

## Regolamento Bompers

**Mega Fire Blaze 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.

Durante ogni round di gioco, viene selezionato un massimo di 5 numeri casuali (oppure 10 numeri durante un evento speciale) e la loro posizione sulla pista numerica viene circondata da un bordo infuocato ("numeri fiammeggianti"). Se la pallina si ferma sul numero fiammeggiante, viene attivata la partita del **Mega Fire Blaze Bonus**, in cui i giocatori con puntate attive possono aggiudicarsi moltiplicatori fino a x10.000.

### Regolamento

In ogni giro, 1, 2, 3, 4 o 5 numeri vengono selezionati casualmente tra tutti i numeri sulla ruota (0-36). Questi diventano i numeri fiammeggianti, le cui posizioni sulla pista numerica sono circondate da un bordo infuocato.

Occasionalmente ha luogo l'evento **Fire Blast** che crea 10 numeri fiammeggianti casuali.

Se la pallina si ferma sul numero fiammeggiante, le puntate **En Plein, A Cavallo, Terzina, Carré/Basket** o **Sestina** (puntate idonee) piazzate su tale numero rendono idoneo il giocatore a partecipare alla partita del **Mega Fire Blaze Bonus** ("Partita Bonus").

Se il giocatore non ha piazzato una puntata idonea, parteciperà alla partita Bonus come osservatore.

### Partita del Mega Fire Blaze Bonus

Viene mostrata la griglia della partita Bonus. Contiene 36 caselle suddivise in 6 sezioni, ognuna delle quali contenente due colonne da 3 caselle.

Alcune caselle mostrano un moltiplicatore casuale {1, 2, 3, 4, 5, 10, 15 o 50}. Queste caselle vengono selezionate casualmente. Il numero di caselle riempite da moltiplicatori all'inizio della partita Bonus è pari alla quantità di numeri fiammeggianti selezionato all'inizio della partita principale.

Durante la partita Bonus, si vedranno dei moltiplicatori casuali ("moltiplicatori delle caselle") girare in caselle vuote della griglia della partita Bonus. Se una sezione viene riempita interamente da moltiplicatori, un **moltiplicatore speciale** {x2, x3, x5} collegato a tale sezione diviene disponibile e **moltiplica tutti i moltiplicatori delle caselle della sezione corrispondente**.

Alcune sezioni potrebbero essere associate a un livello cosiddetto Jackpot. Nella partita Bonus sono presenti (4) livelli Jackpot che assegnano moltiplicatori diversi: **Mini x20, Minor: x100, Major: x500 e Grand: x2.000**. Se una sezione è stata riempita interamente da moltiplicatori, viene rivelato il livello Jackpot e il moltiplicatore Jackpot viene aggiunto al Moltiplicatore Totale della partita Bonus. Non potenzia i moltiplicatori delle caselle nella sezione corrispondente.

In base alle impostazioni predefinite, la partita Bonus è costituita da 3 giri e dopo ogni giro ne viene detratto uno dal conteggio. Ogni volta che una casella vuota viene riempita da un moltiplicatore, tuttavia, il numero di **Giri rimanenti** torna a 3. La partita Bonus termina quando non vi sono più giri rimanenti o quando tutte le caselle sono state riempite con moltiplicatori.

### Premi della partita del Mega Fire Blaze Bonus

Durante la partita Bonus, sullo schermo verrà mostrato il **Moltiplicatore Totale** in continuo aggiornamento.

**Moltiplicatore Totale = Tutti i moltiplicatori delle caselle sommati tra loro + il moltiplicatore Jackpot** (se applicabile).

Il **Moltiplicatore Totale** viene applicato **solo alla puntata idonea** che il giocatore ha piazzato sul numero fiammeggiante vincente.

Al termine della partita Bonus, l'importo della vincita aggiornato sarà indicato nel campo della **Vincita Totale**.

La **Vincita Totale** della partita Bonus viene calcolata utilizzando le seguenti formule. Ricordiamo che queste sono **applicabili solo alle puntate idonee** che sono state piazzate sul numero fiammeggiante vincente:

**Puntata En Plein** : puntata x il moltiplicatore totale = vincita totale En Plein

**Puntata A Cavallo** : (puntata x il moltiplicatore totale) x  $\hat{A}^{\frac{1}{2}}$  = vincita totale A Cavallo

**Puntata Terzina** : (puntata x il moltiplicatore totale) x  $\frac{1}{3}$  = vincita totale Terzina

**Puntata Carré/Basket** : (puntata x il moltiplicatore totale) x  $\hat{A}^{\frac{1}{4}}$  = vincita totale Carré/Basket

**Puntata Sestina** : (puntata x il moltiplicatore totale) x  $\frac{1}{6}$  = vincita totale Sestina

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

Il premio assegnato per una puntata **En Plein, A Cavallo, Terzina, Carré/Basket** o **Sestina** piazzata sul numero fiammeggiante che ha attivato la partita Bonus non può essere inferiore a 0:1; se il premio della partita Bonus è inferiore a 0:1 per quella determinata puntata, il premio da 0:1 viene garantito in ogni caso.

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 dei pagamenti del Mega Fire Blaze Bonus**

<b>Tipo di puntata</b>	<b>Premi</b>
En Plein	0-9999:1
A Cavallo	0-4999:1
Terzina	0-3332:1
Carré/Basket	0-2499:1
Sestina	0-1665:1

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

Il totale delle vincite ottenibili (dato dalla somma delle vincite della partita regolare e del **Mega Fire Blaze Bonus**) è limitato a 500.000 €.

#### **Tabella delle Vincite**

Questi valori vengono applicati alla partita principale.

<b>Copertura delle fiche</b>	<b>Tipo di puntata</b>	<b>Premi</b>
1 numero	En Plein	29:1
2 numeri	A Cavallo	14:1
3 numeri	Terzina	9:1
4 numeri	Carré o Basket	6,5:1
6 numeri	Sestina	4:1
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 pagas empre 29:1. 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  $29 + 1 - 5 = 25$  fiche.

### **Limiti**

I limiti minimi e massimi di ciascuna posizione sono applicati a tutti i tavoli, per cui tutte le puntate sulle posizioni disponibili devono rispettare i limiti indicati sul pannello dei **Limiti del Tavolo**.

I simboli **Min** e **Max** presenti sul tavolo indicano i limiti della puntata **En Plein**. Alcuni tavoli hanno un limite minimo e massimo, per cui la somma delle puntate deve rientrare in tali limiti. I **Limiti** sono indicati anche sul pannello corrispondente.

### **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 **terzina**), 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 "2 a 1". 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 **En Plein** 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 è 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 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33 (sulla roulette con un solo zero).

### 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	35 fiche (35:1) + 1 fiche	$35 + 1 - 5 = 31$ fiche
6, 9, 14, 20, 31, 34	17 fiche (17:1) + 1 fiche	$17 + 1 - 5 = 13$ fiche
17	34 fiche (17:1) + 2 fiche	$34 + 2 - 5 = 31$ fiche

### 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  $29 + 1 - 4$  fiche = 26 fiche.

La puntata piazza tre fiche quando 7, 8 o 9 vengono selezionati come ultima cifra – Una fiche come puntata **En plein** su ciascun numero. In questo caso, il profitto sarà pari a  $29 + 1 - 3$  fiche = 27 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.

Untata 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 gettone. 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36
Orphelinsen Plein	8	I numeri orfani (quelli tra i due settori), un gettone per numero. 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34
Orphelins à Checal	5	I numeri orfani (quelli tra i due settori), con il minor numero di gettoni. 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34
Jeu 7/9	6	Tutti i numeri che terminano per 7, 8 e 9, con il minor numero di gettoni. 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29
En plein finale 0	4	Tutti i numeri che terminano per 0, un gettone per numero. 0, 10, 20, 30
En plein finale 1	4	Tutti i numeri che terminano per 1, un gettone per numero. 1, 11, 21, 31
En plein finale 2	4	Tutti i numeri che terminano per 2, un gettone per numero. 2, 12, 22, 32
En plein finale 3	4	Tutti i numeri che terminano per 3, un gettone per numero. 3, 13, 23, 33
En plein finale 4	4	Tutti i numeri che terminano per 4, un gettone per numero. 4, 14, 24, 34
En plein finale 5	4	Tutti i numeri che terminano per 5, un gettone per numero. 5, 15, 25, 35
En plein finale 6	4	Tutti i numeri che terminano per 6, un gettone per numero. 6, 16, 26, 36
En plein finale 7	3	Tutti i numeri che terminano per 7, un gettone per numero. 7, 17, 27.
En plein finale 8	3	Tutti i numeri che terminano per 8, un gettone per numero. 8, 18, 28.
En plein finale 9	3	Tutti i numeri che terminano per 9, un gettone per numero. 9, 19, 29.

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

### Limiti

I limiti mostrati accanto al nome del tavolo, nella **Lobby**, e nell'interfaccia di giococorrispondono ai limiti della puntata **En Plein**. I pannello dei **Limiti** posto all'interno del tavolo da gioco fornisce ulteriori informazioni sui limiti delle diverse posizioni di puntata.

### 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 presume che la pallina non

completerà tre giri, potrà prenderla e lanciarla nuovamente.

### Gestione degli errori

Quando un risultato del round non corretto viene confermato a causa di un problema tecnico e la partita del Bonus Mega Fire Blaze 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.

### Funzionamento del gioco

- Piazzare una puntata su un determinato risultato del giro.
- Dopo il round di puntata vengono rivelati i numeri fiammeggianti: fino a 5 durante un giro regolare oppure 10 durante un giro con l'evento **Fire Blast**.
- La ruota inizia quindi 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 fiammeggiante, il round di gioco termina.
  - Se il risultato è un numero fiammeggiante, il gioco prosegue verso la partita del **Mega Fire Blaze Bonus**.
- Tutti i giocatori che hanno piazzato una puntata **En plein, A Cavallo, Terzina, Carré/Basket o Sestina** su un numero fiammeggiante partecipano alla partita Bonus. Gli altri sono spettatori.
- Viene quindi mostrata la griglia della partita Bonus e ne viene determinato il risultato.
- Il premio totale dell'intero round di gioco è pari all'importo delle vincite delle puntate regolari sommate alle vincite della partita Bonus. Se la puntata **En Plein, A Cavallo, Terzina, Carré/Basket, Carré/Basket o Sestina** è idonea alla partita Bonus, tale tipo di puntata riceve **esclusivamente** i premi della partita Bonus.

### RTP

Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) è pari al 97,30%

**Nota sui malfunzionamenti:** Il malfunzionamento rende nulle le vincite e le giocate.

**Nota sugli arrotondamenti:** Le puntate sono sempre approssimate per difetto dall'ultima cifra decimale. Quando si riceve un rimborso e il denaro viene trasferito sul saldo del conto, qualsiasi importo inferiore a 0,01 viene arrotondato per difetto.

**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.