

Regolamento Frankie Dettori's Jackpot Roulette

La **Frankie Dettori's Jackpot Roulette** appartiene alla famiglia dei Giochi di sorte a quota fissa.

La ruota della Roulette contiene 38 caselle, con i numeri da 0 a 36 più il **Bonus Magnificent 7**, ed è possibile puntare su ognuna di esse. 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 o sul **Bonus Magnificent 7**. Se si è puntato sulla casella su cui si è fermata la pallina, si vince un premio.



- Vi sono due tabelle e la ruota:
 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 della **Roulette**.
 - o È possibile accedere alla tabella dei **Vicini** facendo clic sulla sua piccola immagine sul **Tavolo delle Puntate** e viceversa.
- I diversi importi delle fiche utilizzabili per piazzare le puntate sono indicati nel campo delle fiche. Fai clic su una fiche nel campo corrispondente per selezionarla.
 - o La sezione delle fiche compare alla sinistra del tavolo attualmente selezionato.
- Per piazzare una puntata, fai clic sulla fiche del valore desiderato e quindi premi il numero o i numeri su cui vuoi puntare. I numeri selezionati resteranno illuminati finché non rilascerai il cursore. La sezione delle fiche è scorrevole.
 - o La Roulette offre diversi tipi di puntate, incluse le puntate che coprono più numeri con una sola fiche. Tutte le puntate sono elencate nella sezione **TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI** posta in basso.

- In ogni partita, puoi piazzare quante puntate di importo diverso preferisci, a condizione che la vincita potenziale delle puntate non superi il limite di pagamento per una singola partita.
- Se desideri piazzare un'ulteriore puntata di importo diverso, fai clic sulla fiche del valore desiderato. Posiziona il cursore su una puntata disponibile per visualizzarne le informazioni.
- Fai clic su **ANNULLA** per rimuovere l'ultima puntata piazzata sul tavolo.
- Fai clic su **CANCELLA PUNTATE** per rimuovere tutte le puntate attualmente sul tavolo.
- Fai clic su **RADDOPPIA** per raddoppiare tutte le puntate attualmente piazzate sul tavolo.
- La puntata totale minima e massima è indicata accanto al tavolo. Fai clic su questa per fare comparire la finestra contenente tutti i limiti del tavolo.
- Ogni posizione sul tavolo dispone di una puntata minima e massima. Se piazzhi una puntata superiore al limite massimo o inferiore al limite minimo, la puntata non sarà accettata e comparirà un breve messaggio di notifica.
- L'indicatore di **COPERTURA DEL TAVOLO** mostra la percentuale di tutte le possibili puntate che è stata coperta dalle tue fiche. La barra è posizionata tra il tavolo e i relativi limiti.
- Fai clic sul pulsante **GIOCO AUTOMATICO/GIRA** per fare girare la roulette con le puntate attuali.
- Dopo che la pallina si è fermata, un segno sarà posizionato sul numero vincente dell'ultimo giro, sulla visuale della Tavola delle Puntate. Compariranno inoltre i pulsanti **RIPUNTA**, **RADDOPPIA E GIRA** e **RIPUNTA E GIRA**.
 - o Fai clic su **RIPUNTA** per piazzare la stessa puntata del round precedente.
 - o Fai clic su **RADDOPPIA E GIRA** per raddoppiare le puntate precedenti e avviare una nuova partita.
 - o Fai clic su **RIPUNTA E GIRA** per ripuntare le puntate della partita precedente e avviare una nuova partita.
- La cronologia dei risultati mostra quelli delle partite precedenti. È posta alla destra della ruota.
- **Frankie Dettori's™ Jackpot Roulette** offre un **Bonus Magnificent 7** e la possibilità di vincere il **Jackpot Dettori's Magic Seven** nel gioco. Per maggiori informazioni sulle puntate, consultare le sezioni di **TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI**, **Bonus Magnificent 7** e **Jackpot Dettori's Magic Seven** poste in basso.

GIOCO AUTOMATICO

- La modalità di **GIOCO AUTOMATICO** può essere utilizzata per giocare diverse partite di fila automaticamente.
- Piazza una puntata e tieni premuto il pulsante **GIOCO AUTOMATICO/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. Imposta il cursore sul numero desiderato di partite automatiche e quindi fai clic sul pulsante **AVVIA AUTOMATICO** per iniziare a giocare.
- 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.

IL TAVOLO DELLE PUNTATE

1. La visuale del Tavolo delle Puntate permette di piazzare una vasta gamma di puntate standard:
 - **Bonus Magnificent 7**
 - En Plein
 - A Cavallo
 - Terzina
 - Puntata Carré
 - Quattro
 - Sestina
 - Colonna
 - Dozzina
 - 1ª Dozzina
 - 2ª Dozzina
 - 3ª Dozzina
 - 1-18/ 19-36
 - Rossa/Nera
 - Pari/Dispari
2. Per maggiori informazioni sulle puntate, consulta la sezione **TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI** posta in basso.
3. Una volta piazzata la tua puntata, fai clic su **GIRA** per avviare il gioco.

LA TABELLA DEI VICINI

1. Per visualizzare la **Tabella dei Vicini**, fai clic sul pulsante **VICINI** della visuale sul **Tavolo delle Puntate**.
2. La **Tabella dei Vicini** ti permette di piazzare diversi tipi di puntata che non sono disponibili sul **Tavolo delle Puntate**. Queste puntate speciali sono:
 - a. **Voisins du Zero**
 - b. **Tier**
 - c. **Orphelins**
3. Vi sono 5 pulsanti numerati dei **VICINI**. Fai clic su un pulsante dei **VICINI** e quindi seleziona un numero sul tavolo per puntare su questo numero e su quelli disposti alla sua sinistra e alla sua destra. Ad esempio, facendo clic sul pulsante dei **VICINI** con il numero 1 e poi selezionando il numero 2 sul tavolo, piazierai le puntate sul numero 2 e sui numeri accanto a destra e a sinistra (21 a destra e 25 a sinistra). facendo clic sul pulsante dei **VICINI** con il numero 4 e poi selezionando il numero 2 sul tavolo, piazierai le puntate sul numero 2 e sui quattro numeri accanto a destra e a sinistra (21, 4, 19 e 15 a destra e 25, 17, 34 e 6 a sinistra).
4. Fai clic su **Tier**, **Orphelins** o **Voisins Du Zero** per piazzare le puntate speciali, come indicato nella tabella dei pagamenti posta in basso.
5. Fai clic sul pulsante **INDIETRO** per visualizzare nuovamente il **Tavolo delle Puntate**.
6. Per maggiori informazioni sulle puntate, consulta la sezione **TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI** posta in basso.
7. Una volta piazzata la tua puntata, fai clic su **GIRA** per avviare il gioco.

LA RUOTA DELLA ROULETTE

1. Piazza una puntata e fai clic su **GIRA** per fare girare la pallina nella Roulette.
2. 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.
3. Se la pallina si ferma su una casella su cui avevi puntato, vinci un importo calcolato in base alla tua puntata.
4. La casella su cui si è fermata la pallina sarà mostrata in alto a sinistra.
5. Dopo che la pallina si è fermata, compaiono i pulsanti **RADDOPPIA E GIRA** e **RIPUNTA E GIRA**.
 - a. Fai clic su **RADDOPPIA E GIRA** per raddoppiare le puntate precedenti e avviare una nuova partita.

- b. Fai clic su **RIPUNTA E GIRA** per ripuntare le puntate della partita precedente e avviare una nuova partita.
6. Sul numero vincente dell'ultimo giro sarà applicato un segno. Sul **Tavolo delle Puntate** compariranno anche i pulsanti **RIPUNTA E GIRA** e **RADDOPPIA E GIRA**.

TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI

Tipo di Puntata	Copre	Descrizione	Come Puntare	Pagamento
Bonus Magnificent 7	1 casella	Una puntata su Bonus Magnificent 7	Fai clic sul Bonus Magnificent 7	2:1 - 279:1
En Plein	1 numero	Una puntata su un preciso numero vincente (incluso lo 0).	Fai clic su un numero	35:1
A Cavallo	2 numeri	Una puntata su due numeri adiacenti sul tavolo (inclusi lo 0 e il Bonus Magnificent 7).	Fai clic tra due numeri	17:1 I premi del Bonus Magnificent 7 sono compresi tra 0.5:1 e 89:1
Terzina	3 numeri	Puntata su una fila di 3 numeri (ad es. 1,2,3).	Fai clic sul bordo inferiore del numero più in 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
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).	Fai clic tra due puntate sulle terzine (all'angolo inferiore tra due numeri, alla base di una fila verticale)	5:1
Colonna/Dozzina	12 numeri	Una puntata che copre un'intera riga orizzontale da dodici numeri.	Fai clic su una delle aree definite "2 a 1"	2:1
1ª Dozzina	12 numeri	Puntata su un numero compreso tra 1 e 12	Fai clic sulla sezione "1° 12"	2:1
2ª Dozzina	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 13 e 24.	Fai clic sulla sezione "2° 12"	2:1
3ª 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

Tipo di Puntata	Copre	Descrizione	Come Puntare	Pagamento
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 "PARI"	1:1
Dispari	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia dispari.	Premi l'area definita "DISPARI"	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 dei Vicini, accessibile facendo clic sul pulsante corrispondente sul tavolo delle puntate. Per piazzare una puntata sui **Vicini**, fai clic su uno dei pulsanti numerati dei **Vicini** per selezionare su quanti numeri adiacenti desideri puntare e quindi seleziona 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 su 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 o il **Bonus Magnificent 7**.
- Voisins du Zero** significa "Vicini dello Zero". Questi sono i numeri della roulette compresi tra il 22 e il 25, inclusi lo 0 e il **Bonus Magnificent 7**. Fai clic su **Voisins Du Zero** nella **Tabella dei Vicini** per piazzare la puntata. Sono puntate 9 fiche del valore selezionato:
 - 1 fiche è piazzata come puntata a cavallo su **Bonus Magnificent 7** e 0
 - 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
-----------------	-----------

Bonus Magnificent 7 , 0, 2, 3, 4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, o 35	17 fiche (17:1) + 1 fiche Per il Bonus Magnificent 7 - Da 0.5:1 a 89:1
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). Fai clic su **Tier** nella **Tabella dei Vicini** per piazzare la puntata. Sono puntate sui **Vicini** 7 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**. Fai clic su **Orphelins** nella **Tabella dei Vicini** 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 sugli **Orphelins** sono i seguenti:

Numero Vincente	Pagamento
6, 9, 14, 20, 31	17 fiche (17:1) + 1 fiche
1	35 fiche (35:1) + 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.
- Il premio dipende dal numero di fiche incluse nella puntata. Ad esempio, se la puntata è piazzata su cinque numeri consecutivi e uno di questi risulta vincente, il premio è pari a $35 + 1 - 5 = 31$ fiche.

BONUS MAGNIFICENT SEVEN

Quando la pallina si ferma sulla casella **BONUS MAGNIFICENT 7** viene attivato il **Bonus Magnificent 7**.

Nel **Bonus Magnificent 7** è presente un percorso con 20 posizioni tra cui scegliere. Ogni selezione assegna un premio in denaro (da 1 a 5 volte la puntata totale del **Bonus Magnificent 7**) o un trofeo (un moltiplicatore compreso tra X1 e X7 per la vincita totale del **Bonus**, che è pari alla somma dei premi in denaro raccolti a caso). Potrai continuare a selezionare le posizioni finché non rivelerai l'opzione **Riscuoti** (che assegna un trofeo o un premio in denaro), terminando la partita **Bonus**. L'importo massimo ottenibile nel **Bonus Magnificent 7** può raggiungere le 280 volte la puntata totale del giro che ha attivato la funzione.

Quando accedi al **Bonus**, il moltiplicatore di vincita è pari a X1. Per ogni trofeo trovato, il moltiplicatore aumenta in scatti da 1. Quando trovi un trofeo, al centro della pista viene mostrata una delle sette fantastiche vittorie di Frankie Dettori.

Fai clic su **CONTINUA** per tornare al tavolo della Roulette.

JACKPOT FRANKIE DETTORI'S MAGIC SEVEN

Il **Jackpot Frankie Dettori's Magic Seven** può essere attivato dopo qualsiasi giro, compresi i giri non vincenti. In ogni caso, più alta è la puntata, maggiori sono le possibilità di accedere alla partita **jackpot**. Attivare la partita **Jackpot** assicura la vincita di uno dei due **Jackpot**.

Una percentuale di ogni puntata effettuata (definita '**tassa di contribuzione**') da ogni persona che utilizza questo gioco nei casinò online, viene aggiunta al **Jackpot** progressivo. Puoi vincere due diversi livelli di jackpot: **SILVER 5** e **GOLDEN 7**. I diversi tipi di **jackpot** si differenziano per l'importo del premio. Puoi visualizzare l'attuale importo del **jackpot** nella parte superiore della schermata di gioco.

La partita **Jackpot** presenta una schermata composta da 12 caselle, ciascuna delle quali nasconde un trofeo d'argento o d'oro. Fai clic su una casella per rivelare il trofeo. Trova 5 trofei d'argento per vincere il **Jackpot SILVER 5** e 7 trofei d'oro per vincere il **Jackpot GOLDEN 7**.

La partita **Jackpot** dispone di un timer. Se non selezionerai tutti i trofei necessari prima che scada il tempo, il gioco verrà completato automaticamente, mostrando il tuo premio. Le vincite del **Jackpot** vengono mostrate nella finestra corrispondente. Una volta fatto clic su **CONTINUA** per tornare al gioco, saranno assegnate tutte le eventuali vincite sui rulli o sul tavolo della Roulette.