

Regolamento_Spin and Win Roulette

Slot machine a 5 rulli e 25 linee

Il gioco offre un croupier Live e una ruota della Roulette con un singolo Zero, applicando le regole standard della Roulette Europea. Durante ogni round di gioco, tutte le posizioni En Plein sono potenziate con un moltiplicatore casuale e il moltiplicatore determina il premio della puntata En Plein.

Puoi piazzare qualsiasi tipo di puntata, ma solo le puntate En Plein individuali e En Plein all'interno delle puntate speciali Vicini, Complete e Semi-complete, Jeu 0, Orphelins, Jeu 7/9 e Finales en Plein possono essere potenziate dai moltiplicatori.

Come piazzare le puntate

Se accedi al tavolo durante un round di gioco, attendi la mano successiva e piazza le tue puntate.

Per piazzare una puntata, seleziona una fiche e quindi piazzala su una posizione di puntata.

Puoi piazzare più di una fiche su diverse posizioni di puntata contemporaneamente.

Il timer della finestra di gioco indica il tempo a tua disposizione 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, piazza nuovamente le tue puntate oppure premi il pulsante Ripunta.

Per saltare un giro, è sufficiente non piazzare alcuna puntata sul tavolo.

Funzionamento del gioco

Piazzare una puntata su un determinato tipo di risultato del giro. Per maggiori informazioni, consulta le sezioni delle Opzioni di puntata e del Tipo di puntata. Piazzare una puntata En Plein per essere idoneo per il moltiplicatore.

Prima di finire di piazzare le tue puntate, la ruota inizia a girare e la pallina vi viene lanciata all'interno.

Una volta terminato il tempo a disposizione per le puntate, viene rivelato un moltiplicatore casuale nello studio e la mappa delle puntate cambia colore per evidenziare il moltiplicatore.

La pallina si ferma e il risultato viene annunciato.

Opzioni di puntata

- Il pannello delle Mie Puntate

Puoi salvare le tue puntate preferite utilizzando il pannello Le Mie Puntate e successivamente piazzarle sul tavolo da gioco in modo semplice. Le puntate salvate in questo gioco sono disponibili nelle altre Roulette a zero singolo.

- Sezione delle puntate speciali

Puoi utilizzare questo pannello per accedere rapidamente alle seguenti puntate speciali: Complete e Semi-complete, Jeu 7/9, Finali En Plein e Orfanelli En Plein.

- Sezione delle puntate En Plein

Utilizza questo pannello per piazzare puntate En Plein in varie tipologie di scommessa.

- Pista numerica, puntate collaterali e puntate sui Vicini

Nella Pista Numerica ti viene mostrato un riquadro con i numeri della ruota, le posizioni delle puntate collaterali e il selezionatore della puntata sui Vicini.

Puoi piazzare le seguenti puntate collaterali utilizzando la pista numerica: Vicini dello Zero, Tiers du Cylinder, Orfanelli a Cavallo e Jeu 0 – Zero.

Per piazzare una puntata sui Vicini, seleziona il numero di vicini su entrambi i lati di un numero su cui desideri scommettere (da 1 a 9) e quindi piazza la tua fiche sul numero desiderato.

N.B. Se utilizzi la Pista numerica o il pannello delle Puntate Speciali per piazzare le puntate collaterali, i moltiplicatori vengono applicati solo alle puntate En Plein incluse nella puntata collaterale, e non a quelle A Cavallo, Terzine o Carré incluse nella puntata collaterale corrispondente. Ad esempio: la puntata Jeu 0 – Zero dispone di una puntata En Plein sul numero 26 (a cui si applica il moltiplicatore) e tre puntate A Cavallo su 0/3, 12/15 e 32/35 (a cui non viene applicato il moltiplicatore).

Limiti

I limiti mostrati accanto al nome del tavolo, nella Lobby, e nell'interfaccia di gioco corrispondono ai limiti della puntata En Plein. Il pannello dei Limiti posto all'interno del tavolo da gioco fornisce ulteriori informazioni sui limiti delle diverse posizioni di puntata.

Nella Roulette, le seguenti puntate dispongono dei propri limiti: En Plein, Cavallo, Terzina, Carrè, Basket, Sestina, Colonna, Dozzina, Rosso, Nero, Pari, Dispari, Basso 1–18, Alto 19–36.

Autoplay

Se è stata attivata dal fornitore del servizio, puoi utilizzare questa funzione per piazzare automaticamente le puntate durante un numero predefinito di round di gioco.

Una volta piazzata una puntata sul tavolo, puoi accedere al pannello della funzione Autoplay. Lì potrai selezionare un valore per i Round di Autoplay, ovvero il numero di round che vuoi giocare utilizzando la funzione Autoplay.

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

Se selezioni il pulsante Autoplay mentre la funzione è in corso, questa si interrompe e viene aperto il pannello Autoplay. Potrai visualizzare le condizioni attuali e modificarle. Le nuove condizioni vengono applicate a partire dal round di gioco successivo.

Se piazzhi la tua puntata con Fiche Dorate, la funzione Autoplay utilizzerà Fiche Dorate dello stesso valore per effettuare le puntate. Una volta terminate queste, la funzione Autoplay si interrompe.

In alcune situazioni, la funzione Autoplay viene interrotta automaticamente. Ti sarà comunicata la motivazione.

Partite annullate

Un round di gioco può essere annullato in caso di complicazioni e interruzioni della sessione di gioco. Un round di gioco può inoltre essere annullato se la pallina non effettua tre giri completi nella ruota. In tal caso, tutti i giocatori attualmente al tavolo riceveranno la notifica dell'annullamento e le loro puntate saranno restituite. I round di gioco annullati sono indicati da una X.

Se la funzione Autoplay è stata attivata dal fornitore del servizio, un round di gioco annullato non interrompe la funzione Autoplay. Le puntate del round vengono restituite ma la funzione Autoplay applicherà le condizioni attuali per proseguire dal round successivo. Il round di gioco annullato non viene sottratto dai round della funzione Autoplay (il numero del contatore non diminuisce).

Fiche Dorate

Le Fiche Dorate sono dei gettoni Bonus che possono esserti assegnati su certi tavoli da gioco. Ogni Fiche Dorata dispone di un valore preciso e può essere utilizzata per puntare come una fiche regolare. Se il menu delle Fiche Dorate è disponibile sul Dashboard, puoi utilizzare le tue Fiche Dorate nella partita attuale.

Il menu delle Fiche Dorate mostra il valore e il numero delle Fiche Dorate disponibili. Se hai vinto Fiche Dorate di valore diverso, il menu indicherà tutti i valori con l'importo corrispondente. Le fiche dello stesso valore, ottenute in Bonus diversi, vengono sommate.

Il pulsante delle Info consente di accedere a una finestra in cui vi sono maggiori informazioni sulle Fiche Dorate.

Per puntare con le Fiche Dorate, seleziona l'importo desiderato e piazzalo come una comune puntata. Il numero di Fiche Dorate rimanenti diminuirà di conseguenza.

Nota:

- Durante il round di puntata è possibile utilizzare più di una Fiche Dorata ed è inoltre possibile piazzare Fiche Dorate su diverse posizioni di puntata. Il fornitore del servizio potrebbe tuttavia limitare il numero di Fiche Dorate utilizzabili in una partita.
- Se consentito dal fornitore del servizio, puoi mescolare le Fiche Dorate con le Fiche Regolari (in base al tuo Saldo), sulla stessa posizione di puntata.
- Se consentito dal tuo fornitore del servizio, puoi utilizzare le Fiche Dorate per:
 - o Le azioni Blind durante il round di puntata
 - o Piazzare puntate durante il round di gioco (ad esempio, per Raddoppiare).
- Se il fornitore del servizio ha consentito l'uso di diverse Fiche Dorate, il gioco prova a piazzare queste puntate automaticamente con le Fiche Dorate, selezionando le fiche il cui valore si avvicina maggiormente a quello della puntata iniziale con Fiche Dorate.
 - o Se non vi sono più Fiche Dorate disponibili, il gioco utilizza le Fiche Regolari, creando così una puntata mista.
 - o Se le puntate miste non sono consentite e non disponi di sufficienti Fiche Dorate oppure hai

raggiunto il numero di Fiche Dorate consentite nella partita attuale, per puntare vengono utilizzate le Fiche Regolari.

- o La puntata viene respinta se il tuo saldo di Fiche Regolari non è sufficiente a coprire la puntata.
- Puoi sempre piazzare una puntata mista nelle partite di Roulette.

Se la tua puntata con Fiche Dorata vince, il valore della Fiche Dorata sarà dedotto dall'importo vinto.

Tutte le partite giocate con le Fiche Dorate sono individuabili nella cronologia di gioco grazie all'icona corrispondente (GC).

Moltiplicatori

Si tratta di un coefficiente generato casualmente, che si applica a tutti i numeri En Plein durante un solo round di gioco. Definisce il premio della puntata En Plein se questa si rivela vincente. I moltiplicatori possibili sono: x18, x22, x26, x30, x34, x38, x42, x46, x50 e x100. Quando il moltiplicatore viene rivelato, la mappa delle puntate cambia colore per evidenziarlo.

Vincite delle puntate En Plein con Moltiplicatori

Moltiplicatore Premio

X18	17:1
X22	21:1
X26	25:1
X30	29:1
X34	33:1
x38	37:1
x42	41:1
x46	45:1
x50	49:1
x100	99:1

Ad esempio: se il Moltiplicatore x50 arriva su una posizione En Plein, il giocatore che ha puntato 1 su tale posizione vince $49 + 1$ della puntata, per cui riceve 50.

Tipi di Puntata

Vi sono molti modi per piazzare le puntate. Ciascun tipo di scommessa include un diverso gruppo di numeri e ha una determinata distribuzione. I pagamenti relativi a tutte le puntate sono elencati nella Tabella delle Vincite in basso.

Puntate interne della Roulette

Si tratta dei numeri che si trovano nell'area interna del tavolo della Roulette, in cui puoi puntare sui singoli numeri.

Puntate esterne della Roulette

Sono le posizioni di puntata poste sul margine esterno del tavolo, tra cui Pari, Dispari, Rosso, Nero, ecc. En Plein

Puoi scommettere su qualsiasi numero piazzando la tua fiche al centro del numero. L'importo massimo di questo tipo di puntata è indicato sotto al pannello dei Limiti.

Puntata a 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 terzina), 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 le fiche all'incrocio dei quattro numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a quattro volte quello della puntata En Plein.

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

Puoi puntare su due terzine (ovvero su sei numeri diversi posti in due file da tre numeri), piazzando la tua fiche sul punto del tavolo in cui si incrociano la linea del bordo e quella che divide le due file. L'importo massimo di questa puntata è pari a sei volte quello della puntata En plein.

Colonna

Puoi puntare su tutti e dodici i numeri di una colonna piazzando una puntata su una delle tre caselle contrassegnate da "2 a 1". Se viene estratto uno qualsiasi dei numeri nella colonna selezionata, vieni pagato 2:1. Ricorda che 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 sotto al pannello dei Limiti del Tavolo.

Dozzina

È possibile puntare su un gruppo di dodici numeri, piazzando una fiche su una delle tre caselle contrassegnate da "1st 12", "2nd 12" o "3rd 12." Se uno dei tuoi 12 numeri viene estratto, vieni pagato 2:1. Ricorda che 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 sotto al pannello dei Limiti del Tavolo.

Rosso/Nero, Pari/Dispari, Bassi (1-18) e Alti (19-36)

Puoi piazzare una puntata su una delle case poste sul lato più lungo del tavolo, che coprono metà dei numeri della Roulette, esclusi lo Zero (0). Ciascuna casella copre 18 numeri. Su ciascuna di queste puntate sei pagato alla pari (1 a 1). Se il risultato è Zero (0), perdi la tua puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata En Plein e sono mostrati nel pannello dei Limiti.

Puntate speciali

Le seguenti puntate possono essere piazzate utilizzando i pannelli Pista numerica, Le mie puntate e Puntate speciali.

Tutte le Puntate En Plein

Piazza puntate En Plein su tutti i numeri relativi a un determinato tipo di puntata.

Puntate Complete

Le Puntate Complete costituiscono un insieme di puntate interne, inclusa la puntata En Plein e tutte le possibili puntate A Cavallo, Carré, Sestina e Terzina intorno a tale numero.

Puntate Semi-Complete

Le Puntate Semi-Complete costituiscono un insieme di puntate interne, inclusa la puntata En Plein e tutte le possibili puntate A Cavallo, e Carré intorno a tale numero, ad eccezione delle puntate Sestina e Terzina.

Voisins du Zéro

La puntata sui "Vicini dello zero" (0) copre tutti i numeri della ruota della roulette compresi tra il 22 e il 25. Copre quasi la metà della ruota e include lo zero (0).

La puntata Voisins du Zéro piazza nove fiche sul tabellone: due fiche sulla tripletta 0/2/3, due fiche come puntata Carré su 25/26/28/29 e una fiche su ogni puntata A Cavallo su 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35. Il totale della puntata Voisins du Zéro è pari a 9 x il valore della fiche selezionata.

Tiers du Cylindre

Tiers du Cylindre o Tiers significa "un terzo della ruota", dal momento che questa è la puntata che più si avvicina alla copertura di 1/3 della ruota. Questa puntata copre i dodici numeri presenti sul lato opposto della ruota, da 27 a 33 inclusi. La serie è 27,13,36,11,30,8,23,10,5,24,16,33 (su una ruota a singolo zero). La puntata pone sei fiche, ognuna delle quali è piazzata su una delle seguenti puntate a cavallo: 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36.

Orphelins (Orfanelli)

Questi numeri uniscono le due sezioni della ruota non incluse in Tiers e Voisins. Contiene un totale di otto numeri, inclusi 17,34,6 e 1,20,14,31,9.

Orphelins en Plein : Piazza una puntata En plein su ogni posizione degli Orfanelli.

Orphelins a Cheval : Viene piazzata 1 fiche sul numero 1 e una fiche su ognuna delle puntate a Cavallo: 6/9; 14/17; 17/20 e 31/34.

Jeu 0 - Zéro

Jeu 0 (Jeu Zéro) è una versione ridotta della puntata Voisins du Zéro. Copre i numeri compresi tra 12 e

15 inclusi, sulla ruota della Roulette. Viene piazzata una fiche sul numero 26 e una fiche su ognuna delle puntate a Cavallo: 0/3; 12/15; 32/35.

Jeu7/9

Questa puntata copre tutti i numeri che terminano per 7, 8 o 9. Viene piazzata una fiche En Plein sui numeri 19 e 27 e una fiche su ognuna delle puntate a Cavallo: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.

Finali en Plein

Questa è una puntata su tutti i numeri della ruota della Roulette che terminano per la stessa cifra. Ad esempio: "Finali 5" significa una puntata sui numeri 5, 15, 25, 35.

Questa puntata piazza quattro fiche quando viene selezionato 0, 1, 2, 3, 4, 5 o 6 come ultima cifra, con una fiche En Plein su ogni numero. Se il risultato del giro corrisponde a uno di questi numeri, il premio corrisponde alla vincita regolare della puntata En Plein su tale numero. Ricordiamo che il premio delle puntate En Plein dipende dal moltiplicatore. Ad esempio, se vinci con il moltiplicatore 50, il tuo profitto è pari a $49 + 1 - 4 \text{ fiche} = 46 \text{ fiche}$.

Questa puntata piazza tre fiche quando viene selezionato 7, 8 o 9 come ultima cifra, con una fiche En Plein su ogni numero. Ricordiamo che il premio delle puntate En Plein dipende dal moltiplicatore. Ad esempio, se vinci con il moltiplicatore 50, il tuo profitto è pari a $49 + 1 - 3 \text{ fiche} = 47 \text{ fiche}$.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **97,30%**.