

Regolamento **Cash Collect Roulette Live**

Cash Collect Roulette Live viene giocato con un croupier reale e una vera ruota da Roulette. Lo scopo è quello di indovinare su quale casella numerata si fermerà la pallina della Roulette.

In questo gioco vengono utilizzate le regole standard della Roulette Europea.

Funzionamento del gioco

- Piazzare una o più puntate su un determinato risultato del giro.
- Dopo il round di puntata vengono rivelati i **numeri Lucky** casuali: fino a 5 numeri durante un giro standard, 12 o 13 numeri quando viene attivato l'evento speciale **Cash Collect Boost** e 18 o 19 numeri quando viene attivato l'evento speciale **Cash Collect Blast**.
- Il round di gioco ha inizio dopo il segnale di "Nessuna puntata ulteriore". A questo punto la ruota inizia a girare e la pallina viene lanciata nella roulette.
- Quando la pallina si ferma su una casella numerata della ruota, viene annunciato il risultato.
 - Se il risultato non è un numero **Lucky**, le vincite vengono pagate ai giocatori che hanno puntato sul numero vincente e il round di gioco termina.
 - Se il risultato è un numero **Lucky**, il risultato può essere uno di quelli elencati di seguito.
 - Se il numero **Lucky** è marcato con il simbolo del **Diamond**, il gioco prosegue con la partita **Bonus Diamond**.
 - Se il numero **Lucky** è marcato con il simbolo del **Coin** moltiplicatore, il gioco prosegue con la partita **Bonus Coin Power Up**.
 - Se il numero **Lucky** è marcato con il simbolo del **Coin** del giro, il gioco prosegue con la partita **Bonus Cash Collect**.
 - Tutti i giocatori che hanno piazzato una puntata **En plein**, **A Cavallo**, **Terzina**, **Carré/Basket** o **Sestina** su un numero **Lucky** partecipano alla partita **Bonus** corrispondente. Gli altri possono assistere alla partita **Bonus** come osservatori.
 - Viene mostrata la partita **Bonus** scelta e ne viene determinato il risultato.
- Le puntate vincenti vengono pagate al termine di ogni round di gioco.

Regolamento

Partita principale

La partita è giocata con una ruota della roulette a zero singolo che contiene 37 caselle numerate da 0 a 36.

In ogni giro, 1, 2, 3, 4 o 5 numeri vengono selezionati casualmente tra tutti i numeri sulla ruota (0–36). Questi diventano numeri **Lucky** e le loro posizioni vengono marcate sulla pista numerica con simboli e colori diversi.

A ogni numero **Lucky** viene assegnato un simbolo specifico, selezionato casualmente:

Diamond, **Coin del giro** e **Coin moltiplicatore**. Se viene selezionato, il simbolo corrispondente compare sulla posizione della puntata sulla pista numerica.

I numeri **Lucky** vengono selezionati tra le opzioni elencate di seguito.

- Numero **Lucky Diamond**: se la pallina si ferma su questo numero, viene attivata la partita **Bonus Diamond**
- Numero **Lucky del Coin del giro**: se la pallina si ferma su questo numero, viene attivata la partita **Bonus Cash Collect**. Il simbolo del **Coin del giro** che si è fermato è marcato con il

numero di giri iniziali della partita **Bonus Cash Collect**, il quale è selezionato casualmente tra le seguenti 5 opzioni: 3, 4, 5, 7 o 8.

- Numero **Lucky** del **Coin moltiplicatore**: se la pallina si ferma su questo numero, viene attivata la partita **Bonus Coin Power Up**. Il simbolo del **Coin moltiplicatore** che si è fermato è marcato con il moltiplicatore iniziale, il quale è selezionato casualmente tra le seguenti 4 opzioni: x30, x40, x50 o x75.

Se il giocatore ha piazzato una puntata **En plein, A Cavallo, Terzina, Carré/Basket o Sestina** (“puntate idonee”) su un numero che è diventato un numero **Lucky** di un tipo specifico, partecipa alla partita **Bonus** corrispondente. Se non ha piazzato una puntata idonea, partecipa alla partita **Bonus** come osservatore.

Eventi speciali

Durante qualsiasi round di gioco può essere attivato uno dei due eventi speciali. La scelta tra le opzioni disponibili e la possibilità che l'evento si verifichi sono casuali.

I possibili eventi speciali sono elencati di seguito.

- Evento speciale **Cash Collect Blast**. Quando viene attivato, vengono selezionati 18 o 19 numeri **Lucky** raggruppati in una delle seguenti categorie: **Rosso o Nero, Pari o Dispari, Alto o Basso**.
- Evento speciale **Cash Collect Boost**. Quando viene attivato, vengono selezionati 12 o 13 numeri **Lucky** raggruppati in una delle seguenti categorie: **Dozzina o Colonna**.

Occasionalmente e su base casuale, la posizione dello zero (0) può essere aggiunta ai numeri **Lucky** selezionati durante gli eventi speciali, con le seguenti probabilità: 1/3 per **Cash Collect Boost** e 1/2 per **Cash Collect Blast**.

In ogni caso, la quantità massima di numeri **Lucky** in un round di gioco è pari a 19.

Partita Bonus Diamond

Compare una schermata con un rullo virtuale suddiviso in sezioni diverse: **Minor, Major e Grand**. Sul rullo queste sezioni sono dello stesso numero e si alternano.

Il rullo inizia a girare: la sezione vincente viene determinata casualmente e mostrata sulla schermata. In base al risultato, il moltiplicatore **Bonus** viene assegnato al giocatore ed aumenta il valore della vincita totale in modo proporzionale ossia x50 per la sezione **Minor**, x200 per la sezione **Major** e x500 per la sezione **Grand**.

Una volta annunciati il risultato e il premio della partita **Bonus**, il round di gioco termina ed ha inizio il nuovo round di puntate.

Partita Bonus Coin Power Up

Compare una schermata con una ruota virtuale con i seguenti simboli del **Coin moltiplicatore**: 1x, 2x e 3x. A ognuno dei simboli del **Coin moltiplicatore** viene assegnato lo stesso moltiplicatore, selezionato casualmente tra i seguenti valori: x30, x40, x50, x75. Il moltiplicatore selezionato viene mostrato sulla schermata e la ruota gira.

Il risultato può essere uno di quelli elencati di seguito

- **Coin moltiplicatore da 1x**: il giocatore riceve un moltiplicatore assegnato al numero **Bonus** vincente.
- **Coin moltiplicatore da 2x**: il giocatore riceve un moltiplicatore estratto a caso e moltiplicato per 2.
- **Coin moltiplicatore da 3x**: il giocatore riceve un moltiplicatore estratto a caso e moltiplicato per 3.

Il moltiplicatore ricevuto aumenta di conseguenza il valore della vincita totale. Una volta annunciati

il risultato e il premio della partita **Bonus**, il round di gioco termina ed ha inizio il nuovo round di puntate.

Partita Bonus Cash Collect

La schermata mostra il numero di giri iniziali assegnati casualmente al simbolo del gettone del giro che si è fermato durante la partita principale e che ha attivato la partita **Bonus Cash Collect**. Possono essere 3, 4, 5, 7 o 8 giri.

Viene mostrata la griglia della partita **Bonus Cash Collect**. Contiene 36 posizioni (ovvero tre rulli da 12 posizioni ciascuno) più la sezione Infinite **Cash Collect** posta in alto.

La griglia è suddivisa in 6 sezioni, ognuna delle quali contiene due colonne da 3 caselle. Inizialmente, solo le 4 colonne centrali sono aperte, formando una griglia attiva da 3x4, mentre le altre sono bloccate.

Le sezioni bloccate sono rappresentate da colonne da 3 caselle con un diverso numero di simboli del Lucchetto:

- Due sezioni a sinistra e a destra della griglia centrale da 3x4 sono bloccate da un lucchetto ciascuna.
- Le terze sezioni a sinistra e a destra sono bloccate da due lucchetti ciascuna.
- Le quarte sezioni a sinistra e a destra sono bloccate da 3 Lucchetti ciascuna.
- La sezione **Cash Collect** posta in alto (una sola casella) è Bloccata da un simbolo del lucchetto.

I rulli iniziano a girare. Per impostazione predefinita, i rulli girano per 3, 4, 5, 7 o 8 volte, in base ai giri iniziali assegnati. Dopo ogni giro ne viene detratto uno dal conteggio.

A ogni giro, sui rulli compaiono casualmente dei simboli diversi. Questi possono essere:

- il simbolo **Cash Collect**,
- il simbolo del **Coin del giro**
- il simbolo del **Coin moltiplicatore**
- il simbolo del **Bonus Diamond**
- il simbolo della doppia chiave

Simbolo Cash Collect: quando si ferma su una posizione, rimane sulla griglia per 3 giri. Tutti gli altri simboli possono essere attivati (e possono essere raccolti i moltiplicatori) solo se questo simbolo è presente sulla griglia. Se sui rulli si ferma più di un simbolo **Cash Collect**, tutti i simboli dei moltiplicatori, dei giri e della Doppia Chiave vengono moltiplicati in modo proporzionale.

I simboli del **Coin del giro** si fermano sempre con dei giri aggiuntivi assegnati a ognuno di essi. I giri vengono selezionati casualmente tra i seguenti valori: +2, +3, +4 e +5. Se vengono raccolti, aggiungono ai giri rimanenti la quantità corrispondente.

I **Coin moltiplicatori** si fermano sempre con il moltiplicatore assegnato a ognuno di essi. I moltiplicatori vengono selezionati casualmente tra i seguenti valori: x1, x2, x3, x5, x10, x12 e x15. Se si ferma, aumenta il valore del moltiplicatore totale.

I **Bonus Diamond** si fermano sempre con il moltiplicatore assegnato a ognuno di essi. Viene selezionato casualmente tra i seguenti valori: x20 **Mini**, x50 **Minor**, x200 **Major** o x500 **Grand**. Se si ferma, aumenta il valore del moltiplicatore totale.

Esempio:

Al giocatore rimangono 4 dei 5 giri iniziali e, nel primo giro, si sono fermati i seguenti simboli:

- 2 simboli **Cash Collect**
- un simbolo del **Coin moltiplicatore** con un moltiplicatore da x5 assegnato
- un simbolo del **Coin del giro** con 2 giri extra assegnati

- un simbolo del **Bonus Diamond** con il moltiplicatore **Minor** assegnato

Per ogni simbolo **Cash Collect** vengono assegnati il moltiplicatore da x5, il moltiplicatore da x50 (**Minor**) e 2 giri extra.

La vincita totale nel giro attuale è pari a $\times 50 + \times 50 + \times 5 + \times 5 = \times 110$

Il giocatore riceve inoltre $2 + 2 = 4$ giri extra. Il numero totale di giri rimanenti è pari a 4 giri iniziali + 4 giri extra = 8 giri.

Simboli della doppia chiave

Se si ferma il simbolo della doppia chiave e sui rulli è presente almeno un simbolo **Cash Collect**, un simbolo del lucchetto viene sbloccato nelle due sezioni bloccate poste ad ogni lato.

Se vengono sbloccati tutti i lucchetti di una sezione, quest'ultima diventa attiva e consente di raccogliere i moltiplicatori e i gettoni che si fermano su di essa.

Se il numero di simboli **Cash Collect** sulla griglia è superiore a uno, il simbolo della doppia chiave apre più lucchetti in modo proporzionale. I lucchetti vengono sbloccati in sequenza, partendo dalle sezioni più vicine al centro e procedendo verso quelle più lontane; dopo di ciò, può essere sbloccato il lucchetto sulla sezione **Infinite Cash Collect**.

Esempio:

Sulla griglia è attiva solo la sezione centrale 3x4.

Il risultato del giro sono due simboli **Cash Collect** ed un simbolo della doppia chiave. A ogni lato della griglia 3x4 vengono aperti due lucchetti, attivando così due sezioni per ogni lato (per un totale di 4 sezioni).

In questo modo, il numero totale di sezioni aperte è pari a: 4 sezioni centrali + 2 sezioni a sinistra + 2 sezioni a destra = 8.

Al termine di un giro vengono sbloccate nuove sezioni, le quali influiscono sui premi del giro successivo e non di quello in corso.

Il numero di simboli della doppia chiave raccolti può essere superiore al numero di lucchetti rimanenti. In questi casi, tutti i simboli della doppia chiave aggiuntivi non assegnano premi e non influiscono sul risultato del giro e della partita.

La partita **Bonus** termina quando non vi sono più giri rimanenti, anche se sono presenti simboli **Cash Collect** che dovrebbero rimanere per altri giri. Vengono annunciati il risultato ed il premio della partita **Bonus** ed ha inizio il nuovo round di puntate.

Premi delle partite Bonus

Durante le partite Bonus, sullo schermo verrà mostrato il **Moltiplicatore Totale** in continuo aggiornamento. Il **Moltiplicatore Totale** viene applicato solo alla puntata idonea se è stata piazzata sul numero **Lucky** vincente.

Al termine della partita **Bonus**, l'importo della vincita viene mostrato nel campo della vincita totale. È basato sull'importo della puntata della partita principale e viene calcolato come indicato di seguito.

- **Puntata En Plein:** importo della puntata x il moltiplicatore della partita **Bonus** = vincita totale **En Plein**
- **Puntata A Cavallo:** (importo della puntata x il moltiplicatore della partita **Bonus**) x 1/2 = vincita totale **A Cavallo**
- **Puntata Terzina:** (importo della puntata x il moltiplicatore della partita **Bonus**) x 1/3 = vincita totale **Terzina**

- **Puntata Carré/Basket:** (importo della puntata x il moltiplicatore della partita **Bonus**) x 1/4 = vincita totale **Carré/Basket**
- **Puntata Sestina:** (importo della puntata x il moltiplicatore della partita **Bonus**) x 1/6 = vincita totale **Sestina**

Successivamente, viene sommata la vincita totale dei vari tipi di puntata per rivelare l'importo della **Vincita Totale**.

Nella schermata di gioco, il valore della fiche indicato al di sotto del tipo di puntata corrispondente indica tutte le puntate idonee alla partita **Bonus** piazzate su tale tipo.

Tabella delle Vincite

Tipo di puntata	Partita principale	Partita Bonus Diamond	Partita Bonus Coin Power Up	Partita Bonus Cash Collect
En Plein (la fiche copre 1 numero)	29:1	Fino a 499:1	Fino a 224:1	Fino a 4.636:1
A Cavallo (la fiche copre 2 numeri)	14:1	Fino a 249:1	Fino a 111,5:1	Fino a 2.317,5:1
Terzina (la fiche copre 3 numeri)	9:1	Fino a 165:1	Fino a 74:1	Fino a 1.544:1
Carré/Basket (la fiche copre 4 numeri)	6,5:1	Fino a 124:1	Fino a 55:1	Fino a 1.158:1
Sestina (la fiche copre 6 numeri)	4:1	Fino a 82:1	Fino a 36,5:1	Fino a 771:1
Colonna/Dozzina (la fiche copre 12 numeri)	2:1	-	-	-
Rosso/Nero, Pari/Dispari, 1-18/19-36 (la fiche copre 18 numeri)	1:1	-	-	-

Sebbene le quote di vincita siano fisse, il ritorno dipende dal numero di fiche utilizzate nella puntata. Ad esempio: nel caso della puntata sui **Vicini**, il numero vincente paga sempre 29:1. Se la puntata è piazzata su cinque numeri consecutivi, 11-30-8-23-10, vengono utilizzate cinque fiche. Se il risultato è uno dei numeri, il ritorno è pari a $29 + 1 - 5 = 25$ fiche.

Nota: se la puntata **En Plein**, **A Cavallo**, **Terzina**, **Carré/Basket** o **Sestina** è idonea alla partita Bonus, tale tipo di puntata riceve esclusivamente i premi della partita **Bonus**.

Tutte le altre puntate non partecipano alla partita **Bonus** e pagano in base alle regole standard. Per maggiori informazioni, consultare la **Tabella delle Vincite** ed i premi delle puntate speciali.

Tipi di Puntata

Vi sono molti modi per piazzare le puntate. Ciascun tipo di scommessa include un diverso gruppo di numeri e ha una determinata distribuzione. I pagamenti relativi a tutte le puntate sono elencati nella **Tabella delle Vincite** in basso.

Puntate interne della Roulette

Si tratta dei numeri che si trovano nell'area interna del tavolo della Roulette, in cui si può puntare sui singoli numeri.

Puntate esterne della Roulette

Sono le posizioni di puntata poste sul margine esterno del tavolo, tra cui **Pari**, **Dispari**, **Rosso**, **Nero**, ecc.

En Plein

Si può scommettere su qualsiasi numero piazzando la fiche al centro del numero. L'importo massimo di questo tipo di puntata è indicato sotto al pannello dei **Limiti**.

Puntata a Cavallo

È possibile puntare su due numeri, piazzando le fiche a cavallo della linea che divide i due numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a due volte quello della puntata **En Plein**.

Terzina

Per piazzare una puntata su una fila di tre numeri (una terza), piazzare una fiche sulla linea posta al termine della fila corrispondente. Una puntata sui tre numeri 0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3 è una **Terzina** speciale. L'importo massimo di questa puntata è pari a tre volte quello della puntata **En Plein**.

Carré

È possibile puntare su quattro numeri, piazzando le fiche all'incrocio dei quattro numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a quattro volte quello della puntata **En Plein**.

Basket

È possibile puntare sui numeri 0, 1, 2, e 3, piazzando la fiche sulla linea perimetrale del tavolo, nel punto in cui incontra la linea che separa lo zero (0) dalla prima riga di numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a quattro volte quello della puntata **En Plein**.

Sestina

Si può puntare su due terzine (ovvero su sei numeri diversi posti in due file da tre numeri), piazzando la fiche sul punto del tavolo in cui si incrociano la linea del bordo e quella che divide le due file. L'importo massimo di questa puntata è pari a sei volte quello della puntata **En plein**.

Colonna

Si può puntare su tutti e dodici i numeri di una colonna piazzando una puntata su una delle tre caselle contrassegnate da "2to1". Se viene estratto uno qualsiasi dei numeri nella colonna selezionata, il giocatore viene pagato 2:1. Ricordarsi che lo zero (0) fa perdere la puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata **En Plein** e sono mostrati sotto al pannello dei **Limiti del Tavolo**.

Dozzina

È possibile puntare su un gruppo di dodici numeri, piazzando una fiche su una delle tre caselle contrassegnate da "1st 12", "2nd 12" o "3rd 12." Se uno dei 12 numeri viene estratto, il giocatore viene pagato 2:1. Ricordarsi che lo zero (0) fa perdere la puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata **En Plein** e sono mostrati sotto al pannello dei **Limiti del Tavolo**.

Rosso/Nero, Pari/Dispari, Bassi (1-18) e Alti (19-36)

Puoi piazzare una puntata su una delle case poste sul lato più lungo del tavolo, che coprono metà dei numeri della Roulette, esclusi lo Zero (0). Ciascuna casella copre 18 numeri. Su ciascuna di queste puntate sei pagato alla pari (1 a 1). Se il risultato è Zero(0), perdi la tua puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata **En Plein** e sono mostrati nel pannello dei **Limiti**.

Puntate speciali

Le seguenti puntate possono essere piazzate utilizzando i pannelli **Pista numerica**, **Le mie puntate** e **Puntate speciali**.

Tutte le Puntate En Plein

Piazzare puntate **En Plein** su tutti i numeri relativi a un determinato tipo di puntata

Puntate Complete

Le **Puntate Complete** costituiscono un insieme di puntate interne, inclusa la puntata **EnPlein** e tutte le possibili puntate **A Cavallo**, **Carré**, **Sestina** e **Terzina** intorno a tale numero.

Puntate Semi-Complete

Le **Puntate Semi-Complete** costituiscono un insieme di puntate interne, inclusa la puntata **EnPlein** e tutte le possibili puntate **A Cavallo**, e **Carré** intorno a tale numero, ad eccezione delle puntate **Sestina** e **Terzina**.

Vicini dello Zero

La puntata sui **Vicini dello Zero** (0) include tutti i numeri della ruota compresi tra il 22 e il 25. Copre quasi la metà della ruota.

La puntata sui **Vicini dello Zero** si gioca utilizzando 9 fiche: 2 fiche sulla tripla 0/2/3, 2 fiche per la puntata **Carré** su 25/26/28/29 e 1 fiche per ciascuna puntata **a Cavallo** tra 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35. L'importo totale di una puntata sui **Vicini dello Zero** è pari a 9 volte il valore della fiche selezionata.

Il pagamento è il seguente:

Numero Vincente	Pagamento al giocatore	Profitto reale del giocatore
4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, 35	17 fiche (17:1) + 1 fiche	$17 + 1 - 9 = 9$ fiche
0, 2, 3	22 fiche (11:1) + 2fiche	$22 + 2 - 9 = 15$ fiche
25, 26, 28, 29	16 fiche (8:1) + 2fiche	$16 + 2 - 9 = 9$ fiche

Tiers du Cylindre

Tiers du cylindre o **Tiers** significa "un terzo della ruota" ed la puntata che più si avvicina alla copertura di 1/3 della roulette. Questa puntata include i dodici numeri disposti sul lato opposto della roulette, ovvero quelli compresi tra 27 e 33, inclusi. La serie è 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33.

La puntata include sei fiche, con una fiche piazzata su ognuno dei seguenti cavalli: 5/8;10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36.

Numero Vincente	Pagamento al giocatore	Profitto reale del giocatore
5, 8, 10, 11, 13, 16, 23, 24,27, 30, 33, 36	17 fiche (17:1) + 1 fiche	$17 + 1 - 6 = 12$ fiche

Orfanelli

Questi numeri raggruppano le due parti della roulette escluse dai **Tiers** e dai **Vicini**. E' un gruppo di otto numeri: 17, 34, 6 e 1, 20, 14, 31, 9.

- **Orfanelli en Plein** : Piazza una puntata **En Plein** su ognuna delle posizioni degli orfanelli.
- **Orfanelli a Cavallo**: Piazza una fiche sul numero 1 e una fiche a cavallo sulle seguenti coppie: 6/9; 14/17; 17/20 e 31/34.

Il pagamento è il seguente:

Numero Vincente	Pagamento al giocatore	Profitto reale del giocatore
1	29 fiche (29:1) + 1 fiche	$29 + 1 - 5 = 25$ fiche
6, 9, 14, 20, 31, 34	17 fiche (14:1) + 1 fiche	$17 + 1 - 5 = 13$ fiche
17	34 fiche (14:1) + 2 fiche	$34 + 2 - 5 = 31$ fiche

Jeu 0 - Zero

Jeu 0 (jeu zero) è una versione ridotta della puntata sui **Vicini dello Zero**. Copre i numeri compresi tra 12 e 15 (inclusi) sulla ruota della Roulette. Piazza una fiche sul numero 26 e una fiche a cavallo sulle seguenti coppie: 0/3; 12/15; 32/35.

Jeu7/9

Questa puntata copre tutti i numeri che terminano per 7, 8 o 9. Viene piazzata una fiche su 19 e 27 come puntate **En Plein** e una a cavallo sulle seguenti coppie: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.

Finali en Plein

Si tratta di una puntata piazzata su tutti i numeri della ruota della Roulette che terminano con la stessa cifra. Ad esempio: "Finale 5" significa una puntata sui numeri 5, 15, 25, 35.

Questa puntata piazza quattro fiche quando 0, 1, 2, 3, 4, 5 o 6 sono selezionati come ultima cifra - Una fiche come puntata **En plein** su ciascun numero. Se il risultato del giro è uno di questi numeri, il pagamento sarà quello di una puntata **En Plein** regolare su tale numero. Il profitto sarà quindi pari a $35 + 1 - 4 \text{ fiche} = 32 \text{ fiche}$.

Tuttavia, la scommessa piazza tre fiche quando 7, 8 o 9 è selezionato come l'ultima cifra - una fiche su ogni numero come una scommessa **En Plein**. In questo caso, il profitto sarà $35 + 1 - 3 \text{ fiches} = 33 \text{ fiche}$.

La tabella in basso offre uno schema rapido che illustra il numero di fiche piazzate sul tavolo per ogni puntata speciale e le posizioni della Roulette coperte da ciascuna puntata.

Puntata Speciale	Gettoni	Copre
Vicini a zero	9	Il settore della ruota intorno allo zero. Con 2 gettoni: 0/2/3, 25/26/28/29. Con 1 gettone: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35.
Tiers du Cylindre	6	Il settore della ruota opposto allo zero, con il minor numero di fiche. 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36
Orfanelli En Plein	8	I numeri orfani (quelli tra i due settori), una fiche per numero. 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34
Orfanelli a Cavallo	5	I numeri orfani (quelli tra i due settori), con il minor numero di fiche. 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34
Jeu 0	4	Una serie di numeri intorno allo zero (0), con il minor numero di fiche. 0/3, 12/15, 26, 32/35
Jeu 7/9	6	Tutti i numeri che terminano per 7, 8 e 9, con il minor numero di fiche. 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29
En plein finale 0	4	Tutti i numeri che terminano per 0, una fiche per numero. 0, 10, 20, 30
En plein finale 1	4	Tutti i numeri che terminano per 1, una fiche per numero.

Puntata Speciale	Gettoni	Copre
		1, 11, 21, 31
En plein finale 2	4	Tutti i numeri che terminano per 2, una fiche per numero. 2, 12, 22, 32
En plein finale 3	4	Tutti i numeri che terminano per 3, una fiche per numero. 3, 13, 23, 33
En plein finale 4	4	Tutti i numeri che terminano per 4, una fiche per numero. 4, 14, 24, 34
En plein finale 5	4	Tutti i numeri che terminano per 5, una fiche per numero. 5, 15, 25, 35
En plein finale 6	4	Tutti i numeri che terminano per 6, una fiche per numero. 6, 16, 26, 36
En plein finale 7	3	Tutti i numeri che terminano per 7, una fiche per numero. 7, 17, 27
En plein finale 8	3	Tutti i numeri che terminano per 8, una fiche per numero. 8, 18, 28
En plein finale 9	3	Tutti i numeri che terminano per 9, una fiche per numero. 9, 19, 29

Nota: Possono essere piazzate puntate che coinvolgono due, tre o anche quattro numeri. Per esempio, usando lo zero, si possono piazzare puntate su: 1+0, 1+2+0, 2+0, 3+0, o 1+2+3+0.

Tabella delle Vincite

Questi valori vengono applicati alla partita principale.

Copertura delle fiche	Tipo di puntata	Premi
1 numero	En Plein	35:1
2 numeri	A Cavallo	17:1
3 numeri	Terzina	11:1
4 numeri	Carré o Basket	8:1
6 numeri	Sestina	5:1
12 numeri	Dozzina o Colonna	2:1
18 numeri	Puntate Rosso/Nero, Pari/Dispari, Bassi (1-18) eAlti (19-36)	1:1

Sebbene le quote di vincita siano fisse, il ritorno dipende dal numero di fiche utilizzate nella puntata. Ad esempio: nel caso della puntata sui **Vicini**, il numero vincente paga sempre 35:1. Se la puntata è piazzata su cinque numeri consecutivi, 11-30-8-23-10, vengono utilizzate cinque fiche. Se esce uno dei numeri, il ritorno è pari a $35 + 1 - 5 = 31$ fiche.

Limiti

I limiti mostrati accanto al nome del tavolo, nella **Lobby**, e nell'interfaccia di gioco corrispondono ai limiti della puntata **En Plein**.

Le seguenti puntate dispongono di limiti individuali: **En Plein**, **A Cavallo**, **Terzina**, **Carré**, **Basket**, **Sestina**, **Colonna**, **Dozzina**, **Rosso**, **Nero**, **Pari**, **Dispari**, **Basso 1-18**, **Alto 19-36**.

Limite massimo di vincita

Il gioco è provvisto di un limite massimo di vincita. Per maggiori informazioni, consultare i Termini e le Condizioni sul sito di gioco.

Autoplay

Questa funzione per piazzare automaticamente le puntate durante un numero predefinito di turni di gioco.

Una volta piazzata una puntata sul tavolo, il giocatore può accedere al pannello della funzione **Autoplay**. Lì potrà selezionare un valore per i giri di **Autoplay**, ovvero il numero di turni di gioco che vuoi giocare utilizzando questa funzione.

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

Se il giocatore seleziona il pulsante **Autoplay** mentre la funzione è in corso, questa si interrompe e viene aperto il pannello **Autoplay**. Si potrà così visualizzare le condizioni attuali e modificarle. Le nuove condizioni verranno applicate a partire dal round di gioco successivo.

Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 97,3%.

Funzione Bonus Misterioso

La funzione **Bonus Misterioso** consente ai giocatori di ottenere bonus extra in un momento speciale, quando sono attivi.

Il tavolo con il **Bonus Misterioso** viene mostrato in una Lobby: un timer speciale è posizionato sopra la casella del tavolo e indica il momento in cui il bonus è attivo.

Il round del **Bonus Misterioso** può verificarsi in maniera casuale e viene offerto ai giocatori al termine delle puntate. I giocatori che hanno piazzato una puntata idonea sulla posizione del numero Misterioso vincono un premio (per maggiori informazioni, consulta la **Tabella dei pagamenti**).

Partite annullate

Un round di gioco può essere annullato in caso di complicazioni che influiscano sulla sessione di gioco. Tutti i giocatori attualmente al tavolo riceveranno la notifica dell'annullamento e le loro puntate saranno restituite. I round di giochi annullati sono indicati da una X. La partita viene considerata valida se la pallina completa tre giri all'interno della ruota.

Se il croupier ritiene che la pallina non completerà tre giri, potrà prenderla e lanciarla nuovamente.

Se la funzione **Autoplay** è attivata, un round di gioco annullato non interrompe la funzione stessa. 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 detratto dai giri della funzione **Autoplay** (il numero del contatore non diminuisce).

Gestione degli errori

Quando un risultato del round non corretto viene confermato a causa di un problema tecnico e la partita **Bonus** non viene attivata per tale ragione, tutti i giocatori ricevono i premi regolari per le loro puntate sul risultato reale del round, ovvero per le puntate piazzate sul numero su cui si è effettivamente fermata la pallina.

Nota sulle disconnessioni

Se si viene disconnessi dal gioco a causa di problemi di connessione, le puntate vengono registrate e pagate in base al risultato del round di gioco. I risultati del round potranno quindi essere verificati nella cronologia di gioco.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

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