6 / 9	7 / 10
8 / 11	9 / 12

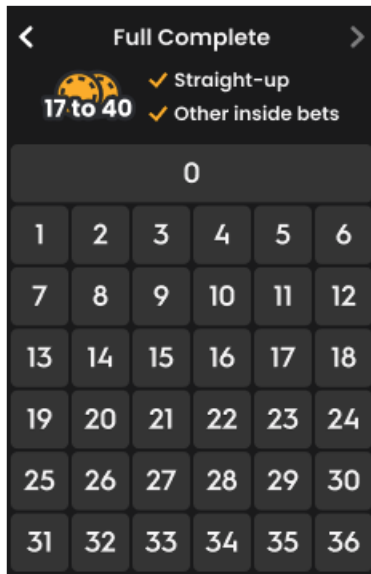
Scommettendo su qualsiasi numero nella sezione Finales a Cheval, le fiches verranno piazzate come segue:

- Finales a Cheval 0/3: puntata da 4 fiches sulle coppie 0/3, 10/13, 20/23 e 30/33
- Finales a Cheval 1/4: puntata da 4 fiches sulle coppie 1/4, 11/14, 21/24 e 31/34
- Finales a Cheval 2/5: puntata da 4 fiches sulle coppie 2/5, 12/15, 22/25 e 32/35
- Finales a Cheval 3/6: puntata da 4 fiches sulle coppie 3/6, 13/16, 23/26 e 33/36
- Finales a Cheval 4/7: puntata da 4 fiches sulle coppie 4/7, 14/17, 24/27 e 34 pieno
- Finales a Cheval 5/8: puntata da 4 fiches sulle coppie 5/8, 15/18, 25/28 e 35 pieno
- Finales a Cheval 6/9: puntata da 4 fiches sulle coppie 6/9, 16/19, 26/29 e 36 pieno
- Finales a Cheval 7/10: puntata da 3 fiches sulle coppie 7/10, 17/20 e 27/30
- Finales a Cheval 8/11: puntata da 3 fiches sulle coppie 8/11, 18/21 e 28/31
- Finales a Cheval 9/12: puntata da 3 fiches sulle coppie 9/12, 19/22 e 29/32

Una puntata **Completa** è una puntata di massima copertura che piazza tutte le puntate interne su un numero specifico come segue:

- 1 fiche su piena
- 2 fiches su ciascun cavallo
- 3 fiches su terzina
- 4 fiches su ciascun carré

- 6 fichessu ciascuna sestina



Puntaresu qualsiasi numeronelle sezioni delle puntate complete posizionerà un numero definito di fiches sul layout della roulette:

- Puntata completa su 0: puntata da 17 fiches
- Puntata completa su 1: puntata da 27 fiches
- Puntata completa su 2: puntata da 36 fiches
- Puntata completa su 3: puntata da 27 fiches
- Puntata completa su 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 e 31: puntata da 30 fiches
- Puntata completa su 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 e 32: puntata da 40 fiches
- Puntata completa su 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 e 33: puntata da 30 fiches
- Puntata completa su 34: puntata da 18 fiches
- Puntata completa su 35: puntata da 24 fiches
- Puntata completa su 36: puntata da 18 fiches

Statistiche di gioco

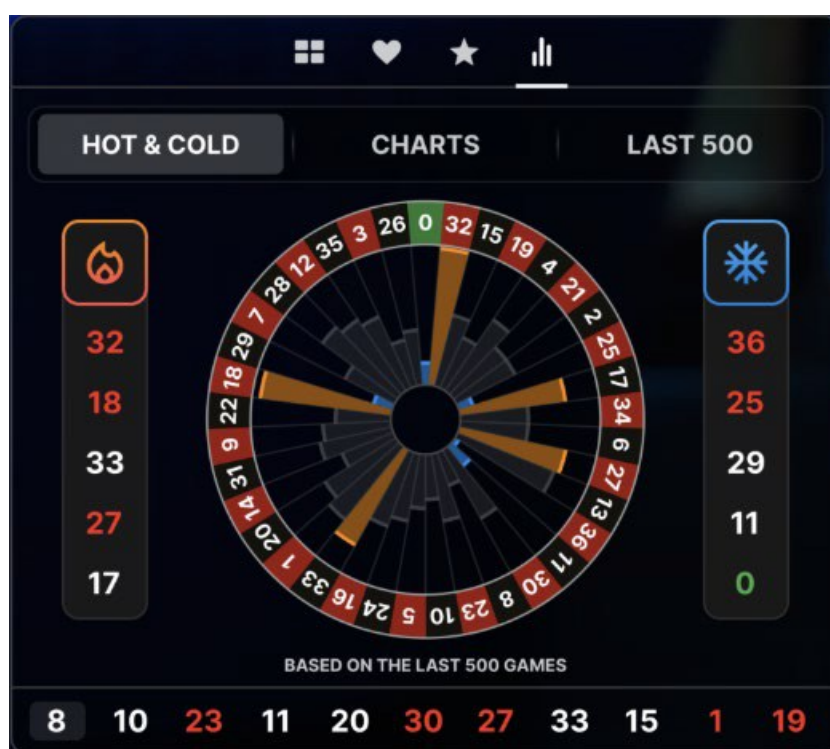
La finestra **Statistiche** fornisce un'ampia gamma di dettagli sui 500 risultati di gioco più recenti e può aiutarti a decidere su quali numeri puntare nei turni di gioco futuri.

Per visualizzare le Statistiche, clicca/tocca l'icona Statistiche nella parte superiore del widget Strumenti per le puntate.



All'interno della finestra sono presentate le statistiche di gioco suddivise in tre sezioni: **Caldi e Freddi**, **Tablette** e **Gli ultimi 500**.

Nella sezione **Caldo & Freddo**, puoi trovare informazioni sui numeri più o meno frequenti per il numero di giri selezionato.



I **Numeri caldi** sono quelli che hanno vinto più spesso. I **Numeri freddi** sono quelli che hanno vinto il minor numero di volte.

Sposta il cursore sopra il settore di ogni numero nel grafico a torta per vedere quante volte quel numero è uscito durante il numero selezionato di turni di gioco.

Nella sezione **Tablette** puoi trovare le percentuali di Colonne, Dozzine, Rossi, Neri, Pari, Dispari, Bassie e Alti.

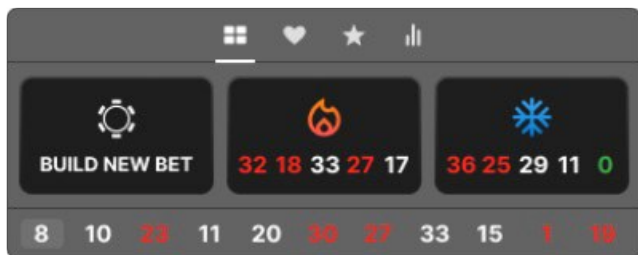


Nella sezione **Gli ultimi 500** sono riportati i numeri vincenti degli ultimi 500 turni di gioco.

The screenshot shows a grid of winning numbers for the last 500 turns. The numbers are arranged in 10 rows and 10 columns. The numbers are color-coded: red for odd numbers and black for even numbers. The numbers are: 8, 10, 23, 11, 20, 30, 27, 33, 15, 1; 19, 31, 16, 13, 30, 6, 6, 27, 33, 11; 20, 20, 30, 2, 18, 12, 34, 26, 0, 20; 30, 27, 33, 15, 1, 19, 31, 5, 13, 30; 6, 6, 27, 33, 11, 20, 20, 30, 2, 18; 12, 34, 26, 0, 6, 6, 27, 33, 11, 20; 0, 1, 33, 30, 0, 33, 0, 5, 13, 30; 6, 6, 27, 33, 11, 20, 20, 30, 2, 18; 12, 34, 26, 0, 20, 30, 27, 33, 15, 1; 19, 31, 5, 13, 30, 13, 30, 6, 6, 27; 33, 11, 20, 20, 30, 2, 18, 12, 34, 26; 0, 20, 13, 30, 6, 6, 27, 33, 11, 20; 20, 30, 2, 18, 12, 34, 26, 0, 20, 8; 10, 23, 11, 20, 30, 27, 33, 15, 1, 19.

Ultimi numeri vincenti

Nella parte inferiore del widget Strumento per le puntate **Ultimi numeri vincenti** mostra i numeri vincenti più recenti. Il numero più a sinistra è il risultato del turno più recente.



Vincite

I pagamenti dipendono dal tipo di puntata piazzato.

TIPO DI PUNTATA	COPRE	PAGAMENTO
Pieno	1 numero	20-9999:1
Split	2 numeri	17:1
Terzina	3 numeri	11:1
Carré	4 numeri	8:1
Sestina	6 numeri	5:1
Colonna/Dozzina	12 numeri	2:1
Rosso/Nero	18 numeri	1:1
Pari/Dispari	18 numeri	1:1
1-18/19-36	18 numeri	1:1

Il pagamento massimo in un turno di gioco è limitato. Per i dettagli, consulta **Pagamenti & Limiti** del gioco. Dopo aver raggiunto la vincita massima, il gioco continua normalmente e il limite massimo viene applicato alle vincite totali alla fine del turno di gioco.

Ritorno al giocatore

Il ritorno al giocatore teorico (RTP) ottimale quando si punta l'importo massimo sulle puntate a pieno è **96,62%**.

Piazzare le puntate

Il **Nome del tavolo** indica il tavolo al quale stai giocando e i Limiti del tavolo mostrano le puntate minime e massime consentite al tavolo.

Quando fai clic o tocchi quest'area si aprirà la sezione **Pagamenti & Limiti**, dove vengono indicati i limiti minimo e massimo per ogni tipo di puntata e i corrispettivi pagamenti.

Live Roulette £1 to £75,0000

L'**Indicatore delle informazioni di partita** ti tiene aggiornato sullo stato della stessa.



Mentre il timer è visibile, puoi piazzare e modificare le tue puntate.

Il **Display delle fiches** ti consente di selezionare il valore delle fiches che desideri puntare. Sono disponibili solo i valori delle fiches che coprono il saldo attuale.



Il **pulsante Ripeti** ti consente di ripetere le stesse puntate del round precedente. Dopo aver fatto clic o toccato il pulsante Ripeti, i pulsanti Raddoppia e Annulla verranno abilitati.



Il pulsante **Raddoppia** raddoppia le puntate piazzate. Ogni clic/tocco raddoppia le puntate fino al limite massimo.



Il pulsante **Annulla** rimuove l'ultima puntata piazzata. Questo pulsante è disponibile solo durante il periodo di puntata. Al termine del periodo di puntata non sarà più possibile annullare o modificare le puntate. Fare clic o toccare ripetutamente il pulsante Annulla rimuove le puntate una a una. Le puntate più recenti vengono rimosse per prime.



L'**indicatore Saldo** mostra i fondi disponibili e il tipo di valuta. Il saldo deve essere sufficiente a coprire tutte le puntate piazzate.

Se il tuo saldo non viene aggiornato (dopo aver piazzato le puntate, aver vinto o aver perso), ricarica il gioco.

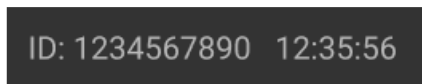
Il pulsante **Cassa** aprirà la sezione Cassa per effettuare depositi e prelievi. Sui dispositivi mobili, il

pulsante Cassa è disponibile all'interno del menu di gioco.

L'indicatore **Puntata totale** mostra il totale attuale di tutte le puntate effettuate per il round di gioco in corso.



Ogni turno di gioco è identificato da un **Numero ID di gioco** unico. L'**indicatore dell'ora** mostra l'ora locale corrente.



Se hai domande e vuoi contattare l'assistenza clienti, usa il numero ID di gioco come riferimento (o scatta uno screenshot del numero del round).

Gioco automatic

La funzione **Gioco automatico** ti consente di ripetere automaticamente le puntate per il numero selezionato di round di gioco. Per attivare la funzione Gioco automatico, piazza le puntate che desideri e fai clic o tocca il pulsante **Gioco automatico**.



Poi la finestra di Gioco automatico si apre e da qui puoi selezionare il numero di turni di gioco sui quali desideri ripetere la puntata. In base alla giurisdizione in cui ha sede il casinò, potrebbero essere disponibili impostazioni aggiuntive.

Dopo aver fatto clic o toccato il pulsante Avvio, il Gioco automatico parte. Il numero selezionato di turni di Gioco automatico verrà visualizzato come indicatore sul pulsante Modifica gioco automatico. Il numero di round rimanenti di Gioco automatico verrà aggiornato automaticamente.



Dal momento in cui la funzione di Gioco automatico viene avviata, puoi modificare le tue puntate piazzando delle fiches aggiuntive sul tavolo nel corso del tempo di puntata.

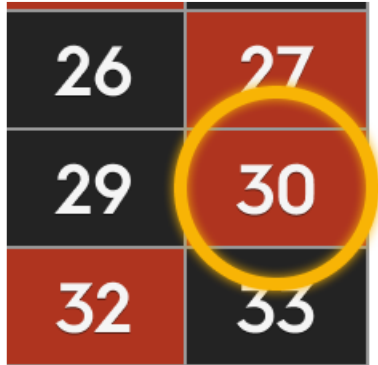
Per interrompere la funzione Gioco automatico, apri la finestra relativa e premi/tocca il pulsante **Stop**. La funzione Gioco automatico si **disattiva automaticamente** nei seguenti casi:

1. Il numero selezionato di turni con Gioco automatico raggiunge lo 0. In questo caso riceverai un messaggio su schermo.
2. Il tuo saldo è insufficiente per continuare a utilizzare il Gioco automatico.

3. Si verifica una o più condizioni di Stop al Gioco automatico: diminuzione del saldo, aumento del saldo o vincita singola che supera il valore che hai selezionato nelle impostazioni.

Risultato del gioco



Le combinazioni vincenti del turno di gioco vengono evidenziate sul punto di puntata.



Il numero vincente verrà mostrato anche nella parte superiore del video. L'importo della tua vincita verrà visualizzato sotto di esso.



L'Elenco dei vincitori è mostrato alla fine del turno di gioco e mostra la lista dei nickname dei giocatori che hanno vinto al medesimo tavolo nell'ultima partita di gioco. Gli importi vinti verranno mostrati nella tua valuta.

	300 WON €9,732
€520	aftermaih
€400	lazybob
€240	John Wick Jr.
€140	winhard2010
€91	whale2004
€57	12345678911234567892
€57	LuckyPlayer 
€33	SuperMarioExtreme
€15	V3M

Controlled di navigazione

È possibile selezionare il pulsante **Lobby** in qualsiasi momento e in qualsiasi gioco. Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco, selezionare qualsiasi altro gioco live o semplicemente abbandonare il tavolo. Una volta fatto clic su di essa, non verrai escluso dal tavolo attuale fino a quando non selezioni il nuovo tavolo di gioco a cui vuoi unirti. Puoi usare la Lobby per consultare altri giochi pur rimanendo al tavolo corrente. Una volta nella pagina Lobby, premi/tocca il pulsante **Torna al gioco** per uscire da Lobby e tornare al tuo tavolo aperto.



Facendo click/toccando il pulsante **Chat** avvii la funzione di messaggistica. Puoi inviare messaggi al croupier e ad altri giocatori. Il croupier comunicherà con te e risponderanno a qualsiasi tipo di domanda riguardante il gioco.



Se desideri parlare con il team di **Assistenza Live**, seleziona la chat room corrispondente facendo click/toccando il pulsante **Assistenza** per ricevere assistenza in una finestra di chat privata.



I messaggi della chat sono monitorati in ogni momento dal personale dedicato dell'Assistenza Clienti. I giocatori che fanno un cattivo utilizzo della chat abusando del croupier o di altri giocatori, o utilizzando un linguaggio inappropriato e/o offensivo, potrebbero vedersi disabilitare i privilegi di chat.

Facendo click/toccando il pulsante **Volume** si apre il cursore che consente di modificare il volume dell'audio del tavolo. Facendo click/toccando il pulsante Volume puoi mettere il gioco in modalità "Muto". Per disattivare la modalità "Muto", fai click/tocca di nuovo il pulsante.



Facendo click/toccando il pulsante **Cronologia** si apre una finestra che mostra i dettagli della tua attività di gioco. Per impostazione predefinita, la data in cui si aprirà la cronologia sarà oggi.



Seleziona una partita di gioco dalla lista per visualizzarne i dettagli, ordinati per informazioni sul turno di gioco e sulle tue puntate.

Facendo click/toccando il pulsante **Aiuto gioco** si apre la finestra di aiuto in cui ti trovi in questo momento.



Facendo click/toccando il pulsante **Impostazioni** si apre la finestra delle impostazioni che consente di selezionare le seguenti preferenze:



- Streaming video on/off
- Gestisci qualità video
- Gestisci suoni gioco

Facendo click/toccando il pulsante **Schermo Intero** si avvia la modalità a Schermo Intero. Per uscire da questa modalità, fai nuovamente clic/tocca di nuovo il pulsante o usa il tasto "Esc" sulla tastiera.

Sottotitoli

Non tutti i sottotitoli possono essere non accurati. Consulta le informazioni dell'interfaccia utente presente nel gioco come fonte primaria.

Regola del giro valido della roulette

Un numero vincente è valido solo se il giro viene considerato valido. Un giro valido è definito come di seguito indicato:

La pallina della roulette deve essere fatta girare nella direzione opposta alla rotazione della ruota e deve completare almeno tre giri completi contati dal punto in cui la pallina è stata lanciata attorno alla pista della ruota prima di cadere per costituire un giro valido.

Se il giro viene definito non valido, la situazione si definisce come “Giro nullo”.

Viene dichiarato “Giro nullo” se:

- La palla ha compiuto meno di 3 giri completi.
- La palla è stata fatta girare nella stessa direzione di rotazione della ruota.
- La ruota ha smesso di girare durante la rotazione.
- Palla bloccata, sul bordo superiore, sul separatore o sull'anello dei numeri.
- La pallina salta fuori dalla roulette.
- Palla lanciata prima che inizi il giro della roulette.
- Un corpo estraneo finisce nella roulette durante il giro.

In caso di “Giro nullo”, viene effettuato un nuovo giro in base alle nostre procedure operative

standard. Le puntate rimangono in gioco fino a che non viene effettuato un giro valido.

Inconvenienti di gioco

Se si verifica un qualsiasi errore nel sistema di gioco, nella procedura di gioco o nelle attività di transazioni, il turno di gioco sarà temporaneamente sospeso e il Manager di turno verrà informato immediatamente. Tu e gli altri giocatori visualizzerete un messaggio sullo schermo, per evidenziare che il problema è oggetto di indagine.

Se l'errore può essere risolto immediatamente, il gioco continuerà come al solito. Se una soluzione immediata non è possibile, la partita sarà annullata e le puntate iniziali saranno rimborsate a tutti i giocatori che hanno partecipato alla partita.

In un giro può essere coperto da puntate un massimo del 95% dei numeri sulla ruota. Se tale limite è superato, tutte le tue puntate saranno rifiutate per quel giro.

Se desideri discutere alcuni problemi legati al gioco, contatta l'Assistenza live del Casinò fornendo il tuo **Numero ID di gioco**.

Politica per le disconnessioni

I servizi del Casinò dal vivo di Pragmatic Play vengono erogati via Internet e occasionalmente possono verificarsi disconnessioni.

Dopo essere stato disconnesso, controlla la tua vincita nella finestra **Cronologia**. Se hai domande sull'esito del gioco, contatta l'Assistenza live all'interno del gioco o l'Assistenza clienti del Casinò fornendo il tuo ID di gioco.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **96.62%**.