

Regolamento_Spin Till You Win™ Roulette

Spin Till You Win™ è un gioco con scommesse a quote fisse e con una ruota della Roulette 3D.

La roulette **Spin Till You Win™** offre una funzione Bonus con vincita garantita solo per le puntate **En Plein**. In ogni giro, un massimo di 15 numeri viene selezionato a caso e circondato da una cornice luminosa. Se viene piazzata una puntata **En Plein** su qualsiasi numero con una cornice luminosa e la pallina si ferma su tale numero, viene attivato il **Bonus Spin Till You Win**.

ISTRUZIONI DI GIOCO

Sullo schermo sono visibili:

1. Il Tavolo delle Puntate, su cui è possibile piazzare le puntate.

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2to1
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2to1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2to1
1st 12				2nd 12				3rd 12					
1 - 18		Even		[Red Diamond]		[Black Diamond]		Odd		19 - 36			

2. La Tabella dei Vicini, su cui è possibile piazzare le puntate sui Vicini.

10	5	24	16	33	1	20	14	31	9	22	18	29	7	28	12	35	3
23	Tier			Orphelins			Voisins Du Zero			26							
8	11	36	13	27	6	34	17	25	2	21	4	19	15	32	0		
30																	

VICINI 1 2 3 4 5

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. Cliccando su una fiche nel campo corrispondente, questa viene selezionata.
- Per piazzare una puntata, cliccare sulla fiche del valore desiderato e quindi cliccare sul numero o i numeri su cui si vuole puntare.
 - La Roulette offre diversi tipi di puntate, incluse le puntate che coprono più numeri con una sola fiche. Tutte le puntate sono elencate nella tabella dei pagamenti.
- In ogni partita, il giocatore può piazzare quante puntate di importo diverso preferisce, a condizione che la vincita potenziale delle puntate non superi il limite di pagamento per una singola partita.
- Se il giocatore desidera piazzare una puntata aggiuntiva di valore diverso, deve cliccare su una fiche di altro valore e quindi cliccare sul numero desiderato.

- L'importo totale delle puntate sarà indicato nel campo **PUNTATA TOTALE**, posto nella parte inferiore destra della schermata.
- Cliccando su **RADDOPPIA** si raddoppiano tutte le puntate attualmente piazzate sul tavolo.
- Cliccando su **CANCELLA PUNTATE** per rimuovere tutte le puntate attualmente sul tavolo.
- Cliccando su **INDIETRO** si rimuover l'ultima puntata piazzata sul tavolo.
- La puntata totale minima e massima è indicata accanto al tavolo.
- Ogni posizione sul tavolo dispone di una puntata minima e massima. Se viene piazzata una puntata superiore al limite massimo o inferiore al limite minimo, la puntata non sarà accettata e comparirà un breve messaggio di notifica.
- La barra della percentuale indica le possibilità che l'attuale puntata si riveli vincente.
- La cronologia dei risultati mostra i risultati e i moltiplicatori delle partite precedenti. È posizionata alla destra della ruota.
- Una volta piazzata la puntata, cliccare su **GIRA** per lanciare la pallina e 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 il giocatore aveva puntato, viene vinto un importo calcolato in base alla puntata effettuata.
- 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 **RIPETI PUNTATA**, **RADDOPPIA E GIRA** e **RIPUNTA E GIRA**.
 - Cliccare su **RIPETI PUNTATA** per tornare al tavolo delle puntate e piazzarle nuovamente. Le puntate precedenti saranno mostrate nella stessa posizione.
 - Cliccare su **RADDOPPIA E GIRA** per raddoppiare le puntate precedenti e avviare una nuova partita.
 - Cliccare su **RIPUNTA E GIRA** per ripuntare 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 sul pulsante dei **VICINI** con il numero 1 e quindi cliccare 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). Se si clicca sul pulsante dei **VICINI** con il numero 4 e quindi sul il numero 2 sul tavolo, verrà piazzata 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, come indicato sulla tabella dei pagamenti.
- Una volta piazzata la puntata, cliccare su **GIRA** per avviare il gioco.

PULSANTI

RADDOPPIA - Raddoppia tutte le puntate attuali (se ciò non fa superare il limite impostato).

CANCELLA PUNTATE - Rimuove tutte le puntate dal tavolo.

GIRA - Fa girare la roulette con le puntate attuali.

RIPUNTA - Piazza le stesse puntate del round precedente.

RADDOPPIA E GIRA - Raddoppia tutte le puntate attuali (se ciò non fa superare il limite impostato) e fa girare la Roulette. Quando non vengono piazzate nuove puntate, ripete e raddoppia le puntate precedenti e fare girare i rulli.

RIPUNTA E GIRA - Piazza le stesse puntate del round precedente e fa girare la roulette.

INDIETRO - Rimuove l'ultima puntata piazzata sul tavolo.

SALTA - Durante la partita principale, evita l'animazione dei numeri speciali dalla cornice infuocata.

SPIN TILL YOU WIN BONUS

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

Se la pallina si ferma su un numero con la cornice luminosa e il giocatore ha scommesso su questo numero (solo puntate En Plein), viene attivato il **Bonus Spin Till You Win**.

Quando ha inizio il Bonus, viene mostrata una ruota che gira e assegna casualmente un moltiplicatore utilizzato per calcolare la vincita totale garantita durante la funzione.

Il tavolo delle puntate è uguale a quello della partita principale, mentre la ruota e il colore dello sfondo

cambiano.

La ruota gira e vengono posizionate delle fiche aggiuntive e gratuite su diverse posizioni di puntata. La fiche sulla puntata En Plein che ha attivato il round rimane sul tavolo.

La pallina si ferma quindi su un numero che paga se sono state piazzate delle fiche sulla posizione corrispondente.

Se non è stato raggiunto il limite di vincita, la ruota gira nuovamente e altre fiche gratuite vengono piazzate su altre posizioni di puntata.

La ruota continua a girare finché non viene raggiunto o superato l'importo della vincita garantita.

L'importo del campo **VINCITA TOTALE** viene aggiornato ogni volta che si ottiene un premio.

TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI

Tipo di Puntata	Copre	Descrizione	Come Puntare	Pagamento
Bonus Spin Till You Win	1 numero	Una puntata sulla possibilità che un singolo numero dalla cornice infuocata sia il numero vincente.	Cliccare su un numero.	9:1 - 1209:1
En Plein Straight Up)	1 numero	Una puntata su un preciso numero vincente.	Cliccare su un numero.	29:1
Dividi (Split)	2 numeri	Una puntata su due numeri adiacenti sul tavolo.	Cliccare tra due numeri.	17:1
Terzina (Street)	3 numeri	Puntata su una fila di 3 numeri (ad es. 1,2,3).	Toccare il bordo inferiore del numero più basso di una fila verticale.	11:1
Carré/Quattro (Corner/Four)	4 numeri	Una puntata su quattro numeri adiacenti sul tavolo.	Premere l'angolo in cui si incontrano quattro numeri.	8:1
Linea (Line)	6 numeri	Una puntata	Cliccare tra due	5:1

		che copre due Terzine - sei diversi numeri in due file da tre numeri (ad esempio: 1, 2 e 3 + 4, 5 e 6).	puntate sulle terzine (all'angolo inferiore tra due numeri, alla base di una fila verticale).	
Colonna (Column)	12 numeri	Una puntata che copre un'intera colonna orizzontale da 12 numeri.	Cliccare sulle aree definite "2 A 1".	2:1
1ª Dozzina	12 numeri	Puntata su un numero compreso tra 1 e 12	Cliccare sulla sezione "1° 12".	2:1
2ª Dozzina	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 13 e 24.	Cliccare sulla sezione "2° 12".	2:1
3ª Dozzina	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 25 e 36.	Cliccare sulla sezione "3° 12".	2:1
1-18 (Manque)	18 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 1 e 18.	Cliccare sulla sezione "1-18".	1:1
19-36 (Passe)	18 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 19 e 36.	Cliccare sulla sezione "19-36".	1:1
Rosso (Red)	18 numeri	Una puntata sulla	Premere l'area indicata	1:1

		possibilità che il numero vincente sia rosso.	da un rombo rosso.	
Nero (Black)	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia nero.	Premere l'area indicata da un rombo nero.	1:1
Pari (Even)	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia pari.	Premere l'area definita "EVEN".	1:1
Dispari (Odd)	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia dispari.	Premere 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). Per piazzare una puntata sui vicini, premere 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.
- 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
------------------	-----------------------------

3. 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). Cliccare 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

4. 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. Cliccare 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 – 499:1) + 1 fiche
17	34 fiche (17:1) + 2 fiche

N.B.

- Una vincita comporta la restituzione delle puntate piazzate sul numero vincente e l'assegnazione di un premio basato sul tipo di puntata.
 - **Nota sulle disconnessioni**
- In caso di disconnessione da internet durante:
 - un giro, questo sarà completato automaticamente e le eventuali vincite saranno aggiunte al tuo saldo;
 - una funzione Bonus o un giro attivante, sarai automaticamente indirizzato alla funzione dopo esserti riconnesso al gioco;
 - la modalità Autoplay, il giro sarà automaticamente completato ma non ne inizieranno altri.
- Per visualizzare il risultato del tuo round precedente dopo avere rieffettuato l'accesso al casinò, premere l'icona della cronologia sulla barra inferiore.
 - In caso di malfunzionamento, tutte le giocate e le vincite vengono annullate.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **97.30%**.