

Regolamento Spooky Roulette

Regole del gioco

Panoramica

La ruota del Spooky Roulette contiene 38 caselle, numerate da zero (0), doppie da zero (00), da 1 a 36. Le due sezioni principali del tavolo in cui vengono piazzate le puntate sono la 'Inside section' e la 'outside section'. Ognuno contiene molti modi per scommettere.

La Inside section (per le puntate interne) offre puntate su numeri individuali che sono vicini l'uno all'altro sul layout del tavolo, o su gruppi fino a sei numeri.

La sezione per le puntate esterne contiene coppie di puntate su rosso o nero, alto o basso e pari o dispari (ognuna delle quali copre 18 numeri). Puoi anche effettuare sei diverse puntate da 12 numeri (tre per ciascuna di queste puntate, note come 'colonne' e 'dozzen').

Gioco e regole del gioco

Puoi utilizzare il selettore di chips per selezionare facilmente il valore delle chips da usare quando piazzhi le tue puntate. Ogni chip ha un valore individuale e può essere cambiato in qualsiasi momento durante la fase di puntata.

Teniamo automaticamente traccia degli importi puntati e non permettiamo puntate al di sotto del minimo del tavolo. Se la somma che hai selezionato è inferiore al minimo consentito, il tuo primo clic su quell'area di puntata piazzerà la puntata minima del tavolo.

Utilizzando le puntate interne o esterne, puoi puntare su qualsiasi numero o combinazione di numeri. Ricorda che ogni puntata esterna deve essere almeno pari al minimo del tavolo; la stessa regola si applica al totale puntato sulle puntate interne. Ricorda anche che ognuna è indipendente dalle altre quando si tratta del minimo del tavolo.

Per le scommesse vincenti, la puntata originale viene restituita sul tuo account, oltre alla vincita ricevuta in base all'importo puntato e alle informazioni sulle quote elencate di seguito. Le scommesse perdenti andranno perse.

Teniamo automaticamente traccia degli importi puntati e non permettiamo puntate al di sotto del minimo del tavolo. Se la somma che hai selezionato è inferiore al minimo consentito, il tuo primo clic su quell'area di puntata piazzerà la puntata minima del tavolo.

Il software riconosce automaticamente che le puntate interne sono cumulative, perciò le puntate possono essere piazzate all'interno della sezione interna del tavolo fino al raggiungimento del minimo. Se non viene raggiunto, le puntate al di sotto del minimo verranno rimosse quando la ruota viene girata (dopo la scadenza del timer di puntata).

Le puntate non saranno considerate attive fino a quando l'azione non sarà confermata e non verrà cliccato il pulsante Spin.

Premi puntate interne - Roulette

Nome puntata	Numeri coperti	Probabilità di vincita
Scala	1	da 35 a 1
Dividi	2	da 17 a 1
Via	3	da 11 a 1
Carré	4	da 8 a 1
Prima linea 0,00,1,2,3	5	da 6 a 1
Linea	6	da 5 a 1

Premi puntate esterne - Roulette

Nome puntata	Numeri coperti	Probabilità di vincita
Rosso	18	da 1 a 1
Nero	18	da 1 a 1
Pari	18	da 1 a 1

Dispari	18	da 1 a 1
Basso (1-18)	18	da 1 a 1
Alto (19-36)	18	da 1 a 1
1st, 2nd o 3rd dozzine	12	da 2 a 1
1st, 2nd o 3rd colonna	12	da 2 a 1

Cavallo e puntata sulla Racetrack

Oltre alle sezioni interna ed esterna, le puntate possono essere piazzate anche sull'area Racetrack del tavolo. Questa sezione del layout del tavolo rappresenta l'ordine in cui appaiono i numeri sulla ruota stessa. Clicca su uno dei numeri per posizionare le chips lì, più i due numeri adiacenti (noti come 'vicini') su entrambi i lati di quel numero.

Il Racetrack può essere utilizzato per piazzare altre quattro puntate speciali, ognuna delle quali automaticamente mette più chips sul layout, come mostrato nella seguente tabella.

Nome puntata	Costo delle chips	Numeri coperti	Distribuzione
Voisins du Zero	Nove chips	17	0/2/3 (due chips), 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/26/28/29 (due chips), 32/35
Tiers du Cylindre	Sei chips	12	5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36
Orfanelli in plein	Otto chips	8	1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34
Zero	Quattro chips	7	0/3, 12/15, 26, 32/35

Le puntate su due numeri adiacenti (cavallo) dello stesso colore sul layout principale (ad es. Rosso o nero) possono essere effettuate in una sola azione utilizzando i comandi per la puntata Cavallo situati vicino all'area Racetrack del tavolo.

Cavallo rosso (quattro puntate)	Cavallo nero (sette puntate)
9/12	8/11
16/19	10/11
18/21	10/13
27/30	17/20
	26/29
	28/29
	28/31

Puntate salvate

È possibile salvare le tue scommesse preferite, in modo da poter effettuare specifiche combinazioni di puntate in modo rapido e pratico. Seleziona 'Salva puntata attuale' per aggiungerla ai tuoi preferiti. Puoi gestire le puntate salvate nel menu 'le mie scommesse'.

RTP

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) per Disco Roulette è del 97,30%. La percentuale teorica di ritorno al giocatore sulla puntata Five Line è del 97,30%

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

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