

Regolamento Live SicBo Deluxe

Il LIVE SicBo si gioca con tre dadi, un croupier dal vivo e viene applicato il regolamento standard del SicBo.

Lo scopo del gioco è indovinare quale sarà l'esito del lancio dei dadi.

Per giocare è necessario piazzare una puntata sul possibile risultato del lancio dei dadi.

Una volta lanciati i dadi, il risultato viene mostrato nella finestra di gioco.

Se il risultato corrisponde alla puntata da te piazzata, vinci; in caso contrario, perdi la tua puntata.

SicBo Deluxe aggiunge dei grandi moltiplicatori per potenziare i premi. Durante un round di gioco, vengono assegnati casualmente fino a sei (6) moltiplicatori a diverse posizioni di puntata

E' possibile visitare la sezione del Regolamento del LIVE SicBo deluxe per maggiori informazioni sul valore delle combinazioni, le regole di distribuzione e molto altro.

PER GIOCARE:

Se accedi al tavolo durante un round di gioco, attendi la mano successiva e piazza le tue puntate.

Per piazzare una puntata, seleziona una fiche e quindi piazzala su una posizione di puntata.

Puoi piazzare più di una fiche su diverse posizioni di puntata contemporaneamente.

Il timer della finestra di gioco indica il tempo a tua disposizione per piazzare le puntate.

È necessario confermare la tua puntata. È possibile fare ciò manualmente, utilizzando il pulsante **Conferma** dopo ogni puntata, o automaticamente al termine del periodo di puntata. Se il fornitore del servizio ha attivato la conferma automatica, il pulsante **Conferma** non compare. Puoi disattivare la funzione dalle impostazioni del gioco.

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, piazza nuovamente le tue puntate oppure premi il pulsante **Ripunta**.

Per saltare un giro, è sufficiente non piazzare alcuna puntata sul tavolo

Autoplay

Se è stata attivata dal fornitore del servizio, puoi utilizzare questa funzione per piazzare automaticamente le puntate durante un numero predefinito di round di gioco.

Una volta piazzata una puntata sul tavolo, puoi accedere al pannello della funzione **Autoplay**. Lì potrai selezionare un valore per i **Round di Autoplay**, ovvero il numero di round che vuoi giocare utilizzando la funzione **Autoplay**.

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

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

Se piazzati la tua puntata 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. Ti sarà comunicata la motivazione.

LIMITI:

I limiti indicati accanto al nome del tavolo nella **Lobby** e nell'interfaccia del tavolo da gioco corrispondono ai limiti della puntata **Giocatore/Banco**.

PUNTATE:

Puntata Small/Big:

La Puntata Small vince se la somma dei tre dadi è compresa tra 4 e 10.

La Puntata Big vince se la somma dei tre dadi è compresa tra 11 e 17.

Le Puntate Small e Big non vincono se i tre dadi hanno lo stesso punteggio (Tris).

Le posizioni di puntata corrispondenti sono indicate come "Small" e "Big".

Numero:

Scommetti che un determinato numero (da 1 a 6) comparirà su più dadi possibile (al massimo 3).

Le posizioni di puntata corrispondenti sono indicate da "Uno", "Due", "Tre", ecc.

Coppia:

Scommetti su una delle 15 possibili combinazioni di due dadi (ad esempio, "3 e 4", "2 e 5" o "2 e 6").

Le posizioni di puntata corrispondenti sono indicate come "1 e 2", "1 e 3", "1 e 4", ecc.

Doppia:

Scommetti che il risultato sia una determinata coppia (ad esempio, due 3).

Le posizioni di puntata corrispondenti sono indicate da "Doppio Uno", "Doppio Due", "Doppio Tre", ecc.

Tripla:

Scommetti che il risultato sia una determina tripla (ad esempio, tre 2).

Le posizioni di puntata corrispondenti sono indicate da "Triplo Uno", "Triplo Due", "Triplo Tre", ecc.

Qualsiasi Tripla:

Scommetti che il risultato dei tre dadi sia lo stesso numero (qualsiasi Tripla).

La posizione di puntata corrispondente è indicata da "Qualsiasi Tripla".

Puntata Totale:

Scommetti che la somma dei tre dadi corrisponda a un determinato numero, compreso tra 4 e 17.

N.B. : sebbene il risultato dei tre dadi possa essere pari a 3 e 18, queste somme sono escluse.

Le posizioni di puntata corrispondenti sono indicate da "4", "5", "6", ecc.

RITORNO AL GIOCATORE:

La massima percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 97,22%, mentre la percentuale minima è del 95,09%.

TABELLA DEI PAGAMENTI:

Puntata	Pagamento
Puntata Small**	1:1
Puntata Big**	1:1
Puntata sul Numero*	Un dado - 1:1 Due dadi – 2-24:1 Tre dadi – 3-87:1
Puntata sulla Coppia	5-24:1
Puntata sulla Doppia	8-87:1
Puntata sulla Tripla	150-999:1
Qualsiasi Tripla	30-87:1

* Dipende dal numero di dadi su cui compare il numero scelto.

**Perde in caso di Qualsiasi tripla

Puntata Totale: i pagamenti dipendono dalla somma totale dei tre dadi, come indicato nella tabella posta in basso.

Area	Premio
Totale di 4	50-499:1
Totale di 5	20-299:1
Totale di 6	15-99:1
Totale di 7	12-39:1
Totale di 8	8-34:1

Totale di 9	6-29:1
Totale di 10	6-24:1
Totale di 11	6-24:1
Totale di 12	6-29:1
Totale di 13	8-34:1
Totale di 14	12-39:1
Totale di 15	15-99:1
Totale di 16	20-299:1
Totale di 17	50-499:1

COLLEGAMENTI VIDEO IN TEMPO REALE: A causa della natura stessa di Internet, è possibile che si verifichino problemi di latenza. Il gioco è stato creato in modo che qualsiasi potenziale latenza non provochi alcun vantaggio o svantaggio per il giocatore.

NOTA SUI MALFUNZIONAMENTI: Il malfunzionamento rende nulle le vincite e le giocate.

NOTA SUGLI ARROTONDAMENTI: Le puntate sono sempre approssimate per difetto dalla terza cifra decimale. Quando ricevi un rimborso e il denaro viene trasferito sul saldo del tuo conto, qualsiasi importo inferiore a 0,01 viene arrotondato per difetto.

NOTA SULLE AZIONI INCOMPLETE: Le azioni non pagate vengono annullate dopo 90 giorni.

NOTA SULLE DISCONNESSIONI: Se vieni disconnesso dal gioco a causa di problemi di connessione, le tue puntate vengono registrate e pagate in base al risultato del round di gioco. Puoi visualizzare i risultati del round nella cronologia di gioco.