

## Regolamento **Multifire Roulette Wildfire**

La Roulette è un gioco da tavolo individuale in cui il giocatore gioca contro il banco e vince o perde le proprie puntate in base a risultati determinati esclusivamente dalla sorte.

La Roulette presenta i numeri da 0 a 36. Sulla ruota si alternano numeri rossi e neri, mentre solo lo "0" è verde e non viene considerato né pari né dispari, né appartenente ad alcun altro raggruppamento in cui non sia espressamente specificato.

**Main Game:** Il giocatore inizia puntando i gettoni desiderati sulle aree del tavolo che preferisce. Quando il giocatore clicca su **Gira**, la ruota inizia a girare. Quando la pallina si ferma su un numero, le eventuali vincite vengono aggiunte automaticamente alla posta del giocatore. Per ciascun giro è ammesso effettuare una o più singole puntate tra quelle successivamente descritte. L'insieme delle singole puntate costituisce la puntata complessiva del giro.

**Numeri Fortunati (Multifire e Wildfire):** A ogni giocata, dopo la conclusione delle puntate e prima che la ruota giri, vengono selezionati casualmente 5 numeri Multifire e un numero casuale (compreso fra 1 e 10) di numeri Wildfire. A ciascuno di questi numeri fortunati (sia Multifire che Wildfire) viene assegnato un moltiplicatore casuale (fino a 200x). Se è stata piazzata una puntata numero pieno su uno di questi numeri e tale numero esce, la vincita viene pagata secondo il moltiplicatore assegnato.

Non ci sono limiti di tempo imposti al giocatore nella presa delle decisioni.

Le puntate disponibili sono le seguenti:

Scommessa	Descrizione	Paga
<b>Numero pieno</b>	Puntata su di un singolo numero	Da 19:1 a 199:1
<b>Coppia di numeri</b>	Puntata su due numeri adiacenti verticalmente o orizzontalmente sul tabellone	17:1
<b>Terzina</b>	Puntata sui tre numeri consecutivi che costituiscono una riga del tabellone	11:1
<b>Cestino</b>	Puntata su tre numeri: 0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3.	11:1
<b>Quartina</b>	Puntata su quattro numeri con un angolo in comune sul tabellone	8:1
<b>Sestina Superiore</b>	Puntata su quattro numeri: 0, 1, 2 e 3	8:1
<b>Sestina</b>	Puntata sui sei numeri consecutivi che costituiscono due righe adiacenti del tabellone	5:1
<b>Colonna</b>	Puntata sui 12 numeri che costituiscono una colonna del tabellone	2:1
<b>Dozzina</b>	Puntata sui 12 numeri compresi nella dozzina selezionata: prima dozzina (1-12), seconda (13-24) o terza (25-36)	2:1
<b>Puntate pari</b>	<b>Alto/Basso</b> Puntata sui 18 numeri "bassi" (1-18) o sui 18 numeri "alti" (19-36)	1:1
	<b>Rosso/Nero</b> Puntata sui 18 numeri del colore selezionato	1:1
	<b>Pari/Dispari</b> Puntata sui 18 numeri del tipo selezionato	1:1

Il **Racetrack** (accessibile mediante l'apposito pulsante) consente di piazzare facilmente più puntate contemporaneamente.

**Adiacenti:** consente di puntare su un numero e sui numeri che appaiono vicino a questo a destra e a sinistra sulla ruota (anziché sul tavolo).

**Les Orphelins:** Punta 5 fiches nelle posizioni 1, 6-9, 14-17, 17-20 e 31-34;

**Tiers du Cylindre:** Punta 6 fiches nelle posizioni 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30 e 33-36;

**Les Voisins du Zero:** Punta 9 fiches di cui due nella posizione 0-2-3, due nella posizione 25-26-28-29 e una in ciascuna delle posizioni 4-7, 12-15, 18-21, 19-22 e 32-35;

Nei **Preferiti** è inoltre possibile memorizzare qualsiasi combinazione di puntate compatibile con i limiti del gioco.

Le vincite associate a queste combinazioni di puntate sono le medesime che si avrebbero piazzando separatamente tutte le puntate che formano la combinazione.

#### **PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)**

I valori degli RTP teorici calcolati su base statistica sono pari a:

- Senza En Plein: **97,30%**
- Con En Plein: **97,26%**