

Regolamento_Mega Fire Blaze™ Roulette

Mega Fire Blaze™ Roulette è un gioco con scommesse a quote fisse e con una ruota della Roulette 3D.

Mega Fire Blaze™ Roulette offre una funzione con moltiplicatore di vincita solo per le puntate En Plein. In ogni giro, un massimo di 10 numeri viene selezionato a caso e circondato da una cornice infuocata. Se viene piazzata una puntata En Plein su qualsiasi numero con una cornice infuocata e la pallina si ferma su tale numero, viene attivato il **Bonus Mega Fire Blaze**.

ISTRUZIONI DI GIOCO

1. Il Tavolo delle Puntate, su cui è possibile piazzare le puntate.
2. La Tabella dei Vicini, su cui è possibile piazzare le puntate sui Vicini.
3. La Ruota in 3D, in cui è visibile la Roulette.

IL TAVOLO DELLE PUNTATE

- I diversi importi delle fiche utilizzabili per piazzare le puntate sono indicati nel campo delle fiche
- Per piazzare una puntata, cliccare sulla fiche del valore desiderato e quindi cliccare sul numero o i numeri su cui si vorrebbe puntare
- In ogni partita, possono essere piazzate multiple puntate di importo diverso, a condizione che la vincita potenziale delle puntate non superi il limite di pagamento per singola partita
- L'importo totale delle puntate sarà indicato nel campo **PUNTATA TOTALE**, posto nella parte inferiore destra della schermata
- **RADDOPPIA** = raddoppia tutte le puntate attualmente piazzate sul tavolo
- **ANNULLA** = rimuove l'ultima puntata piazzata sul tavolo
- **CANCELLA PUNTATE** = rimuove tutte le puntate attualmente sul tavolo
- La puntata totale minima e massima è indicata accanto al tavolo
- La barra della percentuale indica le possibilità che la tua attuale puntata si riveli vincente.
- La cronologia dei risultati mostra i risultati delle partite precedenti. È posizionata alla sinistra della ruota
- Una volta piazzata la puntata, cliccare su **GIRA** per far ruotare la ruota

LA RUOTA DELLA ROULETTE

- La ruota viene spinta in una direzione e la pallina è lanciata sulla ruota in direzione opposta. La pallina si fermerà su una delle caselle numerate.
- Se la pallina si ferma su una casella numerata su cui si era puntato, viene vinto un importo calcolato in base alla puntata.
- La casella su cui si è fermata la pallina sarà mostrata nella finestra dei risultati.
- Dopo che la pallina si è fermata, compaiono i pulsanti **RADDOPPIA E GIRA**, **RIPUNTA E GIRA**.
 - **RADDOPPIA E GIRA** = raddoppia le puntate precedenti e avviare una nuova partita.
 - **RIPUNTA E GIRA** = ripunta le puntate della partita precedente e avviare una nuova partita.

LA TABELLA DEI VICINI

- Vi sono 5 pulsanti numerati dei **VICINI**. Cliccare su un pulsante dei **VICINI** e quindi premere un numero sul tavolo per puntare su tale numero e su quelli adiacenti, sia a sinistra che a destra. Ad esempio: cliccare il pulsante dei **VICINI** con il numero 1 e quindi premere il numero 2 sul tavolo; in tal modo, si piazzerà la puntata sul numero 2 e sui numeri adiacenti a destra e a sinistra (il 21 a destra e il 25 a sinistra). Cliccare il pulsante dei **VICINI** con il numero 4 e quindi premere il numero 2 sul tavolo, si piazzerà la puntata sul numero 2 e sui 4 numeri adiacenti a destra e a sinistra del 2 (21, 4, 19 e 15 a destra e 25, 17, 34 e 6 a sinistra).
- Cliccare su **Tier, Orphelins o Voisins Du Zero** per piazzare le puntate speciali.
- Una volta piazzata la puntata, cliccare su **GIRA** per avviare il gioco.

GIOCO AUTOMATICO

La modalità di **GIOCO AUTOMATICO** può essere utilizzata per giocare diverse partite di fila automaticamente.

Piazzata una puntata, si può tenere premuto il pulsante **GIRA** per accedere al pannello del Gioco Automatico. Il pannello del Gioco Automatico dispone di un cursore che può essere utilizzato per selezionare il numero di partite da giocare automaticamente. Impostato il cursore sul numero desiderato di partite automatiche cliccando sul pulsante **AVVIA AUTOMATICO** cominciano le giocate automatiche.

Durante il Gioco Automatico, il numero di partite rimanenti sarà indicato sul pulsante **STOP AUTOMATICO** posto nella parte inferiore destra della schermata di gioco. Premi il pulsante **STOP AUTOMATICO** per terminare le partite automatiche quando lo desideri.

LIMITI DEL GIOCO AUTOMATICO

Prima di accedere alla modalità di Gioco Automatico, è necessario impostarne i limiti. I limiti impostati verranno applicati ad una sola sessione di Gioco Automatico, nella partita in corso.

Nella finestra "Gioco Responsabile – Gioco Automatico" si possono modificare le seguenti impostazioni:

- **Ferma il gioco automatico quando perdi in tutto:** (obbligatorio). L'importo di denaro da spendere nella sessione di Gioco Automatico. Raggiunto il limite impostato, la modalità Automatica si fermerà. Durante la modalità Automatica, ogni puntata riduce il limite, mentre ogni vincita alza il limite rimanente.
- **Ferma quando una singola vincita supera:** casella da spuntare e importo della vincita (opzionale). La modalità Automatica si ferma se, con una sola puntata, si vince più dell'importo impostato.
- **Ferma in caso di vincita del Jackpot:** Casella da spuntare (opzionale). Il Gioco Automatico si interrompe quando si vince il premio cosiddetto Jackpot. Tale limitazione è disponibile solo per i giochi progressivi.

Per salvare le tue impostazioni e avviare la sessione di Gioco Automatico, tocca **Conferma**. Per tornare alla partita regolare, tocca **Esci**.

BONUS MEGA FIRE BLAZE

In ogni giro, fino a 5 numeri (En Plein 0-36) saranno selezionati casualmente e circondati da una cornice infuocata sul tavolo della Roulette.

Se la pallina si ferma su un numero con la cornice infuocata e hai scommesso su questo numero (solo puntate En Plein), viene attivato il **Bonus Mega Fire Blaze**.

Quando ha inizio il Bonus, ti viene mostrata una tabella Bonus con 36 sezioni, 6 caselle al di sotto della tabella e 4 valori moltiplicatori Jackpot al di sopra. Le 6 caselle al di sotto della tabella potrebbero mostrare un moltiplicatore di vincita casuale da X2, X3 o X5 oppure il simbolo di una Stella Jackpot.

Tutte le posizioni della tabella delle puntate della partita principale che sono comparse con una cornice infuocata in un giro attivante, compaiono con cornici infuocate nella tabella Bonus. Queste posizioni partono con premi in denaro casuali con un valore fino a X50 la tua puntata.

La tabella Bonus è priva della posizione per lo 0. Se il numero zero era circondato da una cornice infuocata e viene attivato il Bonus, viene selezionata una posizione casuale sulla tabella del round Bonus.

La puntata durante il Bonus è pari alla puntata En Plein piazzata sul numero attivante nella partita principale.

Premi il pulsante Gira per ridurre di 1 il numero di giri rimanenti e fare girare ogni posizione vuota della tabella, mostrando un premio in denaro casuale fino a X50 la tua puntata oppure uno spazio vuoto.

Se viene assegnato un premio in denaro, la posizione corrispondente viene bloccata e il numero di giri rimanenti torna a 3. Se non vengono assegnati premi in denaro, non accade nulla.

Quando il numero di giri rimanenti raggiunge lo 0, vengono assegnati gli eventuali premi. Se 5 o meno premi compaiono sopra un moltiplicatore di vincita o una stella, i premi in denaro di queste colonne vengono assegnati nella forma in cui compaiono.

Se riempi le 6 posizioni sopra a un moltiplicatore di vincita, tutti i premi in denaro nelle 2 colonne al di sopra saranno moltiplicati per quel moltiplicatore di vincita.

Se riempi le 6 posizioni sopra a una stella, vinci i premi in denaro nelle 2 colonne al di sopra più la puntata moltiplicata per uno dei Jackpot posti sopra di essa. Nel gioco sono in palio 4 tipi di Jackpot: GRAND X2000, MAJOR X500, MINOR X100 e MINI X20.

FIRE BLAST

La funzione Fire Blast potrebbe essere attivata in qualsiasi giro. Durante la funzione, i 10 numeri saranno selezionati a caso e vi sarà applicata una cornice infuocata.

Il Bonus Mega Fire Blaze prosegue quindi come illustrato precedentemente.

TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI

Tipo di Puntata	Copre	Descrizione	Come Puntare	Pagamento
Mega Fire Blaze	1 numero	Una puntata sulla possibilità che un singolo numero dalla cornice infuocata sia il numero vincente.	Fai clic su un numero.	0:1 - 9.999:1
En Plein	1 numero	Una puntata su un preciso numero vincente.	Fai clic su un numero.	29:1
Dividi	2 numeri	Una puntata su due numeri adiacenti sul tavolo.	Fai clic tra due numeri.	17:1
Terzina	3 numeri	Puntata su una fila di 3 numeri (ad es. 1,2,3).	Tocca il bordo inferiore del numero più basso di una fila verticale.	11:1
Carré	4 numeri	Una puntata su quattro numeri adiacenti sul tavolo.	Premi l'angolo in cui si incontrano quattro numeri.	8:1
Linea	6 numeri	Una puntata che copre due Terzine - sei diversi numeri in due file da tre numeri (ad esempio: 1, 2 e 3 + 4, 5 e 6).	Fai clic tra due puntate sulle terzine (all'angolo inferiore tra due numeri, alla base di una fila verticale).	5:1

Colonna	12 numeri	Una puntata che copre un'intera colonna orizzontale da 12 numeri.	Fai clic sulle aree definite "2 A 1".	2:1
1 ^a Dozzina	12 numeri	Puntata su un numero compreso tra 1 e 12	Fai clic sulla sezione "1° 12".	2:1
2 ^a Dozzina	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 13 e 24.	Fai clic sulla sezione "2° 12".	2:1
3 ^a Dozzina	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 25 e 36.	Fai clic sulla sezione "3° 12".	2:1
1-18 (Manque)	18 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 1 e 18.	Fai clic sulla sezione "1-18".	1:1
19-36 (Passe)	18 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 19 e 36.	Fai clic sulla sezione "19-36".	1:1
Rosso	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia rosso.	Premi l'area indicata da un rombo rosso.	1:1
Nero	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia nero.	Premi l'area indicata da un rombo nero.	1:1
Pari	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia pari.	Premi l'area definita "EVEN".	1:1
Dispari	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia dispari.	Premi l'area definita "ODD".	1:1

Puntate sui Vicini

- Le puntate sui **Vicini** coprono da 3 a 11 numeri adiacenti (una puntata su un numero e sui suoi vicini). Le puntate sui Vicini possono essere piazzate dalla visuale della pista numerica, accessibile premendo il pulsante corrispondente sul tavolo delle puntate. Per piazzare una puntata sui vicini, premi uno dei pulsanti numerati dei Vicini, per selezionare su quanti numeri adiacenti desideri puntare, e quindi tocca uno dei numeri sul tavolo. Sarà piazzata una puntata sul numero selezionato e su quelli adiacenti. Ad esempio: se è stato selezionato il pulsante 1 dei Vicini e si piazza una puntata sul numero 1, sarà piazzata una puntata anche sui numeri 33 e 20. Se è stato selezionato il pulsante 5 dei Vicini e si piazza una puntata sul numero 1, sarà piazzata una puntata anche sui numeri 10, 5, 24, 16, 33, 20, 14, 31, 9 e 22. Se uno dei numeri della puntata sui Vicini vince, viene assegnato un premio pari a 35:1.
- Voisins du Zero** significa "Vicini dello Zero". Questi sono i numeri della roulette inclusi tra il 22 e il 25. Fai clic su Voisins Du Zero sulla visuale del tavolo per piazzare la puntata. Sono puntate 9 fiche del valore selezionato:
 - 2 fiche sono puntate come tripletta su 0/2/3
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 4/7
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 12/15
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 18/21
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 19/22

- 2 fiche sono puntate come carré su 25/26/28/29
- 1 fiche è puntata a cavallo su 32/35

I premi per la puntata Voisins du Zero sono i seguenti:

Numero Vincente	Pagamento
0, 2, o 3	22 fiche (11:1) + 2 fiche
4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, o 35	17 fiche (17:1) + 1 fiche
25, 26, 28, o 29	16 fiche (8:1) + 2 fiche

- Le puntate **Tiers** coprono un terzo del tavolo, ovvero i numeri posizionati sul terzo della roulette opposto allo zero (quelli compresi tra 27 e 33). Fai clic su Tier nella visuale della pista numerica per piazzare la puntata. Sono puntate 6 fiche del valore selezionato:
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 5/8
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 10/11
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 13/16
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 23/24
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 27/30
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 33/36

Il premio per la puntata Tiers è il seguente:

Numero Vincente	Pagamento
5, 8, 10, 11, 13, 16, 23, 24, 27, 30, 33, 36	17 fiche (17:1) + 1 fiche

- Le puntate **Orphelins** coprono 8 numeri. Orphelins significa “Orfanelli”; tali numeri sono quelli posti nelle due aree della roulette non comprese nelle puntate Tiers e Voisins du Zero. Fai clic su Orphelins nella visuale della pista numerica per piazzare la puntata. Sono puntate 5 fiche del valore selezionato:
 - 1 fiche è puntata en plein sul numero 1
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 6/9
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 14/17
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 17/20
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 31/34

Il numero 17 partecipa a due puntate a cavallo (14/17 e 17/20). I premi per la puntata Orphelins sono i seguenti:

Numero Vincente	Pagamento
6, 9, 14, 20, 31, 34	17 fiche (17:1) + 1 fiche
1	29 fiche (29:1) + 1 fiche
17	34 fiche (17:1) + 2 fiche

MEGA FIRE BLAZE	Vincite	0:1 - 9,999:1	MIN	€0.20	MAX	€20.00
EN PLEIN	Vincite	29 : 1	MIN	€0.20	MAX	€20.00
DIVIDI	Vincite	17 : 1	MIN	€0.20	MAX	€40.00
TERZINA	Vincite	11 : 1	MIN	€0.20	MAX	€60.00
CARRÉ/QUATTRO	Vincite	8 : 1	MIN	€0.20	MAX	€80.00
LINEA	Vincite	5 : 1	MIN	€0.20	MAX	€120.00
COLONNA/DOZZINA	Vincite	2 : 1	MIN	€0.50	MAX	€100.00
1-18/19-36 : ROSSO/NERO : PARI/DISPARI	Vincite	1 : 1	MIN	€0.50	MAX	€200.00
LIMITI DEL TAVOLO			MIN	€0.20	MAX	€1,000.00

TABELLA DEI PAGAMENTI E LIMITI

Nota sulle disconnessioni: in caso di disconnessione da internet durante la partita, rieflettua l'accesso al Casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai continuare la partita dal punto in cui si è interrotta. Se riapri il gioco senza avere rieflettuto l'accesso al Casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Per recuperare i risultati delle tue vecchie partite o visualizzare maggiori informazioni sulle partite recenti, fai clic sul pulsante della Cronologia presente nel Menu. Utilizza i soliti nome utente e password per accedere e visualizzare i risultati dei round precedenti della versione Desktop e Mobile del gioco.

Nota sui malfunzionamenti: i malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 97.31%.