

Regolamento Who Wants To Be a Millionaire Roulette live

Nel gioco sono presenti un croupier reale e una ruota della Roulette a singolo zero, con 37 caselle numerate da 0 a 36. Le caselle sono colorate di rosso e nero (alternativamente), tranne quella dello zero che è verde. Lo scopo è indovinare su quale casella numerata si fermerà la pallina della Roulette. Vengono utilizzate le regole standard della Roulette Europea.

In ogni round, vengono selezionati e mostrati da 1 a 5 numeri casuali (o a volte anche 10 numeri casuali). Questi sono i Numeri Millionaire. Ogni numero Millionaire rappresenta un diverso tipo di partita speciale che viene attivato quando la pallina della Roulette si ferma sulla casella corrispondente a uno di questi numeri. Le partite speciali, definite partite Millionaire, possono premiare i giocatori con moltiplicatori fino a 2000.

In questo gioco il giocatore può piazzare qualsiasi tipo di puntata ma solo le puntate interne, ovvero En Plein, A Cavallo, Terzina, Carré/Basket o Sestina, piazzate sui numeri Millionaire rendono idoneo a partecipare ai round della speciale partita Millionaire.

Il gioco accetta un massimo di 1.000 giocatori contemporaneamente.

Funzionamento del gioco

- Il giocatore deve piazzare una puntata su un determinato risultato del giro.
- Al termine del tempo a disposizione per puntare, la ruota inizia a girare e la pallina viene lanciata nella Roulette.
- Vengono quindi selezionati casualmente e mostrati da 1 a 5 oppure 10 numeri Millionaire. Ogni numero mostra un'icona che indica quale partita Millionaire verrà attivata una volta estratto il numero corrispondente. Le opzioni sono le seguenti:
 - un'icona con un logo Millionaire che dà inizio al Round Millionaire, durante il quale il giocatore dovrà indovinare quale delle 4 opzioni mostrate assegna il moltiplicatore più alto. Vi sono due tipi di icone con il logo Millionaire: una bronzo e una dorata, che indicano rispettivamente l'attivazione di un round Millionaire con 8 e 10 domande.
 - un'icona con "x100" che assegna un premio pari alla puntata idonea a cui viene applicato un moltiplicatore di 100
 - un'icona che mostra il punto interrogativo "?", e che assegna una tra queste due alternative
 - La possibilità di scegliere tra l'attivazione del round Millionaire, con una vincita massima potenziale di x150, e la ricezione di un moltiplicatore da x50.
 - La possibilità di scegliere tra l'attivazione del round Millionaire, con una vincita massima potenziale di x300, e la ricezione di un moltiplicatore da x100.
- Tutti i giocatori che hanno piazzato una puntata En plein, A Cavallo, Terzina, Carré/Basket o Sestina su un numero Millionaire partecipano alla partita Millionaire indicata dal simbolo presente sul numero Millionaire.
- Se il giocatore non ha piazzato una puntata idonea sul numero Millionaire vincente o se ha effettuato l'accesso al gioco dopo lo scadere del tempo a disposizione per puntare, può partecipare come spettatore.
- Il gioco prosegue quindi con la partita Millionaire.

Puntata idonea

Quando viene estratto uno degli speciali numeri Millionaire, compare un pannello che calcola la puntata idonea per il premio del moltiplicatore. La puntata totale include tutte le puntate interne del giocatore, ovvero En Plein, A Cavallo, Terzina, Carré/Basket o Sestina, piazzate sul numero Millionaire vincente.

L'importo di ogni puntata interna viene diviso per il numero di posizioni En Plein all'interno delle puntate A Cavallo, Terzina, Carré/Basket o Sestina.

Ciò significa che la puntata per:

- En Plein è pari a una puntata
- A Cavallo è pari a $1/2$ della puntata
- Terzina è pari a $1/3$ della puntata
- Carré/Basket: è pari a $1/4$ della puntata
- Sestina è pari a $1/6$ della puntata

Ad esempio: viene puntata una fiche con un valore di 2 sul numero 34, piazzando così una puntata En Plein, A Cavallo e Carré/Basket su questo numero. Viene quindi rivelato il numero 34 come numero Millionaire e sulla schermata di gioco compare un pannello in cui la puntata totale è pari a 3,5:

- 2 per la puntata En Plein
- 1 per la puntata A Cavallo
- 0,5 per la puntata Carré/Basket

Per quanto riguarda il calcolo delle vincite del round Millionaire, viene preso in considerazione il numero di puntate En Plein appartenente alla relativa puntata interna:

- Puntata En Plein : puntata x il moltiplicatore = vincita En Plein
- Puntata A Cavallo: (puntata x il moltiplicatore) x $\frac{1}{2}$ = vincita A Cavallo
- Puntata Terzina: (puntata x il moltiplicatore) x $\frac{1}{3}$ = vincita Terzina
- Puntata Carré/Basket: (puntata x il moltiplicatore) x $\frac{1}{4}$ = vincita Carré/Basket
- Puntata Sestina: (puntata x il moltiplicatore) x $\frac{1}{6}$ = vincita Sestina

Se il giocatore ha piazzato diverse puntate che coprono il numero Millionaire, queste vengono sommate per calcolare la vincita totale del round Millionaire.

Il round Millionaire

Quando la pallina della Roulette si ferma nella casella corrispondente a uno dei numeri Millionaire che mostra il logo Millionaire o il punto interrogativo "?", ha inizio il round Millionaire.

Prima del round Millionaire compare un pannello che mostra la puntata idonea.

Dopo di ciò, il round ha inizio. Questo è suddiviso in diversi livelli rappresentati come una scala sulla schermata di gioco. L'attuale fase di gioco è sempre indicata sulla scala.

In ogni livello si deve indovinare quale delle opzioni disponibili (A, B, C o D) assegna il moltiplicatore più alto. Se non viene scelta un'opzione in tempo, ne viene selezionata una a caso automaticamente.

Allo scadere del tempo a disposizione, vengono rivelati i risultati e viene assegnato il moltiplicatore corrispondente alla lettera selezionata dal giocatore. Proseguendo con la partita, vengono sommati i moltiplicatori ottenuti in livelli diversi. Questo dato viene costantemente mostrato sulla schermata di gioco.

Se si seleziona una lettera che rivela il simbolo X, il giocatore non riceve alcun moltiplicatore nel livello attuale e la partita termina. Saranno quindi assegnati tutti i moltiplicatori accumulati fino a quel momento.

La partita termina dopo avere completato tutti i livelli oppure quando viene eliminato l'ultimo giocatore.

Funzioni Lifelines

Durante il gioco potrebbero essere attivate automaticamente alcune delle funzioni Lifeline. Le opzioni disponibili sono:

- 50:50 - Rimuove automaticamente i 2 moltiplicatori più bassi
- Ask the Audience - Mostra le risposte in un grafico come se queste fossero state votate da un pubblico e seleziona automaticamente la risposta con il moltiplicatore più alto. Nota: non è presente alcun pubblico e le informazioni provengono dal server del gioco.
- Ask the Host - Il presentatore può rimuovere le risposte con i moltiplicatori più bassi. Più è alto il livello, meno sono le risposte che possono essere rimosse dal presentatore. Sebbene sia il presentatore ad attivare la funzione Lifeline, le informazioni relative a quanti e quali Moltiplicatori vadano rimossi arrivano dal server del gioco.

Ogni funzione Lifeline può essere attivata una sola volta per livello e solo una volta per l'intero round Millionaire.

Premi delle partite Millionaire

TIPO DI PUNTATA	PREMIO
En Plein	9-1999:1
A Cavallo	4-999:1
Terzina	2,33-665,66:1
Carré/Basket	1,5-499:1
Sestina	0,66-332,33:1

Tutte le altre puntate non partecipano alla partita speciale e pagano in base alle regole standard.

Gioco in modalità spettatore

Se il giocatore:

- ha scelto il moltiplicatore fisso (da x50 o x100) nel round del punto interrogativo
- si è unito al gioco quando la partita Bonus era già iniziata
- non si è qualificato per il round Millionaire

può partecipare al gioco ed indovinare i Moltiplicatori.

In questa modalità non viene detratta alcuna puntata dal suo saldo e non riceve alcun Moltiplicatore né premi. Gli sarà notificato che sta giocando in modalità spettatore e potrà comunque interagire con i pulsanti sulla schermata.

Se si gioca in modalità spettatore dopo avere selezionato il moltiplicatore fisso nel round del punto interrogativo, il moltiplicatore scelto sarà mostrato sullo schermo.

Una partita standard di Roulette a singolo zero

Se la pallina si ferma sulla casella di un numero che non corrisponde al numero Millionaire, viene annunciato il risultato del round e le vincite vengono pagate in base ai premi standard della puntata.

Tipi di puntate e tabella di pagamento

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

Tipo di Puntata	Copre	Descrizione	Pagamento
En Plein	1 numero	Una puntata su un preciso numero vincente.	29:1
A Cavallo	2 numeri	Una puntata su due numeri adiacenti sul tavolo.	14:1

Terzina	3 numeri	Puntata su una fila di 3 numeri (ad es. 1,2,3).	9:1
Carré/Basket	4 numeri	Una puntata su quattro numeri adiacenti sul tavolo.	6,5:1
Sestina	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).	4:1
1ª Dozzina	12 numeri	Puntata su un numero compreso tra 1 e 12	2:1
2ª Dozzina	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 13 e 24.	2:1
3ª Dozzina	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 25 e 36.	2:1
1-18 (Bassi)	18 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 1 e 18.	1:1
19-36 (Alti)	18 numeri	Una puntata su	1:1

		un numero vincente compreso tra 19 e 36.	
Rosso	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia rosso.	1:1
Nero	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia nero.	1:1
Pari	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia pari.	1:1
Dispari	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia dispari.	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 a 1. Se la puntata è piazzata su cinque numeri consecutivi, 11-30-8-23-10, vengono utilizzate cinque fiche. Se viene estratto uno di questi numeri, il premio è pari a: $29 + 1 - 5 = 25$ fiche.

Puntate interne della Roulette

Si tratta dei numeri che si trovano nell'area interna del tavolo della Roulette, in cui il giocatore 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.

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 puntare su una linea di tre numeri (una terzaina), piazzare una fiche sul bordo del tavolo, sulla linea posta alla fine 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 la 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 le fiche sul bordo, 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

Il giocatore 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

Il giocatore 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. Se il risultato è zero (0), si perde la puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata En Pleine 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. Se il risultato è zero (0), si perde 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)

Il giocatore può puntare su una di queste caselle poste sul lato più lungo del tavolo: ognuna copre la metà dei numeri del tavolo da gioco (escluso lo 0). Ciascuna casella copre 18 numeri. Per ciascuna di queste puntate il giocatore viene pagato alla pari (1 a 1). Se il risultato è Zero (0), perde la 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

Piazza 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 En Plein 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.

Voisins du Zéro

Una puntata sui Voisins du Zéro (Vicini dello Zero) della Roulette, che include tutti i numeri della ruota compresi tra il 22 e il 25, coprendo così quasi metà della ruota più lo zero (0).

La puntata Voisins du Zéro si gioca utilizzando nove fiche: due fiche sulla tripla 0/2/3, due fiche per la puntata Carré su 25/26/28/29 e una fiche per ciascuna puntata A Cavallo su 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35. L'importo totale di una puntata su Voisins du Zéro è pari a 9 volte il valore della fiche selezionata.

Il pagamento è il seguente:

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

Orphelins (Orfanelli)

Questi numeri raggruppano le due parti della roulette escluse da Tiers e da Voisins. È un gruppo di otto numeri: 17, 34, 6 e 1, 20, 14, 31, 9.

Orphelins En Plein: piazza una puntata En Plein su ognuna delle posizioni degli Orfanelli.

Orphelins à Cheval: piazza una fiche sul numero 1 e una fiche A Cavallo su ognuna delle seguenti coppie: 6/9; 14/17; 17/20 e 31/34.

Il pagamento è il seguente:

Numero Vincente	Pagamento al giocatore	Profitto effettivo 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) +	$34 + 2 - 5 = 31$

	2 fiche	fiche
--	---------	-------

Jeu 7/9

Questa puntata copre tutti i numeri che terminano per 7, 8 o 9. Piazza 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.

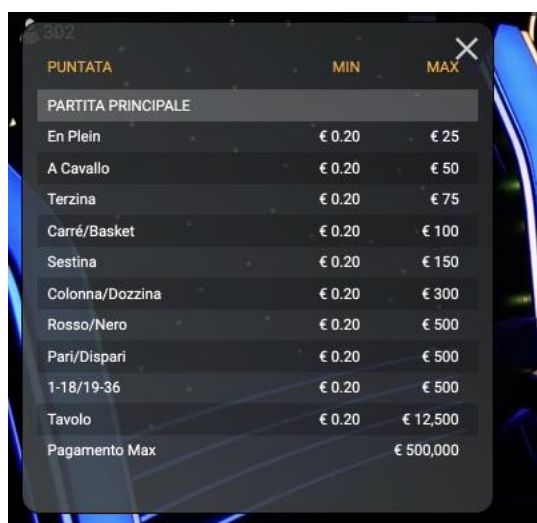
Finali en Plein

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 ale numero. Il profitto sarà quindi pari a $29 + 1 - 4 \text{ fiche} = 26 \text{ fiche}$.

Quando 7, 8 o 9 vengono selezionati come ultima cifra, la puntata piazza tre fiche: una come puntata En Plein su ciascun numero. In questo caso, il profitto sarà pari a $29 + 1 - 3 \text{ fiche} = 27 \text{ fiche}$.

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	MIN	MAX
PARTITA PRINCIPALE		
En Plein	€ 0.20	€ 25
A Cavallo	€ 0.20	€ 50
Terzina	€ 0.20	€ 75
Carré/Basket	€ 0.20	€ 100
Sestina	€ 0.20	€ 150
Colonna/Dozzina	€ 0.20	€ 300
Rosso/Nero	€ 0.20	€ 500
Pari/Dispari	€ 0.20	€ 500
1-18/19-36	€ 0.20	€ 500
Tavolo	€ 0.20	€ 12,500
Pagamento Max		€ 500,000

LIMITI DEL TAVOLO

Puntata speciale	Numero di fiche piazzate sul tavolo	Descrizione
Voisins du Zéro	9	La sezione della Roulette che circonda lo zero (0). Con due fiche: 0/2/3, 25/26/28/29. Con una fiche: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22,32/35.
Tiers du Cylindre	6	La sezione della Roulette opposta allo zero (0), con il numero minimo di fiche. 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.
Orphelins En Plein	8	I numeri orfani (tra i due settori), una fiche per numero. 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.
Orphelins	5	I numeri orfani (tra i due settori), con il minor

Puntata speciale	Numero di fiche piazzate sul tavolo	Descrizione
à Cheval		numero di fiche. 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.
Jeu 7/9	6	Tutti i numeri con finale 7, 8 e 9, con il minor numero di fiche. 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29.
Finali en Plein 0	4	Tutti i numeri che terminano per 0, una fiche per numero. 0, 10, 20, 30
Finali en Plein 1	4	Tutti i numeri che terminano per 1, una fiche per numero. 1, 11, 21, 31
Finali en Plein 2	4	Tutti i numeri che terminano per 2, una fiche per numero. 2, 12, 22, 32
Finali en Plein 3	4	Tutti i numeri che terminano per 3, una fiche per numero. 3, 13, 23, 33
Finali en Plein 4	4	Tutti i numeri che terminano per 4, una fiche per numero. 4, 14, 24, 34
Finali en Plein 5	4	Tutti i numeri che terminano per 5, una fiche per numero. 5, 15, 25, 35
Finali en Plein 6	4	Tutti i numeri che terminano per 6, una fiche per numero. 6, 16, 26, 36
Finali en Plein 7	3	Tutti i numeri che terminano per 7, una fiche per numero. 7, 17, 27, 37
Finali en Plein 8	3	Tutti i numeri che terminano per 8, una fiche per numero. 8, 18, 28, 38
Finali en Plein 9	3	Tutti i numeri che terminano per 9, una fiche per numero. 9, 19, 29, 39

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

Schermata dei numeri vincenti

La schermata dei numeri vincenti mostra i risultati dei giri precedenti.

Il pannello Le Mie Puntate

Il giocatore può salvare le proprie puntate preferite utilizzando il pannello Le Mie Puntate e successivamente piazzarle sul tavolo da gioco in modo semplice.

Sezione delle Puntate Speciali

Il giocatore può utilizzare questo pannello per accedere rapidamente alle posizioni delle seguenti puntate speciali:

Puntate Complete e Puntate Semi-Complete, Jeu 7/9, Finali enPlein e Orfanelli en Plein.

Sezione delle Puntate En Plein

Il giocatore può utilizzare questo pannello per piazzare varie puntate En Plein su diversi tipi di puntata.

Pista numerica, puntate collaterali e puntata sui vicini

La Pista Numerica mostra un riquadro con i numeri della ruota, le posizioni delle puntate collaterali ed il selezionatore della puntata sui Vicini.

Il giocatore può piazzare le seguenti puntate collaterali utilizzando la pista numerica:

Vicini dello Zero, Tiers du Cylinder e Orfanelli a Cavallo.

Limiti del tavolo

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

I segni Min e Max sul tavolo indicano i limiti di una puntata En Plein. Alcuni tavoli hanno un limite del tavolo minimo e massimo, il che implica che la somma delle puntate deve rientrare in tali limiti. Tali valori sono inoltre indicati sul pannello dei Limiti.

GIOCO AUTOMATICO

La funzione AUTOPLAY può essere usata per piazzare automaticamente le puntate durante un numero predefinito di round di gioco.

Una volta piazzata una puntata sul tavolo, si può accedere al pannello della funzione Autoplay.

Lì potrà essere selezionato un valore per i round di Autoplay, ovvero il numero di round che il giocatore vuole fare utilizzando la funzione Autoplay.

È inoltre necessario impostare i seguenti parametri:

- **Limite di Perdita (obbligatorio):** indica quanto denaro si può perdere durante la funzione Autoplay. La funzione Autoplay non avrà inizio se il Limite di Perdita viene raggiunto raggiunto in tale round.
- **Limite di vincita singola (opzionale):** in base all'impostazione definita, la funzione Autoplay prosegue a prescindere dall'importo vinto, sebbene sia possibile modificarla perché si interrompa se viene vinto un determinato importo.

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

Se viene selezionato il pulsante Autoplay mentre la funzione è in corso, questa si interrompe e viene aperto il pannello Autoplay dove si potrà visualizzare le condizioni attuali e modificarle.

Le nuove condizioni verranno applicate a partire dal round di gioco successivo.

In alcune situazioni, la funzione Autoplay viene interrotta automaticamente. La motivazione verrà comunicata al giocatore.

Creatore di puntata

Questa funzione può essere utilizzata per creare puntate personalizzate e senza limiti. Può essere utilizzata la sezione delle puntate e la Pista numerica per creare le puntate e salvarle tra le preferite o piazzarle direttamente sul tavolo.

Se una puntata viene creata e salvata, questa diviene disponibile nel menù delle puntate preferite. Se si crea un'altra puntata, questa può essere salvata come nuova puntata o come aggiornamento di una esistente.

Se si decide di piazzare una puntata sul tavolo direttamente dal creatore di puntata, questa viene piazzata solo se il round di puntata è ancora in corso. Se il round di gioco è già iniziato, la puntata verrà piazzata all'inizio del successivo round di puntata.

Il creatore di puntate indica anche la copertura del tavolo della puntata personalizzata.

Lucky Dip

Questa funzione può essere utilizzata per piazzare le fiche su diverse posizioni En Plein casuali contemporaneamente. Ogni tocco sul pulsante della puntata Lucky Dip aggiunge fiche al tavolo,

posizionandole sul numero di posizioni En Plein indicato sul pulsante.

Scommettere dal pannello delle statistiche

Le puntate possono essere piazzate direttamente dai pannelli di Statistiche, Risultati e Grafico. Quando il cursore viene posizionato sul tipo di puntata corrispondente, questa viene evidenziata nella sezione delle puntate o nella Pista numerica. Cliccando sul tipo di puntata, viene piazzata una fiche sulla posizione di puntata. Se si prova a piazzare una puntata durante il round di gioco, sarà chiesto di attendere fino all'inizio del round di puntata.

Puntata a scia

Grazie a questa funzione si potranno piazzare puntate sulla pista numerica senza sollevare il dito dallo schermo del dispositivo mobile. Per utilizzarla il giocatore dovrà prima attivarla dal menu delle impostazioni del gioco (è preimpostata su disattivata). Basterà quindi selezionare una fiche e far scorrere il dito sulla pista numerica. Le puntate possono essere piazzate su tutti gli En Plein e le relative posizioni (Cavallo, Tripla, Carré, Basket/Primi Cinque, Sestina, Terzina). Le puntate non possono essere piazzate sulle posizioni esterne.

Partite annullate

Un round di gioco può essere annullato in caso di complicazioni che influiscano sull'essenza 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 a lanciarla nuovamente.

Se la funzione Autoplay è stata attivata, un round di gioco annullato non interrompe la funzione Autoplay. Le puntate del round annullato vengono restituite.

Gestione degli errori

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

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 97,29%