

Regolamento Lightning Roulette

Regole del gioco

Lo scopo di **Roulette rapida** (Lightning Roulette) è quello di indovinare il numero su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o più scommesse sul numero scelto. La ruota della roulette comprende i numeri da 1 a 36, più un singolo 0 (zero).

Una volta terminato il tempo a disposizione per puntare, vengono selezionati uno o più “numeri fortunati” con “premi fortunati” e quindi la pallina viene lanciata sulla ruota della roulette. La pallina si fermerà su una delle caselle numerate della ruota. Il giocatore vince se ha piazzato una puntata che copre il numero vincente. Se il numero vincente è compreso tra i “numeri fortunati” selezionati a caso ed è coperto da una puntata sul numero pieno del giocatore, quest’ultimo vince il “premio fortunato”.

Tipi di puntata

È possibile inserire diversi tipi di puntate sul tavolo della roulette. Le puntate possono coprire un singolo numero di una serie di numeri e ogni tipo di puntata dispone di uno specifico premio. Le puntate piazzate sulle caselle numerate o sulle linee tra una casella e l’altra sono dette “Interne”; le puntate piazzate sulle aree speciali, poste sotto e a fianco della griglia principale sono dette “Esterne”.

PUNTATE INTERNE:

- **Pieno** - si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- **Cavallo** - si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- **Terzina** - si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la terza, si punta su tre numeri.
- **Quartina** - si posiziona la fiche all'angolo di intersezione di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- **Sestina** - si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

PUNTATE ESTERNE:

- **Colonna** - si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con "Da 2 to 1" alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna, copre lo zero.
- **Dozzina** - si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con "1st 12", "2nd 12" o "3rd 12" per coprire i dodici numeri al di sopra.
- **Rosso/nero** - si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **Even/Odd (Pari/dispari)** - si posiziona la fiche in una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **1-18/19-36** - si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

Una volta chiusa la fase di scommessa, i “numeri fortunati” selezionati a caso e i loro “premi fortunati” sono evidenziati sul tavolo delle puntate.

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 ^{TO} 1
	2	100x	8	11	14	500x	20	23	26	29	32	35	2 ^{TO} 1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	50x	2 ^{TO} 1
	1 ST 12			2 ND 12			3 RD 12						
	1-18	EVEN			ODD	19-36							

Puntate sui vicini

Clicca/tocca il pulsante **PUNTATE SUI VICINI** per visualizzare una speciale area di puntata che consente di piazzare più facilmente le puntate sui vicini e altre puntate speciali. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere/riaprire questa funzione.



Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. Le posizioni di puntata saranno evidenziate.



Tiers du Cylindre

Questa puntata copre un totale di 12 numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette opposto allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11
- 1 fiche per cavallo 13/16
- 1 fiche per cavallo 23/24
- 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36

Orfanelli

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle precedenti puntate Vicini dello zero e Serie 5/8. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17
- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34

Vicini dello zero

Questa puntata copre un totale di 17 numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette che contiene lo zero. 9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3
- 1 fiche per cavallo 4/7
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per carrè 25/26/28/29
- 1 fiche per cavallo 32/35

Jeu Zero

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla Roulette: 12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15. 4 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 0/3
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche su 26 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 32/35

Una **puntata sui vicini** copre un determinato numero e i numeri posti accanto ad esso sulla ruota della Roulette. Per piazzare una puntata sui vicini, clicca/tocca uno specifico numero sulla pista numerica. Una fiche sarà collocata sul numero scelto e sui numeri vicini a quel numero, sia a destra sia a sinistra. Clicca/tocca il pulsante circolare "-" o "+" per aumentare o diminuire l'insieme dei numeri vicini posti alla destra e alla sinistra del numero scelto.

Puntate preferite e speciali

PUNTATE PREFERITE

La funzione opzionale Puntate preferite consente di salvare una puntata preferita o una combinazione di diversi tipi di puntate per una più facile collocazione in mani future in qualsiasi tavolo roulette. È possibile salvare e modificare un elenco di un massimo di 15 puntate preferite con nomi diversi.

SALVA UNA PUNTATA PREFERITA

Per aprire il menu delle puntate preferite, fai clic sul pulsante **PUNTATE PREFERITE**. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere questa funzione.



Dopo aver piazzato una puntata preferita o una combinazione di puntate sul tavolo della Roulette, clicca/tocca **SALVA ULTIMA PUNTATA** nel menu delle puntate preferite. Verrà suggerito un nome predefinito per la puntata, ma puoi aggiungere un nome più facilmente riconoscibile. Potrai quindi salvare e aggiungere questa puntata alle tue puntate preferite cliccando/toccando il pulsante **SALVA** o premendo "Invio" sulla tastiera.



PIAZZA UNA PUNTATA PREFERITA

Quando desideri piazzare una puntata preferita durante la fase di puntata di un round di Roulette, apri il menu delle puntate preferite per visualizzare un elenco di tutte le puntate salvate in precedenza. Verranno elencate in ordine cronologico, con la puntata preferita salvata per prima in cima all'elenco. È possibile posizionare il cursore sul nome di qualsiasi puntata elencata per visualizzare quante fiche verranno piazzate sul tavolo della Roulette. Clicca/tocca il nome di ogni puntata desiderata per piazzarla. È inoltre possibile moltiplicare (raddoppiare, triplicare, quadruplicare...) l'importo di ogni puntata preferita piazzata cliccando/toccando il nome più di una volta.

RINOMINARE O ELIMINARE PUNTATE PREFERITE

Quando il menu delle puntate preferite è aperto, è possibile cliccare/toccare il pulsante **MODIFICA** per eliminare o rinominare qualsiasi puntata elencata.



Rinomina qualsiasi puntata elencata cliccando/toccando l'area interna della casella di testo grigia che

circonda il nome attuale. Puoi quindi immettere un nuovo nome e salvarlo cliccando/toccando il pulsante **SALVA** o premendo "Invio" sulla tastiera.

Elimina qualsiasi puntata che non desideri più mantenere nell'elenco delle puntate preferite cliccando/toccando il rispettivo pulsante **ELIMINA**.



Al termine della modifica dell'elenco delle puntate preferite, clicca/tocca il pulsante **SALVA** posto nell'angolo in alto a destra del menu delle puntate preferite, oppure clicca/tocca il pulsante **PUNTATE PREFERITE**.

PUNTATE SPECIALI

Sotto la seconda scheda in Puntate preferite, puoi posizionare più facilmente le puntate *Finale en plein* e *Finale a cheval*.

Finale en Plein

- **Finale en plein 0** – Puntata da 4 fiche che copre 0+10+20+30, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 1** – Puntata da 4 fiche che copre 1+11+21+31, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 2** – Puntata da 4 fiche che copre 2+12+22+32, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 3** – Puntata da 4 fiche che copre 3+13+23+33, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 4** – Puntata da 4 fiche che copre 4+14+24+34, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 5** – Puntata da 4 fiche che copre 5+15+25+35, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 6** – Puntata da 4 fiche che copre 6+16+26+36, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 7** – Puntata da 3 fiche che copre 7+17+27, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 8** – Puntata da 3 fiche che copre 8+18+28, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 9** – Puntata da 3 fiche che copre 9+19+29, ognuno con 1 fiche

Finale a Cheval

- **Finale a cheval 0/3** – Puntata da 4 fiche che copre 0/3+10/13+20/23+30/33, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 1/4** – Puntata da 4 fiche che copre 1/4+11/14+21/24+31/34, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 2/5** – Puntata da 4 fiche che copre 2/5+12/15+22/25+32/35, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 3/6** – Puntata da 4 fiche che copre 3/6+13/16+23/26+33/36, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 4/7** – Puntata da 4 fiche che copre 4/7+14/17+24/27+34, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 5/8** – Puntata da 4 fiche che copre 5/8+15/18+25/28+35, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 6/9** – Puntata da 4 fiche che copre 6/9+16/19+26/29+36, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 7/10** – Puntata da 3 fiche che copre 7/10+17/20+27/30, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 8/11** – Puntata da 3 fiche che copre 8/11+18/21+28/31, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 9/12** – Puntata da 3 fiche che copre 9/12+19/22+29/32, ognuno con 1 fiche

Puntate Complete

Una Puntata Completa piazza tutte le puntate interne di uno specifico numero.

Ad esempio, una Puntata Completa sul numero 36 piazza 18 fiche per coprirlo completamente, come segue: 1 fiche sul numero pieno 36, 2 fiche su ognuno dei Cavalli 33/36 e 35/36, 3 fiche sulla terzina 34/35/36, 4 fiche sulla quartina 32/33/35/36 e 6 fiche sulla sestina 31/32/33/34/35/36.

Numeri vincenti

Sul display **NUMERI VINCENTI** vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 5 22 10 ▲

Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra. I numeri neri vengono visualizzati in bianco mentre quelli rossi rimangono tali.

Statistiche

Clicca/tocca il pulsante **STATISTICHE** per visualizzare un diagramma dei numeri vincenti, fino agli ultimi 500 round giocati. Utilizza il cursore per modificare il numero degli ultimi round da applicare.

Quando scorri con il cursore su una qualsiasi parte del diagramma delle statistiche, viene evidenziato il punto sul tavolo da puntata in cui verrebbe collocata una fiche. È sufficiente fare clic/tocchi sulla puntata per posizionare la fiche.

Vincite

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

PUNTATE INTERNE

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Pieno	29-499:1
Dividi	17:1
Terzina	11:1
Quartina	8:1
Sestina	5:1

PUNTATE ESTERNE

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Colonna	2:1
Dozzina	2:1
Rosso/nero	1:1
Pari/dispari	1:1
1-18/19-36	1:1

In caso di malfunzionamento tutte le puntate e i pagamenti verranno annullati.

Vincita del giocatore

Il Ritorno al Giocatore (RTP) ottimale è pari al 97,30%*.

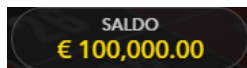
*RTP basato su una strategia ottimale per le puntate A Cavallo, Terzina, Quartina, Sestina e tutte le puntate Esterne.

Puntare

Il pannello **LIMITI PUNTATA** mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Lightning Roulette € 1 - 10.000

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il **SALDO** attuale viene visualizzato sullo schermo.



Le **LUCI DEL SEMAFORO** ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).



Il **DISPLAY FICHE** ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/tocchando la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

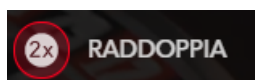
NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante **GIRA ORA** consente ai giocatori di evitare di attendere la scadenza del tempo a disposizione per le puntate. Una volta piazzata la tua puntata, puoi premere il pulsante GIRA ORA. La pallina verrà tirata non appena tutti i giocatori del tavolo avranno premuto il pulsante GIRA ORA.

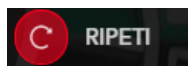
Quando il numero dei giocatori al tavolo supera quello prestabilito, il pulsante GIRA ORA non è visibile e la ruota gira al termine del tempo a disposizione per le puntate.



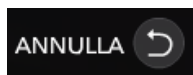
Il pulsante **RADDOPPIA (2x)** diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



Il pulsante **RIPETI** consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

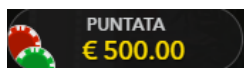


Il pulsante **ANNULLA** elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/tocchando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Le puntate possono essere rimosse solo se il tempo di puntata non è ancora scaduto (luce verde o gialla).

L'indicatore **PUNTATA** mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



Gioco Automatico

Il Gioco Automatico consente di ripetere la puntata selezionata per un certo numero di round di gioco. Per avviare il Gioco Automatico, piazza le tue puntate sulla consueta griglia di puntata e fai clic sul pulsante corrispondente.



Il pannello del Gioco Automatico si aprirà per consentirti di selezionare il numero di round da giocare. Premi o trascina il cursore per scegliere il numero di round automatici desiderati e fai clic sul pulsante START.

I limiti del tuo Gioco Automatico sono indicati nel pannello corrispondente. (Ad esempio: una puntata totale da 200€ piazzata sulla griglia x 10 round di Gioco Automatico da te selezionati = Limite del Gioco Automatico di 2000€.)

I round di gioco automatico proseguono fino al termine del numero impostato o finché il giocatore non li interrompe. Non è possibile piazzare altre puntate né raddoppiarle durante il Gioco Automatico. Tali azioni interrompono il Gioco Automatico.

I round rimanenti sono mostrati nell'indicatore posto sul pulsante del Gioco Automatico.

Puoi interrompere il Gioco Automatico in qualsiasi momento.

Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante **CHAT** per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

Codice partita

Ogni round è identificato da un **CODICE PARTITA** univoco.

#21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT *ore: minuti: secondi*. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza cliente relativamente a uno specifico round.

Audio

Con il pulsante **AUDIO** è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

Cronologia del gioco

Il pulsante **CRONOLOGIA** consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

Impostazioni

Il pulsante **IMPOSTAZIONI** apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico

AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

Depositi e prelievi

Il pulsante **CASSIERE** apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



Gioca responsabilmente

Il pulsante **GIOCA RESPONSABILMENTE** consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



Informazioni AAMS

Nella parte alta dello schermo sono visualizzate le informazioni AAMS:

- **GIOCO** mostra il nome del gioco.
- **ID DI SESSIONE** mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- **ID DI PARTECIPAZIONE** mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali

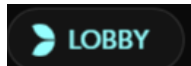
verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

Politica sulle disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

Altri giochi

Il pulsante **LOBBY** (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante **+TAVOLO** associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante **+TAVOLO** non sarà visualizzato)



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante **X**.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante **+TAVOLO**, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di fare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata.
CTRL+Z (CMD+Z)	Per annullare l'ultima puntata.
ELIMINA	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: <ul style="list-style-type: none">• Uscire dalla modalità a schermo intero

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)• Aprire il LOBBY. |
|--|---|