

## Regolamento Pinball Roulette

Lo scopo della Pinball Roulette è di indovinare dove andrà a cadere la pallina sulla striscia della roulette. La striscia della Pinball Roulette consiste di numeri da 1 a 36, alternativamente colorati in rosso e nero, più lo zero che è verde.

Il limite minimo e massimo di giocata è determinato dal tuo livello VIP.

Tutte le differenti opzioni di gioco e i pagamenti corrispondenti sono spiegati nella sezione **Regole della Pinball Roulette**:

### **En plein**

Una puntata interna su di un numero singolo. Le fiches sono piazzate al centro del riquadro del numero (compreso 0) sul tavolo della roulette.

### **Cavallo**

Una puntata interna su due numeri adiacenti, sia in orizzontale che in verticale. Le fiches sono piazzate a cavallo della linea che divide i due numeri.

### **Terzina**

Una puntata interna su tre numeri in una singola linea verticale (una terza). Le fiches sono piazzate sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea corrispondente.

Una puntata su tre numeri 0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3 è una terza speciale. Le fiches sono piazzate sulla T formata dall'incrocio dei tre numeri.

### **Carré**

Una puntata interna su quattro numeri. Le fiches sono piazzate all'incrocio dei quattro numeri.

### **Primi 4**

Una puntata interna sui numeri 0, 1, 2, e 3. Le fiches sono piazzate sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea che separa lo zero dalla prima riga di numeri.

### **Sestina**

Una puntata interna su sei numeri (due terzine adiacenti). Le fiches sono piazzate sul bordo inferiore del tavolo della roulette sulla T formata dall'incrocio delle due terzine.



## **Colonna**

Una puntata esterna su tutti i dodici numeri di una qualsiasi delle tre linee orizzontali. Le fiche sono posti sul lato sinistro del tavolo della roulette, in una delle tre caselle etichettate "2 a 1". Se uno dei numeri nella colonna selezionata viene estratto, verrai pagato 2:1. Con lo 0 perdi.

## **Dozzina**

Una puntata esterna sul primo (1-12), secondo (13-24) o terzo (25-36) gruppo di dodici numeri. Le fiches sono poste in una casella etichetta "1-12" "13-24" o "25-36." Se uno dei numeri nella colonna selezionata viene estratto, verrai pagato 2:1. Con lo 0 perdi.

## **Rosso/Nero**

Una puntata esterna sull'uscita di un determinato colore, rosso o nero. Le fiches sono piazzate sulla zona rossa o nera del tavolo da gioco. Se esce il colore selezionato, verrai pagato 1:1. Con lo 0 perdi.

## **Pari/dispari**

Una puntata esterna sul fatto che il numero che esce è pari o dispari. Le fiches sono piazzate su Pari o su Dispari sul tavolo della roulette. Se esce il risultato selezionato, verrai pagato 1:1. Con lo 0 perdi.

## **Puntata Alto/Basso**

Una puntata esterna sul fatto che il numero uscito sarà basso (numeri da 1 a 18) o alto (numeri da 19 a 36). Le fiches sono piazzate su "1 a 18" o su "19 a 36". Se esce il risultato selezionato, verrai pagato 1:1. Con lo 0 perdi.

## **Adiacenti**

Il bordo inferiore della finestra di gioco contiene una striscia per piazzare le puntate sugli adiacenti. La striscia riproduce la striscia della Roulette – l'ordine dei numeri è lo stesso. La puntata sugli Adiacenti è una puntata su cinque numeri tra loro adiacenti sulla striscia della roulette. Seleziona i numeri adiacenti desiderati muovendoti con il mouse lungo la striscia dei numeri. Clicca sulla pista per piazzare la tua puntata. Il totale di una puntata sugli adiacenti è di 5 volte il valore della fiche selezionata.

## **Visualizzatore cronologia del gioco**

Il visualizzatore dei numeri vincenti mostra i risultati degli ultimi 19 giri. I risultati più recenti sono mostrati a sinistra.

## Tabella delle vincite

Tipo puntata	Pagamento
Numero singolo (En plein)	x 36
Due numeri (Cavallo)	x 18
Tre numeri (Terzina)	x 12
Quattro numeri (Carré, Primi 4)	x 9
Sei numeri (Sestina)	x 6
Dozzina o Colonna	x 3
Rosso/Nero, Pari/Dispari o Alto/Basso	x 2

## Per giocare:

- Nella parte in basso a sinistra della finestra di gioco, clicca su di una fiche del valore desiderato per selezionarla.
- Piazza la tua puntata.
  - Clicca su di un numero o su di una zona sul tavolo della roulette.
  - Piazza una puntata sugli adiacenti sotto alla tabella.
- Se desideri aumentare la puntata di un importo diverso, allora seleziona un'altra fiche e piazza la tua puntata.
- Per ridurre una puntata già piazzata, clicca su **Cancella ultima puntata** per rimuovere l'ultima fiche piazzata, oppure su **Annulla tutte le puntate** per rimuovere tutte le fiches piazzate sulla tabella.
- Puoi piazzare più fiches su aree diverse contemporaneamente. La tua puntata totale è mostrata in basso al centro della finestra di gioco nel campo **Posta**.
- Il bordo inferiore della finestra di gioco contiene i seguenti bottoni di gioco.
  - **Puntata Turbo** – Cliccando questo bottone si abilita il modo di puntata turbo. Nel modo di puntata turbo, l'animazione della pallina viene saltata e il risultato viene subito mostrato. Anche nel modo turbo si gioca il giro di bonus.
  - **Puntata Automatica** – Cliccando questo bottone si abilita il modo di puntata autoplay. Puoi scegliere di giocare 1, 2, 5 o 10 giri consecutivi con la stessa puntata.
  - **Ripeti puntata** – Cliccando questo bottone si piazza la stessa puntata del giro precedente. Se vuoi, dopo aver cliccato Ripeti puntate puoi pure piazzarne di nuove. Nota che dopo aver cliccato Ripeti puntate devi cliccare **Punta** per lanciare la pallina.
  - **Punta** – Cliccando questo bottone si confermano tutte le puntate piazzate e lancia la pallina. Puoi cliccare Punta e avviare il giro anche senza aver piazzato nessuna puntata.



- Tutti i numeri su cui hai piazzato una puntata sono evidenziati sulla striscia rotante della Roulette e contrassegnati con una fiche sulla tabella della Roulette a fianco del campo di gioco del flipper.
- Dopo che si è conclusa una partita vincente, hai l'opzione di puntare le tue vincite giocando il giro di bonus. Nel giro di bonus la pallina è lanciata nel campo di gioco del flipper e se rimbalza tra i moltiplicatori, hai vinto. Per entrare nel giro di bonus dopo un giro vincente clicca **Raddoppio**, per saltarlo clicca **Incassa**.
- Dopo un giro non vincente clicca **Nuova partita** per giocare di nuovo, o **Ripeti puntata** per giocare nuovamente con la medesima puntata del giro precedente.

## Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è 96,15%.

Il lato inferiore della finestra di gioco contiene la barra degli strumenti del casinò. Presenta i seguenti elementi:

- Saldo al tavolo

Il tuo attuale saldo al tavolo. Questi sono i soldi che puoi utilizzare per giocare.

- Cassa

Cliccando su questo pulsante, si apre la finestra della Cassa dove puoi effettuare depositi, prelievi, vedere la cronologia delle tue transazioni, ecc.

- Aggiungi denaro

Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove è possibile aggiungere altri soldi sul tavolo.

- Gioco a soldi veri

Questo pulsante compare solo se ti trovi in modalità Gioco per Divertimento o in modalità Offline. Cliccandolo sarai indirizzato alla pagina di creazione di un conto di gioco a soldi veri. Se possiedi già un conto di gioco a soldi veri, sarai invece indirizzato alla pagina di login.

- Menu

Il Menu raccoglie alcune tra le funzioni più utilizzate.

- Cliccando su Cronologia (non disponibile in modalità Offline) si aprirà la finestra della cronologia di gioco, dove potrai visualizzare i dati sulle mani più recenti.



- Opzioni - Apre la finestra di dialogo delle opzioni, dove puoi modificare varie impostazioni di gioco.
- Assistenza - Apre l'articolo di assistenza che stai leggendo in questo momento.

- X

Cliccando su questo pulsante la finestra di gioco si chiuderà e sarai reindirizzato alla Lobby.

**Disconnessione** : Se vieni disconnesso da Internet nel bel mezzo di una partita durante un gioco con soldi veri, ripristina la connessione a Internet e entra nuovamente nel casinò. Puoi cliccare su **Cronologia** per vedere il risultato della tua partita precedente.

**Nota sui malfunzionamenti:**In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.