

Regolamento Adventures Beyond Wonderland Live

Si tratta di un gioco live con due ruote (principale e Bonus), condotto da presentatori che accompagneranno i giocatori nel corso della partita principale e oltre, diretti verso il paese delle meraviglie.

Il gioco permette di aggiudicare premi regolari, nel ciclo regolare, o premi Bonus, nel ciclo Bonus, dove la ruota girerà per assegnare più moltiplicatori possibile e potenziare il premio finale.

Esiste anche una sezione **Mystery** che dà accesso a uno tra tre possibili diversi Bonus che verrà selezionato casualmente.

Il gioco si anima ancora di più quando la ruota si ferma sulla sezione della mini partita **Magic Dice**. In quel caso l'obiettivo è quello di spostarsi su una griglia 4x6, dal basso verso l'alto, per raggiungere il moltiplicatore x100.

Funzionamento del gioco

- Inizialmente bisogna piazzare la puntata su qualunque delle seguenti posizioni: **1, 2, 5, 10, Magic Dice, 2 Wonderspins** o **5 Wonderspins** (vedere le rispettive vincite nella **Tabella delle vincite**).
- Una volta che tutti i giocatori hanno piazzato le loro puntate, la ruota principale inizia a girare.
- Durante dei giri casuali, poco prima che si fermi la ruota, una delle posizioni con puntate sui numeri 1, 2, 5 o 10 potrebbe essere moltiplicata con un Potenziamento. Tale Potenziamento sarà applicato al premio solo se il giocatore ha piazzato una puntata su quel numero ed il numero sarà il risultato del giro.
Se il risultato del giro non è una puntata su un numero (ad esempio Mystery), il Potenziamento non viene applicato al giro.
- Se il risultato è 1, 2, 5 o 10, viene annunciato il vincitore ed il round di gioco termina.
- Se il risultato è **Magic Dice**, tutti i giocatori con una puntata mini partita attiva accedono alla stessa (per maggiori informazioni, consultare la sezione dedicata **Mini Partita Magic Dice**). Il giro di gioco termina alla fine della mini partita.
- Se il risultato della mini partita è **Mystery**, il giocatore potrà partecipare ad una delle partite Bonus: **Moltiplicatore di Puntata Misterioso delle Carte Soldato** (con selezione casuale del moltiplicatore) o **Moltiplicatore del Giro Gratis Misterioso del Brucaliffo** (per maggiori informazioni, consultare il capitolo relativa ai **Bonus della Sezione Mystery**).
 - Nel caso dei Bonus **Moltiplicatore di Puntata Misterioso delle Carte Soldato**, il round di gioco termina dopo che il Bonus è stato applicato alla puntata totale.
 - Nel caso del Bonus **Moltiplicatore del Giro Gratis Misterioso del Brucaliffo**, il round di gioco termina dopo il completamento del giro successivo. Teoricamente, il Bonus **Moltiplicatore del Giro Gratis Misterioso del Brucaliffo** potrebbe essere giocato per un tempo indeterminato, per cui dopo un certo periodo di tempo potrebbe essere raggiunto il limite di vincita massima dichiarato nei **Limiti**. Raggiunto il limite di vincita, l'eventuale prosecuzione dei giri non incrementerà la vincita del giocatore.
 - Durante un round può verificarsi solo un tipo di Bonus **Mystery**, per cui se il risultato del giro **Moltiplicatore del Giro Gratis Misterioso del Brucaliffo** è la sezione **Mystery**, il risultato di **Mystery** non può essere il **Moltiplicatore di Puntata Misterioso delle Carte Soldato**.
- Se il risultato è **2 Wonderspins** o **5 Wonderspins**, tutti i giocatori con puntate **Wonderspins** attive accederanno al round della ruota Bonus (per maggiori informazioni, consultare le sezioni **Wonderspins e Ruota Bonus**). Il round di gioco termina dopo che i risultati del giro dei **Wonderspins** vengono sommati ed applicati alle puntate **Wonderspins**.
 - È possibile che la sezione **Wonderspins** sia il risultato del giro effettuato a causa del Bonus **Moltiplicatore del Giro Gratis Misterioso del Brucaliffo**. In questo caso, il gioco passa alla ruota

Bonus e prosegue come indicato nella parte relativa al **Moltiplicatore del Giro Gratis Misterioso del Brucaliffo**.

La ruota principale

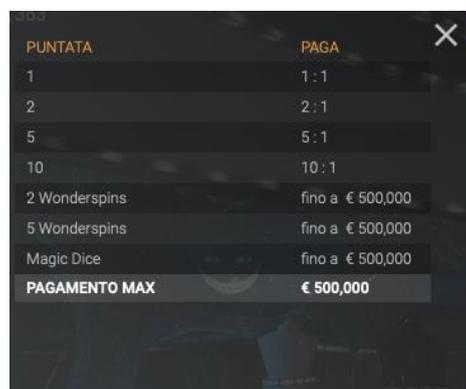
La ruota principale è costituita da 54 sezioni:

- 46 sezioni con le puntate sui numeri
 - Puntata sul numero 1 in 22 sezioni
 - Puntata sul numero 2 in 15 sezioni
 - Puntata sul numero 5 in 5 sezioni
 - Puntata sul numero 10 in 4 sezioni
- 2 sezioni con la puntata **Mystery**
- 2 sezioni con la puntata **Magic Dice**
- 3 sezioni con la puntata **2 Wonderspins**
- 1 sezione con la puntata **5 Wonderspins**

Si vince con la puntata sui numeri se il risultato della ruota corrisponde alla puntata del giocatore. Se il risultato è la sezione **Mystery**, il round viene risolto in base al meccanismo descritto nel campo **Bonus** della Sezione **Mystery** posto in basso. Tutte le puntate vengono pagate in base alla **Tabella delle vincite**.

I possibili moltiplicatori per il **Miglioramento** sono:

- per la **puntata sul numero 1**: {2, 4, 5}
- per la **puntata sui numeri 2 e 10**: {2, 3, 4, 5, 8}
- per la **puntata sul numero 5**: {5, 6, 8, 10}



PUNTATA	PAGA
1	1 : 1
2	2 : 1
5	5 : 1
10	10 : 1
2 Wonderspins	fino a € 500,000
5 Wonderspins	fino a € 500,000
Magic Dice	fino a € 500,000
PAGAMENTO MAX	€ 500,000

Tabella delle vincite

Wonderspins e round della Ruota Bonus

Per poter partecipare alla partita della Ruota Bonus è necessario piazzare una puntata sulle posizioni **2 Wonderspins** e/o **5 Wonderspins** e che la stessa sezione della puntata **Wonderspins** sia il risultato della ruota.

La Ruota Bonus

La ruota Bonus è costituita da due ruote: una interna e una esterna. I risultati della **ruota interna** vengono determinati casualmente da un RNG (generatore di numeri casuali) durante ogni singolo evento della **Ruota Bonus**. La **ruota esterna** viene invece mossa dal presentatore.

La **ruota interna** mostra il valore di diversi moltiplicatori e le icone dei **giri aggiuntivi**. Questa ruota è costituita da 12 sezioni:

- 10 sezioni con moltiplicatori (+2, +5, +8 e +10), che vengono **aggiunti** ai moltiplicatori predefiniti dei personaggi sulla ruota esterna
- 2 sezioni con **Giro Aggiuntivo**, che aggiungono un giro al round della ruota Bonus (interna + esterna)

La **ruota esterna** è costituita da 54 sezioni:

- 46 sezioni con icone rappresentanti diversi personaggi del paese delle meraviglie, con moltiplicatori predefiniti
- 3 sezioni con **Nessuna Vincita**, che non assegnano alcun premio al giocatore per il giro in questione
- 3 sezioni con **Drink Me**, che riducono di 1 punto i moltiplicatori di tutti i personaggi e assegnano un giro aggiuntivo (ruota interna + esterna). Il moltiplicatore minimo di un personaggio è pari a 1, per cui l'opzione **Drink Me** non viene applicata a un personaggio il cui moltiplicatore è già 1.
- 2 sezioni con **Eat Me**, che riducono di 1 punto i moltiplicatori di tutti i personaggi e assegnano un giro aggiuntivo (ruota interna + esterna)

Eventi della ruota Bonus

- Eventi che potenziano la ruota interna

Per prima cosa, il risultato della ruota interna viene rivelato ed evidenziato sullo schermo. Viene quindi rivelato un personaggio del paese delle meraviglie della ruota esterna, mostrandone l'icona sulla schermata di gioco.

- Se il risultato della ruota interna è un moltiplicatore, questo viene **sommato** al moltiplicatore predefinito del personaggio rivelato (i valori non vengono moltiplicati). Il gioco prosegue con il giro della ruota esterna.
- Se il risultato della ruota interna è l'icona del **giro aggiuntivo**, viene aggiunto un giro al round della ruota Bonus e il gioco prosegue con il giro della ruota esterna. Non vengono rivelati personaggi del paese delle meraviglie, dal momento che non sono coinvolti.
- In questa fase del gioco vi sono solo simboli dei personaggi del paese delle meraviglie, per cui le sezioni **Eat Me**, **Drink Me** o **Nessuna Vincita** non vengono considerate.

- Eventi del giro della ruota esterna

Viene fatta girare la ruota esterna. Il risultato della ruota esterna viene rivelato sulla schermata di gioco.

- Se si tratta di un personaggio, il suo moltiplicatore viene applicato alla puntata **Wonderspins**. Potrebbe essere potenziato o meno dal moltiplicatore del giro della ruota interna. Per comprenderne meglio il funzionamento, vedere l'esempio 1 posto di seguito.
- Se si tratta della sezione **Nessuna Vincita**, il numero di giri viene ridotto di 1 unità e l'importo della vincita non viene influenzato.
- Se si tratta della sezione **Eat Me** o **Drink Me**, il 30% dell'importo della vincita Bonus accumulata fino al momento in cui è uscita la sezione **Eat Me / Drink Me** viene, rispettivamente, aggiunto o detratto dall'importo della vincita Bonus. Per comprenderne meglio il funzionamento, vedere gli esempi 2 e 3 posti di seguito.
 - I valori **Eat Me** e **Drink Me** possono essere dei numeri decimali e vengono arrotondati a due cifre dopo la virgola. Ne consegue che anche la vincita del round Bonus potrebbe essere mostrata in decimali.
 - L'arrotondamento è effettuato in modo che non meno del 30% sia aggiunto e non più del 30% venga detratto.
 - Se il giocatore non ancora vinto nulla nel round Bonus quando esce la sezione **Eat me / Drink me**, non vengono aggiunti o detratti importi e la vincita rimane pari a 0.

Al termine del round della ruota Bonus, tutti i moltiplicatori che possono essere applicati alle puntate **Wonderspins** vengono **sommati** (e non moltiplicati). L'importo della vincita della ruota Bonus è sempre visibile sulla schermata di gioco e viene aggiornato costantemente.

Esempio 1: Il risultato della ruota interna è +10. Viene quindi rivelata l'icona del **Ghiro** sulla schermata. Il moltiplicatore predefinito del **Ghiro** è +8 e diventa +18. La ruota esterna gira e il risultato è lo **Stregatto**. Ciò significa che la tua puntata **Wonderspins** viene moltiplicata per il moltiplicatore predefinito dello **Stregatto** (+14).

Esempio 2: Il risultato della ruota esterna è **Eat Me** e la attuale vincita Bonus è pari a 70. A questa viene aggiunto il 30%, per cui l'importo della vincita per questo giro è $70 + 21 = 91$.

Esempio 3: Il risultato della ruota esterna è **Drink Me** e la attuale vincita Bonus è pari a 70. Da questa viene sottratto il 30%, per cui l'importo della vincita per questo giro è $70 - 21 = 49$.

È possibile raggiungere il limite massimo di vincita anche quando vi sono giri rimanenti. In tal caso il

giocatore riceve una notifica e l'importo della vincita non aumenta ulteriormente, sebbene egli potrà vedere i giri in corso finché non si esauriscono.

Bonus della Sezione Mystery

Per partecipare alla partita Bonus **Mystery**, è necessario piazzare una puntata. Il round Bonus ha inizio quando la ruota si ferma sulla sezione **Mystery**. Il round **Mystery** può essere costituito da uno dei seguenti tre Bonus:

- **Moltiplicatore di Puntata Misterioso delle Carte Soldato,**
- **Moltiplicatore del Giro Gratis Misterioso del Brucaliffo**

Questi vengono selezionati casualmente ogni volta che il risultato del giro è la sezione **Mystery**.

- Il Moltiplicatore di Puntata Misterioso delle Carte Soldato

Si tratta di una mini partita in cui deve essere selezionato un moltiplicatore casuale per la puntata totale. **La puntata iniziale non viene restituita.**

Il gioco offre 3 set di moltiplicatori, ognuno dei quali contiene 4 diversi moltiplicatori.

Set Moltiplicatori

1° 2, 3, 4, 5

2° 2, 4, 5, 8

3° 2, 4, 5, 10

Il set viene selezionato casualmente all'inizio del round Bonus. I moltiplicatori del set selezionato vengono assegnati casualmente ai semi delle carte.

Si vedranno 4 Carte Soldato disposte coperte sulla schermata di gioco. Vi saranno inoltre quattro pulsanti con i semi delle carte allineati con le Carte Soldato. Ogni seme sarà collegato a un moltiplicatore nascosto (selezionato casualmente da una serie di moltiplicatori, come scritto sopra). Il giocatore dovrà scegliere uno dei semi e premere il pulsante corrispondente. Se non si decide in tempo, il seme sarà selezionato casualmente. Una volta scaduto il tempo, i moltiplicatori saranno rivelati e la puntata totale moltiplicata in base al valore ottenuto.

Ad esempio, la puntata totale è pari a 7,5 su 3 posizioni di puntata:

- 5 sulla puntata sul numero **1**
- 2 sulla puntata sul numero **10**
- 0,5 su **2 Wonderspins**

*La ruota gira e il risultato è la sezione **Mystery**. Il tipo di Bonus è il **Moltiplicatore di Puntata Misterioso delle Carte Soldato**. Il giocatore seleziona un seme con un moltiplicatore nascosto da x2. Riceverà un premio pari a: $7,5 \times 2 = 15$.*

- Il Moltiplicatore del Giro Gratis Misterioso del Brucaliffo

Il giocatore non dovrà effettuare alcuna azione. Vedrà il Brucaliffo aggiungerà un giro al round Bonus e ogni posizione di puntata riceve un moltiplicatore che verrà applicato durante il Respin. I risultati del Giro Gratis saranno migliorati con il moltiplicatore che è stato rivelato.

Esempio 1 - La puntata totale è pari a 7,5 su 3 posizioni di puntata:

- 5 sulla puntata sul numero **1**
- 2 sulla puntata sul numero **10**
- 0,5 su **2 Wonderspins**

*Il **Moltiplicatore del Giro Gratis Misterioso del Brucaliffo** è x5 per la puntata sul numero 1, x4 per la puntata sul numero 10 e x3 per i **Wonderspins**. La ruota principale gira e il risultato è 10. In questo caso, la puntata iniziale viene restituita per la puntata sul numero corrispondente (ad esempio, 2 per la puntata sul numero 10), per cui il premio è pari a $2 \times (10 \times 4) + 2 = 82$*

Esempio 2 - La puntata totale è pari a 7,5 su 3 posizioni di puntata:

- 5 sulla puntata sul numero **1**
- 2 sulla puntata sul numero **10**
- 0,5 su **2 Wonderspins**

*Il **Moltiplicatore del Giro Gratis Misterioso del Brucaliffo** è x5 per la puntata sul numero 1, x4 per la puntata sul numero 10 e x3 per i **Wonderspins**. La ruota gira e il risultato è la sezione **2 Wonderspins**. Il gioco passa alla schermata della ruota Bonus e il giocatore nota che i moltiplicatori predefiniti dei personaggi del paese delle meraviglie sono moltiplicati per 3; ad esempio, il nuovo valore per lo **Stregatto** è pari $3 \times 12 = 36$, mentre quello del **Ghiro** è $3 \times 3 = 9$. Le opzioni **Eat Me** e **Drink Me**,*

rispettivamente, aggiungono e detraggono 3 punti dai moltiplicatori di tutti i personaggi e assegnano un giro aggiuntivo al round Bonus. Infine, il risultato della ruota interna che aggiunge un moltiplicatore a un personaggio viene moltiplicato per tre, per cui se la ruota interna si ferma su +2 per il Ghiro, il personaggio viene potenziato di +6 e il moltiplicatore diventa x15.

Da questo momento in poi, il round della ruota Bonus si svolge come per la ruota Bonus regolare.

Teoricamente, il **Moltiplicatore del Giro Gratis Misterioso del Brucaliffo** potrebbe essere giocato per un tempo indeterminato, per cui potrebbe essere raggiunto il limite massimo di vincita anche quando nuovi giri vengono aggiunti uno per uno. In tal caso il giocatore riceve una notifica e l'importo della vincita non aumenta ulteriormente, sebbene egli possa vedere i giri in corso.

La Mini Partita Magic Dice

Per partecipare alla mini partita è necessario piazzare una puntata sulla posizione **Magic Dice**.

Quando il risultato è la sezione **Magic Dice**, chiunque abbia attiva una puntata **Magic Dice** accede alla schermata della mini partita. La mini partita viene giocata utilizzando due dadi reali, uno rosso e uno bianco, lanciati utilizzando un vero mescolatore di dadi. Durante la mini partita, i dadi vengono mescolati e il loro valore viene mostrato sullo schermo.

Per prima cosa il giocatore deve decidere se seguire il dado rosso o quello bianco. Se non decide in tempo, sarà selezionato casualmente un dado.

Sarà quindi mostrata la griglia di gioco. Questa è suddivisa in 4 file e 6 colonne. Alla base di ogni colonna si trova un valore del dado, da 1 a 6, con l'1 sulla prima colonna a sinistra e il 6 sulla prima a destra. Lo scopo del giocatore è avanzare verso l'alto, di fila in fila, e il percorso è deciso dal valore del dado dopo il mescolamento. Ad esempio, se il risultato del dado è 1, si sposta su una casella della prima colonna a sinistra.

Vi sono tre tipi di caselle che determinano l'andamento del gioco:

- La casella con un moltiplicatore, che garantisce un moltiplicatore e fa terminare la mini partita
- La casella con un simbolo di **Avanzamento**, che non assegna alcun moltiplicatore ma consente di accedere alla fila successiva. Se si ottengono questi simboli speciali su ogni fila, sarà assegnato un moltiplicatore x100 quando il giocatore raggiungerà la vetta.
- La casella con **Avanzamento e Moltiplicatore X2** (solo sulla prima fila), che migliora tutti i moltiplicatori sullagriglia per tutti i giocatori, a prescindere dal colore dei dadi che hanno ottenuto la casella

I moltiplicatori della mini partita moltiplicano solo la puntata **Magic Dice**, mentre la puntata iniziale viene restituita.

È possibile che la mini partita **Magic Dice** sia il risultato del Bonus **Moltiplicatore del Prossimo Giro Misterioso del Brucaliffo**. In tal caso, a tutti i moltiplicatori sulla griglia della mini partita viene applicato il moltiplicatore del **Bonus Moltiplicatore del Prossimo Giro Misterioso del Brucaliffo**, tranne che alla casella **Avanzamento e Moltiplicatore X2**. I valori mostrati sulla schermata di gioco saranno aggiornati.

Come piazzare le puntate

- Se si accede al tavolo durante un round di gioco, il giocatore deve attendere la mano successiva per piazzare le puntate.
- Per piazzare una puntata, selezionare una fiche e quindi piazzarla su una posizione di puntata.
- Possono essere piazzate più di una fiche su diverse posizioni di puntata contemporaneamente.
- Il timer della finestra di gioco indica il tempo a 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, piazzare nuovamente le puntate oppure premere il pulsante **Ripunta**.
- Per saltare un giro, è sufficiente non piazzare alcuna puntata sul tavolo.

Autoplay

Il giocatore può utilizzare questa funzione per piazzare automaticamente le puntate durante un numero predefinito di round di gioco.

Una volta piazzata una puntata sul tavolo, si può accedere al pannello della funzione **Autoplay**. Lì potrà essere selezionato un valore per i **Round di Autoplay**, ovvero il numero di round che si vuole giocare utilizzando la funzione **Autoplay**.

È inoltre necessario impostare i seguenti parametri:

- **Limite di Perdita** (obbligatorio): indica quanto denaro si può spendere durante la funzione **Autoplay**. È possibile utilizzare il limite predefinito o impostarne uno preferito. La funzione **Autoplay** non avrà inizio se il **Limite di Perdita** potrebbe essere raggiunto in tale round.
- **Limite di vincita singola** (opzionale): in base all'impostazione predefinita, la funzione **Autoplay** prosegue a prescindere dall'importo vinto, sebbene sia possibile modificarla perché si interrompa se viene vinto un determinato importo.

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

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

Se la puntata viene fatta 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. Al giocatore sarà comunicata la motivazione.

Fiche Dorate

Possono essere utilizzate le **Fiche Dorate** per piazzare puntate e provare ad aggiudicarsi il premio regolare, la vincita **Mystery** e partecipare alla partita **Bonus** e alla mini partita **Magic Dice**; il valore della **Fiche Dorata** iniziale viene sempre detratto dal premio finale.

Se il round di gioco viene annullato, la **Fiche Dorata** viene restituita al conto del giocatore.

Limiti

I limiti mostrati accanto al nome del tavolo nella **Lobby** e nell'interfaccia di gioco del tavolo corrispondono ai limiti delle puntate **1, 2, 5 e 10**.

Il gioco dispone di un limite di vincita massima: le tue vincite non possono superare i 500.000 €.

- Se ciò dovesse accadere nel round **Bonus Prossimo Giro Misterioso del Brucaliffo**, sarà notificato il raggiungimento del limite e l'importo della vincita non aumenterà ulteriormente. Il giocatore vedrà avviarsi altri giri se questi sono stati aggiunti dal **Bonus Prossimo Giro Misterioso del Brucaliffo**.
- Se ciò dovesse accadere durante la partita della ruota Bonus, l'importo del premio si aggiornerà fino al raggiungimento del limite di vincita. Sarà quindi notificato il raggiungimento del limite e l'importo non sarà più aggiornato, anche se i giri dovessero continuare.

Ritorno al giocatore

La percentuale massima teorica di RTP (ritorno al giocatore) è pari al 96,06% (91,5% – 96,06%). Questo valore varia in funzione del tipo di gioco effettuato dal giocatore, come evidenziato nella tabella qui sotto:

Tipo di puntata	Premio	RTP
1	1:1	96,82%
2	2:1	96,69%
5	5:1	96,58%
10	10:1	96,7%
2 Wonderspins	Fino a 500.000 €	96,66%
5 Wonderspins	Fino a 500.000 €	96,67%
Mini Partita Magic Dice	Fino a 500.000 €	96,58%

Gestione degli errori

In alcuni casi, potrebbe verificarsi un errore per il quale dovranno girare nuovamente le ruote per completare il round di gioco. In tal caso, tutti i giocatori attualmente al tavolo riceveranno la notifica relativa al respin e il round di gioco sarà completato normalmente.

Partite annullate

Un round di gioco può essere annullato in caso di complicazioni e interruzioni della sessione di gioco. 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, 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).

Elementi dell'interfaccia di gioco

Ripunta	Piazza la stessa puntata del round precedente
Annulla	Rimuove tutte le puntate attualmente sul tavolo
Magic Dice	Seleziona il dado che si vuole seguire nella mini partita
Semi delle carte soldato	Seleziona il seme delle carte nella mini partita del Bonus Moltiplicatore di Puntata Misterioso delle Carte Soldato

Fiche Dorate

Le **Fiche Dorate** sono dei gettoni Bonus. 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, possono essere utilizzate delle **Fiche Dorate** nella partita attuale.

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

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

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

Nota sulle disconnessioni:

Se ci si disconnette dal gioco a causa di problemi di connessione, le puntate vengono registrate e pagate in base al risultato del round di gioco.

Se ci si disconnette dal gioco durante la mini partita **Moltiplicatore di Puntata Misterioso delle Carte Soldato** o **Magic Dice**, un seme o un dado casuale viene selezionato casualmente dalla piattaforma di gioco in modo da poter terminare il giro..