

Regolamento **9 Masks Of Fire Roulette**

Informazioni sul gioco

Questo gioco prevede caselle numerate che vanno da 0 a 36 sulla ruota della roulette.

Il gioco è basato sullo stile standard della roulette europea, con:

Racetrack (Traccia puntate)

Puntate speciali

Moltiplicatori

Regole delle vincite

Puoi piazzare sul tavolo tipi differenti di puntate regolari.

Si tratta di puntate interne e puntate esterne.

Puoi piazzare anche puntate adiacenti e chiamate.

Questo determina le probabilità del premio assegnato su ciascun numero pieno.

Per ciascun tipo di puntata è previsto un limite massimo.

Per calcolare la tua vincita, dividi le quotazioni.

Ad esempio 2:1, dividi 2 per 1 = 2.

Moltiplica il risultato per la puntata regolare + la puntata regolare = la tua vincita totale.

Puntate interne:

Puntata Numero pieno: da 29:1 a 499:1

Puntata Coppia di numeri: 17:1

Puntata Trio: 11:1

Terzina: 11:1

Quartina: 8:1

Puntate esterne:

Colonna: 2:1

Sestina: 5:1

Dozzina: 2:1

Puntata Pari: 1:1

Puntate interne

Puntata Numero pieno:

Dicesi anche Puntata su un numero singolo o Puntata singola.

Una puntata interna su un solo numero.

Il gettone viene posizionato al centro del numero.

Puntata Coppia di numeri:

Dicesi anche Split.

Una puntata interna su due numeri adiacenti.

I gettoni vengono posizionati sulla linea che separa i numeri.

Terzina:

Dicesi anche Street.

Una puntata interna su tre numeri qualunque in una fila.

Il gettone viene posizionata sulla linea esterna all'inizio della fila.

Quartina:

Dicesi anche Puntata Square o Puntata Carrè.

Una puntata interna su un blocco di quattro numeri.

Puntata Trio:

Una puntata a tre numeri che include almeno uno zero: 0-1-2 o 0-2-3.

La puntata viene piazzata nell'angolo condiviso dai tre numeri prescelti.

Il gettone viene posizionato al centro di quattro numeri singoli.

Sestina:

Dicesi anche Puntata su sei numeri, Puntata primi sei o Sestina.

Una puntata interna su sei numeri che comprendono due file adiacenti.

Sulla linea sopra le puntate Dozzina, in modo che risulti posizionato tra le due file che desideri coprire.

Puntata esterna

Colonna:

Una puntata esterna su una delle tre colonne verticali.

Il gettone viene posizionato alla base delle colonne.

Dozzina:

Puntata esterna su dodici numeri (Alti, Medi o Bassi).

Il gettone viene posizionato su una delle seguenti zone: Primi 12, 12 Centrali o Ultimi 12.

Pari:

Una puntata esterna su diciotto numeri.

Il gettone viene posizionato su uno dei seguenti riquadri: Pari, Dispari, Rosso, Nero, 1-18 (metà) o 19-36 (metà).

Racetrack

Usa la Racetrack per piazzare rapidamente puntate multiple sul tavolo della roulette.

Puntate adiacenti:

Sono puntate piazzate sui numeri adiacenti a una puntata Numero pieno.

Le puntate adiacenti sono disposte sui numeri così come appaiono sulla ruota della roulette e non come appaiono sul tavolo.

Chiamate:

Sono puntate su più numeri, raggruppate insieme per consentirne un facile posizionamento sul tavolo della roulette.

Puntate speciali

Usa la funzione Puntate speciali per piazzare rapidamente le chiamate.

Sono puntate su più numeri, raggruppate insieme per consentirne un facile posizionamento sul tavolo della roulette.

Per piazzare Chiamate speciali:

Seleziona puntate speciali.

Seleziona o passa il cursore sul nome della puntata per visualizzarne i piazzamenti.

Puoi salvare la puntata in corso in Puntate speciali.

Puoi aggiungere le puntate standard e salvate ai Preferiti.

Seleziona Posiziona per piazzare automaticamente le puntate sul tavolo.

Autoplay

L'Autoplay consente di effettuare in automatico un numero selezionato di giocate.

Le giocate vengono effettuate alla puntata selezionata corrente.

Il numero di giocate rimaste nella sessione di Autoplay è indicato nel gioco.

Limite di perdita: imposta un limite di perdita per la sessione Autoplay. La sessione Autoplay termina se il saldo diminuisce di tale importo.

Limite di vincita: imposta un limite di vincita per la sessione Autoplay. La sessione Autoplay termina se una singola vincita raggiunge tale importo.

Limiti

I limiti di puntata minimi e massimi si applicano a:

(1) La posizione di ciascuna puntata sul tabellone delle puntate.

(2) L'importo totale di tutte le puntate piazzate sul tabellone delle puntate.

I dettagli completi dei limiti delle puntate possono essere visualizzati nella Tabella delle vincite.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

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