

Regolamento LUCKY BALL ROULETTE LIVE

Lucky Ball Roulette Live si gioca con un croupier ed un vero tavolo da roulette. Si utilizzano le regole standard della **Roulette europea**.

Il gioco della Roulette prevede una pallina che, lanciata in direzione opposta rispetto ad una ruota composta da 37 settori (numerati da 0 e da 1 a 36), dovrà posizionarsi in uno di essi. Tali settori sono colorati in rosso e nero (alternativamente), tranne lo zero colorato di verde.

Lo scopo del gioco è di predire dove cadrà la pallina quando si ferma la ruota della roulette.

Al momento dell'accesso al gioco, probabilmente si troverà una partita già in corso. Bisognerà quindi aspettare fino a quando non sarà finito il giro. A quel punto si potranno effettuare le puntate.

Cliccare su una fiche del valore prescelto per selezionarla. Quindi cliccare su un'area di puntata sul tavolo per piazzare la puntata (vedere le **Regole della Roulette europea** sulle opzioni di puntata). Ogni clic aumenta la puntata di una fiche. Se si vuole incrementare la puntata di un valore diverso, cliccare su un'altra fiche per selezionarla. Un clic con il tasto destro sull'area delle puntate rimuove una fiche dalla giocata. Si possono piazzare diverse fiches in diverse aree allo stesso tempo.

Dal momento in cui inizia un giro si ha a disposizione un tempo limitato per effettuare le puntate. A quel punto inizia il giro e se la selezione è vincente verrà accreditata la vincita. Si può anche saltare un giro, semplicemente non piazzando nessuna puntata sul tavolo. Una volta piazzate le puntate cliccare sul pulsante **Conferma** per confermarle.

Regole della Roulette

Vi sono diversi modi per piazzare delle puntate alla **Roulette europea**. Ogni puntata copre un insieme di numeri differente ed ha una distribuzione diversa. I pagamenti per tutte le puntate sono elencati nella **Tabella delle vincite** più sotto.

Possono essere piazzate le seguenti puntate:

En plein

È possibile puntare su qualsiasi numero, zero (0) compreso, piazzando le fiche al centro del riquadro del numero. L'importo massimo di questo tipo di puntata è indicato sotto al pannello dei Limiti.

Cavallo

È possibile puntare su due numeri, piazzando le fiche a cavallo della linea che divide i due numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a due volte quello della puntata En Plein.

Terzina

Per piazzare una puntata su una fila di tre numeri (una terzaina), piazza una fiche sulla linea posta al termine della fila corrispondente. Una puntata sui tre numeri 0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3 è una Terzina speciale. L'importo massimo di questa puntata è pari a tre volte quello della puntata En Plein.

Carré

È possibile puntare su quattro numeri, piazzando una fiche all'incrocio dei quattro numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a quattro volte quello della puntata En Plein.

Primi 4 (Basket)

È possibile puntare sui numeri 0, 1, 2, e 3, piazzando la fiche sulla linea perimetrale del tavolo, nel punto in cui incontra la linea che separa lo zero (0) dalla prima riga di numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a quattro volte quello della puntata En Plein.

Sestina

Per piazzare una puntata su due terzine (ovvero sei numeri diversi suddivisi in due file da tre numeri), posizionare la fiche sulla linea perimetrale del tavolo, nel punto in cui si incontra con la linea che separa le due terzine. L'importo massimo di questa puntata è pari a sei volte quello della puntata En Plein.

Colonna

Il giocatore può piazzare una puntata su tutti i dodici numeri di una colonna posizionandola in una delle tre caselle "2 a 1". Se uno dei numeri nella colonna selezionata viene estratto, viene pagato 2:1. Lo zero (0) fa perdere la puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata En Plein e sono mostrati nel pannello dei Limiti del Tavolo.

Dozzina

Si può puntare su di un gruppo di dodici numeri piazzando la fiche su una delle tre caselle contrassegnate "1ª 12," "2ª 12," o "3ª 12". Se esce uno dei 12 numeri il giocatore verrà pagato 2:1; con lo 0 si perde la puntata. Questa opzione di puntata presenta limiti minimi e massimi che non derivano dalla puntata En Plein e si trovano nella scheda dei limiti del tavolo.

Rosso/Nero, Pari/Dispari (Pair/Impair), Bassi (Manque o 1-18) / Alti (Passe o 19-36)

Si può piazzare una puntata su una di queste caselle poste sul tavolo: ognuna copre la metà dei numeri del tavolo da Roulette (escluso lo zero). Ciascuna casella copre 18 numeri. Con ciascuna di queste puntate il giocatore viene pagato alla pari (1 a 1). Se il risultato è zero (0) il giocatore perde la puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata En Plein e sono mostrati nel pannello dei Limiti.

Vicini

I **Vicini/Pista numerica** è una parte estesa del layout della **Roulette** che ti consente di piazzare le seguenti puntate annunciate cliccando sulla sezione corrispondente della **Pista numerica - Tier, Orphelins, Voisins du Zero e Vicini**.

Una puntata su cinque numeri tra loro adiacenti sulla ruota della roulette. Selezionare i numeri adiacenti desiderati muovendosi con il mouse lungo la pista dei numeri. Cliccare sulla pista dei numeri per piazzare la puntata. Il totale di una puntata sulla pista dei numeri è di 5 volte il valore del gettone selezionato. Per esempio, "8 e adiacenti" significa che il giocatore piazza una puntata su cinque numeri consecutivi 11-30-8-23-10 (8 sta al centro). Il pagamento reale $35 + 1 - 5 = 31$ gettoni.

Voisins du zero (Vicini allo zero)

Una puntata sui numeri adiacenti allo 0 sulla ruota della roulette che comprende tutti i numeri tra il 22 e il 25 e che copre quasi la metà della ruota della roulette e comprende lo 0. La puntata **Voisins du zero** piazza nove gettoni sul tabellone, due gettoni sulla tripletta 0/2/3, due gettoni come carré su 25/26/28/29 e un fiche ciascuno come cavallo su 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35. Il totale di una puntata sui **Voisins du zero** è di 9 volte il valore del fiche selezionato. Il pagamento è il seguente:

Se il numero vincente è uno di questi	Verrai pagato in questo modo	Guadagno reale dei giocatori
4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, 35	17 fiche (17:1) + 1 fiche	$17 + 1 - 9 = 9$ fiche
0, 2, 3	22 fiche (11:1) + 2 fiche	$22 + 2 - 9 = 15$ fiche
25, 26, 28, 29	16 fiche (8:1) + 2 fiche	$16 + 2 - 9 = 9$ fiche

Tier

Una puntata su di un settore della ruota della roulette diametralmente opposto allo 0 che copre circa un terzo della ruota della roulette tra il 33 e il 27. La puntata sul **Tier** piazza sei gettoni sul tavolo come cavalli su 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 e 33/36. Il totale di una puntata sul **Tier** è di 6 volte il valore del gettone selezionato. Il guadagno netto di questa puntata è: $17 + 1 - 6 = 12$ gettoni. Cioè il pagamento è 12:6 ovvero 2:1.

Puntata su finale

Una puntata su tutti i numeri della ruota della roulette che terminano con la medesima cifra. Per esempio, "Finale 5" significa una puntata sui numeri 5, 15, 25, 35.

Questa puntata piazza quattro gettoni quando 0,1,2,3,4,5 o 6 sono selezionati, un **En plein** su ciascun numero. Se esce uno di questi numeri, il pagamento sarà quello della vincita normale dell'**En plein** su tale numero. Così il guadagno sarà $35 + 1 - 4$ gettoni = 32 gettoni.

Tuttavia, la scommessa piazza tre gettoni quando 7, 8 o 9 è selezionato come l'ultima cifra - un fiche su ogni numero come una scommessa En plein. Così, il profitto in questo caso sarà $35 + 1 - 3 = 33$ gettoni.

Orfanelli (Orphelins)

Questi numeri raggruppano le due parti della roulette escluse dai Tiers e dai Vicini. È un gruppo di otto numeri: 17, 34, 6 e 1, 20, 14, 31, 9.

- Orfanelli en Plein : Piazza una puntata En Plein su ognuna delle posizioni degli orfanelli.
- Orfanelli a Cavallo : Piazza una fiche sul numero 1 e una fiche a cavallo sulle seguenti coppie: 6/9; 14/17; 17/20 e 31/34.

Il pagamento è il seguente:

Numero vincente	Pagamento	Guadagno reale
1	35 fiche (35:1) + 1 fiche	$35 + 1 - 5 = 31$ fiche
6, 9, 14, 20, 31, 34	17 fiche (17:1) + 1 fiche	$17 + 1 - 5 = 13$ fiche
17	34 fiche (17:1) + 2 fiche	$34 + 2 - 5 = 31$ fiche

Rosso/Nero, Pari/Dispari, Alto/Basso

Il giocatore può piazzare una puntata in una di queste caselle, poste lungo il tavolo, dove ognuna copre la metà dei numeri del tavolo da gioco (escludendo lo 0). Ciascuna casella copre 18 numeri. Su ciascuna di queste puntate il giocatore viene pagato alla pari (1 a 1); con lo 0 perde. Questa opzione di puntata presenta limiti minimi e massimi che non derivano dalla puntata **En Plein** e si trovano sotto la scheda dei limiti del tavolo.

Tabella delle vincite

Copertura della fiche	Termine	Pagamento
1 numero	En plein	35 a 1
2 numeri	Cavallo	17 a 1
3 numeri	Terzina	11 a 1
4 numeri	Carré	8 a 1
4 numeri	Primi 4	8 a 1
6 numeri	Sestina	5 a 1
12 numeri	Dozzina o Colonna	2 a 1
18 numeri	Rosso/Nero, Pari/Dispari o Alto/Basso	1 a 1

Nota: Si possono piazzare puntate che coinvolgono due, tre o anche quattro numeri. Per esempio, usando lo zero, si possono piazzare puntate su: 1+0, 1+2+0, 2+0, 3+0, o 1+2+3+0.

Fruity bet

Il giocatore può piazzare una puntata sulla posizione fruity (nella parte superiore della pista numerica), che copre 5 Vicini consecutivi. Queste posizioni dei Vicini vengono selezionate casualmente in ogni round e indicate da slot machines sulla pista numerica durante il tempo a disposizione per puntare. Al termine del periodo di puntata, viene mostrato il moltiplicatore applicato al premio della puntata fruity. I moltiplicatori possibili sono x3, x5, x20, x50 e x100. Se il risultato del round è uno dei 5 Vicini, il premio è pari alla puntata fruity x il moltiplicatore.

Ad esempio: se il giocatore punta 2 sulla posizione fruity e il risultato è x20, il premio è pari a 40.

Limiti

I limiti minimo e massimo di posizione si applicano a tutti i tavoli, vale a dire che tutte le puntate nelle posizioni disponibili dovranno rientrare nei limiti indicati sotto la scheda dei limiti del tavolo.

I segni **Min** e **Max** sul tavolo indicano i limiti per una puntata **Numero pieno**. Alcuni tavoli hanno anche un limite minimo e massimo di tavolo, il che vuol dire che la somma delle tue puntate deve rimanere entro i limiti. I limiti sono anche indicati nel pannello dei limiti.

Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al **97,30%**.

Partite annullate

Un round di gioco può essere annullato in caso di complicazioni che influiscano sulla sessione di gioco. Tutti i giocatori presenti al tavolo riceveranno la notifica dell'annullamento e le loro puntate saranno restituite. I round di giochi annullati sono indicati da una X. La partita viene considerata valida se la pallina completa tre giri all'interno della ruota. Se il croupier ritiene che la pallina non completerà tre giri, potrà prenderla e lanciarla nuovamente.