

Regolamento Money Drop Live

È un gioco live con una ruota, un'area per la **Caduta del Denaro** con 4 botole e un tavolo per la partita **Card Clash**.

Bisogna piazzare le puntate per accedere alla **partita delle Botole** e/o alla partita **Card Clash**. Il giro della ruota determina quale partita viene giocata.



L'importo per giocare alle **partite delle Botole** è pari alla puntata del giocatore moltiplicata per il moltiplicatore della sezione vincente. Una volta iniziata la partita, si deve piazzare tutto il denaro sulle botole. Lo scopo del gioco è quello di indovinare la botola giusta: solo una delle quattro presenti è sicura (in alcuni casi, come spiegato più avanti, due) e mantiene il denaro posto su di essa; le altre tre lasciano cadere tutto ciò che vi è stato posto sopra che quindi viene perso dai giocatori.

Nella partita **Card Clash** bisogna selezionare uno dei lati per scoprire chi otterrà la carta più alta. Vincendo con la carta più alta, il lato ottiene un moltiplicatore; in caso di **Pareggio**, viene assegnato un moltiplicatore ad entrambi i lati. Il moltiplicatore migliora la puntata **Card Clash** e determina il premio del round di gioco. Se i lati ottengono 3 **Pareggi**, a tutti i giocatori partecipanti viene garantito un moltiplicatore di valore 1.000.

In ogni round di gioco, un miglioramento potrebbe raddoppiare i moltiplicatori sulla ruota, portandoli fino a un massimo di 5.000 volte, oppure portare il numero delle **Botole** vincenti a 2.

Funzionamento del gioco

Inizialmente bisogna mettere una puntata sul tavolo di gioco.

Si può puntare sul numero di posizioni che si preferisce.

I tipi di puntata sono:

- x8 - Botola Rapida
- x15 - 1 Round delle Botole
- x30 - 1 Round delle Botole
- x100 - 2 Round delle Botole
- x250 - 2 Round delle Botole
- x1000 - 3 Round delle botole
- x2500 - 3 Round delle botole
- **Card Clash**

Può essere poi utilizzato il pulsante **Punta su tutto** che consente di piazzare una fiche su tutte le posizioni di puntata con un solo gesto.

Verso lo scadere del tempo a disposizione per puntare, la ruota inizia a girare.

Una volta terminato il tempo per le puntate e prima che venga annunciato il risultato del giro, vengono rivelati i **miglioramenti** ed evidenziati sullo schermo.

Il risultato del giro viene annunciato e questo determina la partita giocata successivamente. Si potrà partecipare al gioco solo se si è piazzato una puntata del tipo corrispondente al risultato del giro. Tutti gli altri giocatori saranno spettatori.

Il gioco può proseguire con il **Round delle Botole** o la partita **Card Clash**, a seconda del risultato uscito.

Se il gioco prosegue con il **Round delle Botole**, il risultato del giro ne determina il tipo:

- **x8 - Botola Rapida** : Viene avviata la partita della Botola Rapida
- Qualsiasi altra puntata sulla **Botola** (con moltiplicatore): Vengono avviati i Round delle Botole

Le **b Botole** sono giocate con **Denaro** che è costituito dalla somma della puntata del giocatore moltiplicata per il moltiplicatore della sezione vincente.

Le **Partite delle Botole** sono costituite da un numero di **Round delle Botole** compreso tra 1 e 3.

Il giocatore deve puntare il **Denaro** su un numero compreso tra 1 e 4 botole in ogni **Round delle Botole**.

Le botole sono indicate con le lettere **A, B, C** e **b**.

Durante ogni **Round delle Botole**, 3 botole lasciano cadere tutto il **Denaro** posto su di esse, mentre la rimanente botola garantisce la vincita (2 botole se è stato applicato il miglioramento).

L'importo di **Denaro** che rimane al termine della **Partita delle Botole** costituisce la vincita finale del giocatore.

Se invece il gioco prosegue con la partita **Card Clash**, si partecipa alla partita con l'importo della puntata iniziale. Se si ottengono dei moltiplicatori nella partita **Card Clash**, questi vengono applicati alla puntata **Card Clash** per calcolare il premio finale.

La schermata di gioco indica:

- Fase di gioco
- Denaro disponibile e/o posizionato sulle botole
- Il tempo rimanente per prendere la tua decisione.

Se il tempo scade prima che il giocatore abbia completato la azione nella **Partita di Botola Rapida**, **Round delle Botole** o **Card Clash**, viene selezionata casualmente una botola o un lato.

Se il giocatore non ha piazzato una puntata sul risultato del giro della ruota oppure se ha perso tutto il **Denaro** in uno dei **Round delle Botole** in corso, questi diventa uno spettatore. Non saranno mostrate le pile di **Denaro** del giocatore ma potrà vedere come gli altri giocatori distribuiscono le loro pile. Potrà inoltre utilizzare le proprie fiche per piazzare la puntata collaterale sull'area vincente.

La ruota

È costituita da 54 sezioni:

- 51 sezioni con moltiplicatori:
 - 20 sezioni da x8
 - 11 sezioni da x15
 - 6 sezioni da x30
 - 7 sezioni da x100
 - 3 sezioni da x250
 - 3 sezioni da x1000
 - 1 sezione da x2500
- 3 sezioni **Card Clash**

Il "Denaro"

Utilizzato nelle **Partite delle Botole**.

L'importo è pari alla puntata sulla posizione moltiplicata per il moltiplicatore della sezione vincente.

All'inizio di ogni round, tutto il **Denaro** viene suddiviso equamente in 10 pile (in determinati casi, potrebbero essere meno). Le pile possono contenere **b** in importi decimali.

Esempio 1:

Viene piazzata una puntata da 10 sulla sezione **x8 - Botola Rapida**. Se il risultato della ruota è **x8 - Botola Rapida**, ottiene $10 * 8 = 80$ unità di **Denaro**.

Le pile di Denaro che non sono state piazzate su una botola entro lo scadere del tempo

vengono distribuite automaticamente sulle botole, nel modo più equo possibile.
Può esser utilizzato il pulsante della pila automatica per consentire al gioco di posizionare il **Denaro** su delle botole selezionate casualmente, nel modo più equo possibile.

Miglioramenti

Disponibile solo per le puntate con moltiplicatori:

- **2 botole vincenti:** aumenta il numero di Botole sicure a 2 per tutti i **Round delle Botole**.
- **Raddoppio:** raddoppia il moltiplicatore della sezione vincente.

Il tipo di puntata **Card Clash** non riceve alcun miglioramento.

Esempio di funzionamento del Round delle botole

Partita della Botola Rapida

Esempio:

Viene piazzata una puntata da 10 sulla sezione **x8 - Botola Rapida**. Se il risultato della ruota è **x8 - Botola Rapida**, si ottiene $10 * 8 = 80$ unità di **Denaro**. Viene quindi applicato il miglioramento e due botole diventano sicure. Viene piazzato tutto il **Denaro** sulla botola **B**.

Le botole **A** e **C** si aprono, per cui tutti i giocatori che hanno piazzato **Denaro** sulle botole **B** e **D** lo riscuotono come vincita del round. Il premio è quindi pari a 80 unità.

Round delle Botole

Esempio 1:

Viene piazzata una puntata da 2 sulla sezione **x15 - 1 Round delle botole**. Se la sezione esce, si ottiene $2 * 15 = 30$ unità di **Denaro**.

Il **Denaro** viene quindi suddiviso in 10 pile. Le piazziamo su 3 botole:

- 3 pile (9 unità di **Denaro**) sulla botola **A**
- 3 pile (9 unità di **Denaro**) sulla botola **C**
- 4 pile (12 unità di **Denaro**) sulla botola **D**

Le botole **A**, **B** e **C** si aprono. Le vincite del round di gioco sono quindi pari a: 12 unità sulla botola **D**.

Esempio 2:

Viene piazzata una puntata da 1 sulla sezione **x2500 - 3 Round delle botole**. Se la sezione esce, si ottengono $1 * 2500 = 2500$ unità di **Denaro**.

Ha inizio il primo **Round delle botole**. Il **Denaro** viene equamente suddiviso in 10 pile e viene distribuito in modo equo su 2 botole, correndo un rischio maggiore per puntare a un premio più alto:

- 5 pile (1250 unità di **Denaro**) sulla botola **A**
- 5 pile (1250 unità di **Denaro**) sulla botola **D**

Le botole **A**, **B** e **C** si aprono. Ti rimangono 1250 unità di **Denaro** sulla **Botola D**.

Ha inizio il secondo **Round delle botole**. Le vincite (1250 unità di **Denaro**) vengono suddivise equamente in 10 pile e tu le distribuisce su tutte e 4 le botole per non correre rischi:

- 3 pile (375 unità di **Denaro**) sulla **Botola A**,
- 3 pile (375 unità di **Denaro**) sulla **Botola B**,
- 2 pile (250 unità di **Denaro**) sulla **Botola C** e
- 2 pile (250 unità di **Denaro**) sulla **Botola D**.

Le botole **B**, **C** e **D** si aprono. Ti rimangono 375 unità di **Denaro** sulla botola **A**.

Ha inizio il terzo **Round delle botole**. Le vincite (375 unità di **Denaro**) vengono suddivise equamente in 10 pile e il giocatore le distribuisce in modo equo su 2 botole:

- 5 pile (187,5 unità di **Denaro**) sulla botola **A**
- 5 pile (187,5 unità di **Denaro**) sulla botola **D**.

Le botole **B**, **C** e **D** si aprono. La vincita di questo **Round delle Botole** è pari a: 187,5 unità sulla botola **A**.

Esempio 3:

Il giocatore piazza una puntata da 2 sulla sezione **x15 - 1 Round delle botole** e il miglioramento viene applicato al tipo di puntata. Se la sezione esce, il **Denaro** viene raddoppiato. Si ottiene quindi $2 * (2 * 15) = 60$ unità di **Denaro**.

Il **Denaro** viene quindi suddiviso equamente in 10 pile. Vengono piazzate su 3 botole:

3 **pile** (18 unità di **Denaro**) sulla botola **A**

3 **pile** (18 unità di **Denaro**) sulla botola **C**

4 **pile** (24 unità di **Denaro**) sulla botola **D**

Le botole **A**, **B** e **C** si aprono. Le vincite del round di gioco sono quindi pari a: 24 unità sulla botola **D**.

Esempio 4:

Viene piazzata una puntata da 2 sulla sezione **×15 - 1 Round delle botole**. Se la sezione esce, si ottiene $2 * 15 = 30$ unità di **Denaro**.

Il **Denaro** viene quindi suddiviso equamente in 10 **pile** e il giocatore lo posiziona su 2 botole:

3 pile (9 unità di **Denaro**) sulla botola **A**

3 pile (9 unità di **Denaro**) sulla botola **C**

Rimangono 4 pile e il tempo scade. Il gioco piazza automaticamente le 4 pile rimanenti sulle botole **B** e **D** nel seguente modo:

2 pile (6 unità di **Denaro**) sulla botola **B**

2 pile (6 unità di **Denaro**) sulla botola **D**.

Le botole **B**, **C** e **D** si aprono. Le vincite del round di gioco sono quindi pari a: 9 unità sulla botola **A**.

Partita Card Clash

Quando il risultato della ruota è la sezione **Card Clash**, viene mostrata una nuova schermata di gioco. In questa partita si utilizza un mazzo e le carte vengono mescolate manualmente dal croupier prima dell'inizio del gioco. Le carte vengono assegnate a duel ati e vince quello che ottiene la carta più alta.

Le carte sono: **2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Jack, Regina, Re e Asso**.

2 è la carta più bassa, mentre l'**Asso** è quella più alta.

Per prima cosa il giocatore deve scegliere il lato su cui vuole puntare: **sinistro** o **destro**.

Viene quindi assegnata una carta ad entrambi i lati, partendo da **sinistra**.

Vince il lato con la carta più alta.

Poi vengono assegnate nuove carte a entrambi i lati. In totale vengono distribuite sul tavolo tre coppie di carte.

Vincere con la carta più alta consente di ricevere un moltiplicatore. Questo viene applicato alla puntata piazzata sulla posizione **Card Clash** per calcolare l'importo della vincita del round.

Il **pareggio** assegna moltiplicatori a entrambi i lati; se la partita **Card Clash** termina con 3 **pareggi**, viene assegnato il moltiplicatore 1.000 a entrambi i lati.

Esempio:

Si punta sul 5 sulla posizione **Card Clash** e si decide di sostenere il lato destro

Prima coppia: viene assegnato un 6 al lato sinistro e una Regina a quello destro. Il lato destro ottiene il moltiplicatore da 10.

Seconda coppia: viene assegnato un Asso a entrambi i lati, che pareggiano. Il moltiplicatore del lato destro aumenta fino a 15, mentre quello del lato sinistro riceve un moltiplicatore da 5.

Terza coppia: viene assegnato un 4 al lato sinistro e un 7 a quello destro.

Il moltiplicatore del lato destro aumenta fino a 25.

Il lato destro ha quindi ottenuto 2 vincite e 1 pareggio e la vincita di questa partita è pari a $5 * 25 = 125$.

Puntata collaterale sull'area vincente per gli spettatori

Se ci si unisce ad una partita del **Round delle Botole** già iniziata oppure se si perde tutto il **Denaro** in uno dei **Round delle Botole** e ne rimangono altri, si diventa uno spettatore.

Come spettatore si ha la possibilità di piazzare una puntata collaterale: si può selezionare una fiche tra quelle disponibili e piazzarla su 1 **Botola** per provare a indovinare l'area vincente del **Round delle Botole** in corso.

Si può ripetere la puntata in ogni **Round delle Botole**.

Si può inoltre utilizzare tutte le fiche che si desidera ma selezionando solo 1 **Botola**.

Fiche Dorate

Possono essere utilizzate le **Fiche Dorate** per piazzare tutte le puntate nella partita, inclusa la

puntata collaterale sull'area vincente dello spettatore.
Il valore della **Fiche Dorata** verrà sottratto dalle vincite del giocatore.

Autoplay

Questa funzione permette di piazzare automaticamente le puntate durante un numero predefinito di round di gioco.

Una volta piazzata una puntata sul tavolo, si può accedere al pannello della funzione **Autoplay** per selezionare un valore per i **Round di Autoplay**, ovvero il numero di round che si vuole giocare utilizzando la funzione **Autoplay**.

È inoltre necessario impostare i seguenti parametri:

- **Limite di Perdita** (obbligatorio): indica quanto denaro si può perdere durante la funzione **Autoplay**. È possibile utilizzare il limite predefinito o impostarne uno preferito. La funzione **Autoplay** non ha inizio se il **Limite di Perdita** può essere raggiunto in tale round.
- **Limite di vincita singola** (opzionale): in base all'impostazione predefinita, la funzione **Autoplay** prosegue a prescindere dall'importo vinto, sebbene sia possibile modificarla perché si interrompa se viene vinto un determinato importo.

La funzione **Autoplay** ha sempre inizio nel round di gioco successivo. Il contatore presente sul pulsante **Autoplay** indica il numero di round rimanenti.

Se si seleziona il pulsante **Autoplay** mentre la funzione è in corso, questa si interrompe e viene aperto il pannello **Autoplay**. Verranno quindi visualizzate le condizioni attuali che potranno essere modificate. Le nuove condizioni vengono applicate a partire dal round di gioco successivo.

Se si piazza la puntata con le **Fiche Dorate**, la funzione **Autoplay** utilizzerà **Fiche Dorate** dello stesso valore per effettuare le puntate. Una volta terminate queste, la funzione **Autoplay** si interromperà.

In alcune situazioni, la funzione **Autoplay** viene interrotta automaticamente. La motivazione verrà comunicata al giocatore.

In questo gioco, la modalità **Autoplay** non viene interrotta quando il **Denaro** viene distribuito manualmente durante i **Round delle Botole** oppure quando viene selezionato il lato per la funzione **Card Clash**, ma quando vengono modificate le puntate sull'area principale, durante il tempo a disposizione per puntare.

Come piazzare le puntate

Se il giocatore accede al tavolo durante un round di gioco, deve attendere la mano successiva per piazzare le puntate.

Per piazzare una puntata, selezionare una fiche e quindi piazzarla su una posizione di puntata. Possono essere piazzate più di una fiche su diverse posizioni di puntata contemporaneamente. Il timer della finestra di gioco indica il tempo a disposizione del giocatore per piazzare le puntate. Il round di gioco ha inizio dopo il segnale di **Stop alle Puntate**.

Le puntate vincenti vengono pagate al termine di ogni round di gioco.

Per giocare un round, piazzare nuovamente le puntate oppure premere il pulsante **Ripunta**.

Limiti

I limiti mostrati accanto al nome del tavolo nella **Lobby** e nell'interfaccia di gioco del tavolo corrispondono ai limiti dell'opzione **x8 - Botola Rapida**. Ogni puntata dispone inoltre dei propri **limiti**, indicati nella tabella corrispondente.

PUNTATA	MIN	MAX
×8 BOTOLA RAPIDA	€ 0.10	€ 250
×15 1 ROUND DELLE BOTOLE	€ 0.10	€ 100
×30 1 ROUND DELLE BOTOLE	€ 0.10	€ 100
×100 2 ROUND DELLE BOTOLE	€ 0.10	€ 50
×250 2 ROUND DELLE BOTOLE	€ 0.10	€ 50
×1000 3 ROUND DELLE BOTOLE	€ 0.10	€ 20
×2500 3 ROUND DELLE BOTOLE	€ 0.10	€ 10
CARD CLASH	€ 0.10	€ 20
PUNTATA COLLATERALE SULL'AREA VINCENTE	€ 0.10	€ 250

Ritorno al giocatore e tabelle dei pagamenti

La percentuale teorica di RTP (ritorno al giocatore) è 97,50%

Tabelle dei pagamenti

- Partita della Botola Rapida**

Puntata	Premi
<i>Con il doppio miglioramento viene applicato un premio più alto</i>	
x8 - Botola Rapida	Fino a 7:1 o 15:1

- Round delle Botole**

Puntata	Premi
<i>Distribuisce l'importo su tutte e 4 le botole per una vincita garantita</i>	
×15 - 1 Round delle botole	Fino a 29:1
×30 - 1 Round delle botole	Fino a 59:1
×100 - 2 Round delle botole	Fino a 199:1
×250 - 2 Round delle botole	Fino a 499:1
×1000 - 3 Round delle botole	Fino a 1999:1
×2500 - 3 Round delle botole	Fino a 4999:1

- Partita Card Clash**

Puntata	Premi
<i>Ogni vincita (carta alta) o pareggio aumenta il tuo moltiplicatore</i>	
1 pareggio	4:1
1 vincita	9:1
1 vincita + 1 pareggio	14:1
2 pareggi	19:1
2 vincite	19:1

2 vincite + 1 pareggio	24:1
1 vincita + 2 pareggi	29:1
3 vincite	49:1
3 pareggi	999:1

• **Puntata collaterale sull'area vincente dello spettatore**

Puntata	Premi
<i>Punta su 1 area vincente</i>	
Round con 1 area vincente	2,9:1
Round con 2 aree vincenti	0,95:1

Nota sulle disconnessioni

In caso di disconnessione da internet durante:

- un giro, questo sarà completato automaticamente e le eventuali vincite saranno aggiunte al tuo saldo;
- una funzione Bonus o un giro attivante, sarai automaticamente indirizzato alla funzione dopo esserti riconnesso al gioco;
- la modalità **Autoplay**, il giro sarà automaticamente completato ma non ne inizieranno altri.

In caso di malfunzionamento, tutte le giocate e le vincite vengono annullate.