

Regolamento_Dice City

Introduzione

Dice City è un gioco dinamico e accattivante giocato su un tabellone verticale da 36 campi pieno di premi e campi bonus. Per determinare il campo vincente vengono lanciati due dadi.

L'**obiettivo** di Dice City è prevedere l'esito del lancio dei dadi.

Se il campo vincente è un numero, le vincite vengono pagate all'istante; in caso contrario, viene attivato il rispettivo gioco bonus.

Prima del lancio dei dadi, un booster può essere assegnato casualmente a un punto di puntata, moltiplicando la vincita base.

Come giocare

Gioco principale

Il gioco si svolge su un tabellone da 36 campi, ognuno contrassegnato da un premio immediato (1x, 2x e 5x) o da uno dei simboli del gioco bonus (Dice Battle, Lucky Drop e Boom or Bust). Il layout del tabellone rimane invariato per tutta la partita.



Piazza le tue puntate su uno qualsiasi dei sei punti di puntata in cui pensi che finiranno i dadi. Ogni punto di puntata corrisponde a uno o più campi sul tabellone. Tutti i punti di puntata possono essere coperti dalla tua puntata.



In alcuni turni di gioco, un booster casuale da 2x a 10x viene assegnato a uno dei punti di puntata, aumentando il pagamento base di quel punto di puntata.



Un bussolotto di dadi blu e uno rosso contengono un dado ciascuno, il blu sul lato sinistro e il rosso sul lato destro. Entrambi i dadi iniziano a rotolare. Il dado sinistro si ferma per primo, selezionando una riga sul tabellone ed evidenziandola in blu. Il dado destro segue, selezionando una colonna ed evidenziandola in rosso. Il punto in cui queste due linee si intersecano determina il campo vincente.

Se la tua puntata copre il punto di puntata vincente, vieni pagato in base alla tabella dei pagamenti. Se al punto di puntata vincente è stato assegnato un booster, la vincita base di quel punto di puntata viene moltiplicata di conseguenza.

Partite bonus

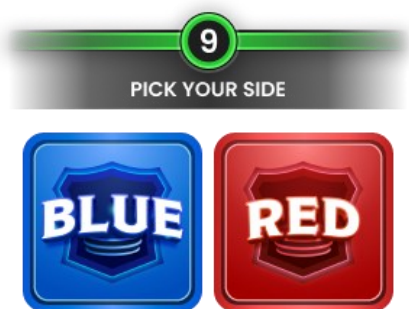
Dice Battle

Quando i dadi finiscono sul campo Dice Battle, viene attivato il gioco bonus Dice Battle. La tua puntata deve coprire il punto di puntata Dice Battle per qualificarsi.



Due premi moltiplicatori vengono rivelati sullo schermo. Se la casella di puntata di Dice Battle ha ricevuto un booster, entrambi i premi aumentano di conseguenza.

Scegli il dado che pensi avrà il punteggio più alto prima che scada il timer. Se non prendi la tua decisione in tempo, il dado viene selezionato automaticamente per te.



Vengono quindi lanciati entrambi i dadi: il dado con il risultato più alto vince il premio più alto, mentre l'altro riceve il premio minore.

Se i risultati sono in parità, i dadi vengono lanciati di nuovo finché non c'è un vincitore.

Una volta finito il gioco bonus, il valore totale del premio viene moltiplicato per la tua puntata e le tue vincite vengono visualizzate sullo schermo.

Lucky Drop

Quando i dadi finiscono sul campo Lucky Drop, viene attivato il gioco bonus Lucky Drop. La tua puntata deve coprire il punto di puntata Lucky Drop per qualificarsi.



Questo gioco bonus si gioca con due dadi su una scala di premi a cinque livelli. Ogni livello della scala mostra lo stesso premio per tutti e sei i valori dei dadi. Ogni valore dei dadi si sposta indipendentemente lungo la scala, avanzando ogni volta che il suo valore viene lanciato da uno dei due dadi.

La riga superiore è numerata da 1 a 6, che rappresenta i sei possibili risultati di un lancio di dadi. Ricevi automaticamente il premio predefinito di 5x, indipendentemente dal valore dei dadi.

Se il punto di puntata Lucky Drop ha ricevuto un booster, tutti i valori dei premi sulla scala vengono moltiplicati di conseguenza.

Seleziona uno dei sei risultati del dado che pensi uscirà più spesso e ti aiuterà a salire più in alto prima che scada il timer della decisione. Se non prendi la tua decisione in tempo, il valore del dado viene

selezionato automaticamente per te.



Entrambi i dadi vengono lanciati tre volte. Il bonus termina quando non ci sono più tiri. Ricevi il premio incassato dal valore del dado selezionato.

Il tuo premio totale viene moltiplicato per la tua puntata e le tue vincite vengono visualizzate sullo schermo.

Turno bonus Boom or Bust

Quando i dadi finiscono sul campo Boom or Bust, viene attivato il gioco bonus Boom or Bust. La tua puntata deve coprire il punto di puntata Boom or Bust per qualificarsi.



Questo gioco bonus si gioca su un tabellone diviso in 6x7 campi con due dadi normali. Ogni campo contiene un premio moltiplicatore o un Level UP, visualizzato come una freccia sul tabellone. Se il punto di puntata Boom or Bust ha ricevuto un booster, tutti i valori dei premi sul tabellone vengono moltiplicati di conseguenza.

La riga superiore sul tabellone rappresenta i sei possibili risultati di un tiro di dado. La colonna blu a sinistra corrisponde al dado sinistro e la colonna rossa a destra corrisponde al dado destro. Ognuna evidenzia il livello attivo per il rispettivo dado.

Finire su un campo premio assegna al giocatore che ha selezionato quel dado il premio di quel campo, mentre il bonus per quel dado termina. Se si ferma su un Level UP, si avanza sul percorso del numero di livelli indicato e quel dado viene lanciato di nuovo con la possibilità di vincere un premio al livello più alto indicato dalla freccia.

Scegli il dado che pensi ti aiuterà a salire più in alto prima che scada il timer della decisione. Se non

prendi la tua decisione in tempo, il dado viene selezionato automaticamente per te.



I dadi vengono lanciati: avanzi sul tabellone in base al risultato del dado selezionato. Il bonus termina quando entrambi i dadi atterrano sui campi premio.

Il tuo premio totale viene moltiplicato per la tua puntata e le tue vincite vengono visualizzate sullo schermo.

Puntate e pagamenti

Se la tua puntata copre il campo vincente, le vincite vengono pagate in base alla tabella dei pagamenti. I booster sono inclusi nei pagamenti.

TIPO DI PUNTATA	PAGAMENTO
1	1–10:1
2	2–20:1
5	5–50:1
Dice Battle	2–1.000:1
Lucky Drop	5–5.000:1
Boom or Bust	7–10.000:1

Il pagamento massimo durante un turno di gioco, bonus inclusi, potrebbe essere limitato. Per ulteriori informazioni consulta **Limiti puntate e pagamenti**. Dopo aver raggiunto il pagamento massimo, il gioco continua normalmente e il limite viene applicato alla vincita totale del turno di gioco.

Ritorno al giocatore

Il ritorno al giocatore teorico (RTP) ottimale in Dice city è **96,55%** sulla base dei punti di puntata “Lucky Drop” o “Boom or Bust”.

Ultimi risultati vincenti

Gli **ultimi risultati vincenti** mostrano il risultato vincente dell'ultimo turno di gioco. L'esito del risultato più recente è visualizzata a sinistra.

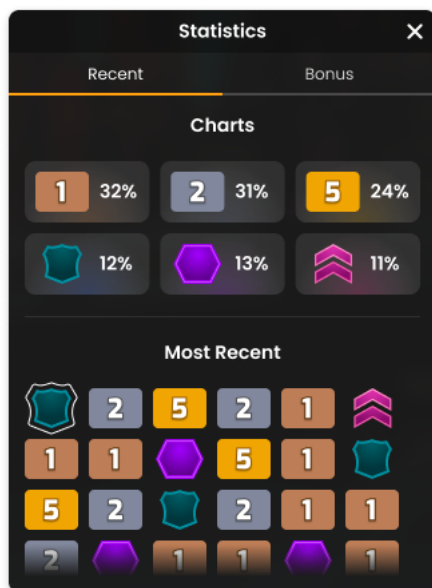


Statistiche di gioco

Clicca/tocca il pulsante Statistiche per statistiche più dettagliate degli ultimi 500 round di gioco.

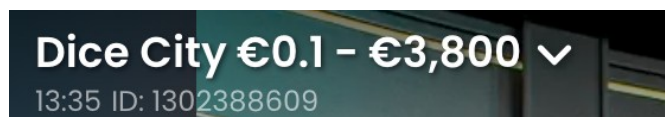


Nelle schede **Recenti** e **Bonus**, puoi trovare le statistiche dei risultati più recenti e i bonus per fino a 500 turni di gioco.



Piazzare le puntate

Il **Nome del tavolo** indica il tavolo al quale stai giocando e i Limiti del tavolo mostrano le puntate minime e massime consentite al tavolo.



Quando fai clic o tocchi quest'area si aprirà la sezione **Pagamenti & Limiti**, dove vengono indicati i limiti minimo e massimo per ogni tipo di puntata e i corrispettivi pagamenti.

L'**Indicatore delle informazioni di partita** ti tiene aggiornato sullo stato della stessa.

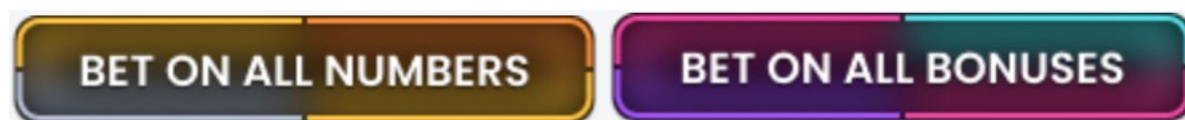


Mentre il timer è visibile, puoi piazzare e modificare le tue puntate.

Il **Display delle fiches** ti consente di selezionare il valore delle fiches che desideri puntare. Sono disponibili solo i valori delle fiches che coprono il saldo attuale.



Clicca/tocca il pulsante **PUNTA SU TUTTI I NUMERI** o **PUNTA SU TUTTI I BONUS** per coprire tutti i numeri o tutti i punti di puntata del gioco bonus contemporaneamente con il valore della tua fiche selezionata.



Il **pulsante Ripeti** ti consente di ripetere le stesse puntate del round precedente. Dopo aver fatto clic o toccato il pulsante Ripeti, i pulsanti Raddoppia e Annulla verranno abilitati.



Il pulsante **Raddoppia** raddoppia le puntate piazzate. Ogni clic/tocco raddoppia le puntate fino al limite massimo.



Il pulsante **Annulla** rimuove l'ultima puntata piazzata. Questo pulsante è disponibile solo durante il periodo di puntata. Al termine del periodo di puntata non sarà più possibile annullare o modificare le puntate. Fare clic o toccare ripetutamente il pulsante Annulla rimuove le puntate una a una. Le puntate più recenti vengono rimosse per prime.



L'**indicatore Saldo** mostra i fondi disponibili e il tipo di valuta. Il saldo deve essere sufficiente a coprire tutte le puntate piazzate.

Se il tuo saldo non viene aggiornato (dopo aver piazzato le puntate, aver vinto o aver perso), ricarica il

gioco.

Il pulsante **Cassa** aprirà la sezione Cassa per effettuare depositi e prelievi. Sui dispositivi mobili, il pulsante Cassa è disponibile all'interno del menu di gioco.

L'indicatore **Puntata totale** mostra il totale attuale di tutte le puntate effettuate per il round di gioco in corso.



Ogni turno di gioco è identificato da un **Numero ID di gioco** unico. L'**indicatore dell'ora** mostra l'ora locale corrente.

12:36 ID:1234567890

Se hai domande e vuoi contattare l'assistenza clienti, usa il numero ID di gioco come riferimento (o scatta uno screenshot del numero del round).

Gioco automatico

La funzione **Gioco automatico** ti consente di ripetere automaticamente le puntate per il numero selezionato di round di gioco. Per attivare la funzione Gioco automatico, piazza le puntate che desideri e fai clic o tocca il pulsante **Gioco automatico**.



Poi la finestra di Gioco automatico si apre e da qui puoi selezionare il numero di turni di gioco sui quali desideri ripetere la puntata. In base alla giurisdizione in cui ha sede il casinò, potrebbero essere disponibili impostazioni aggiuntive.

Dopo aver fatto clic o toccato il pulsante Avvio, il Gioco automatico parte. Il numero selezionato di turni di Gioco automatico verrà visualizzato come indicatore sul pulsante Modifica gioco automatico. Il numero di round rimanenti di Gioco automatico verrà aggiornato automaticamente.



Dal momento in cui la funzione di Gioco automatico viene avviata, puoi modificare le tue puntate piazzando delle fiches aggiuntive sul tavolo nel corso del tempo di puntata.

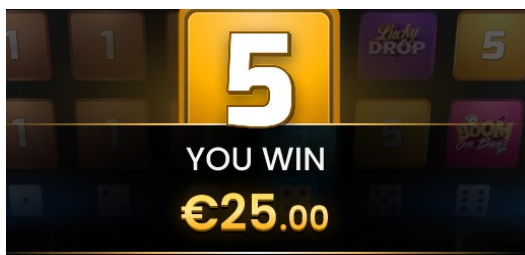
Per interrompere la funzione Gioco automatico, apri la finestra relativa e premi/tocca il pulsante **Stop**.

La funzione Gioco automatico si **disattiva automaticamente** nei seguenti casi:

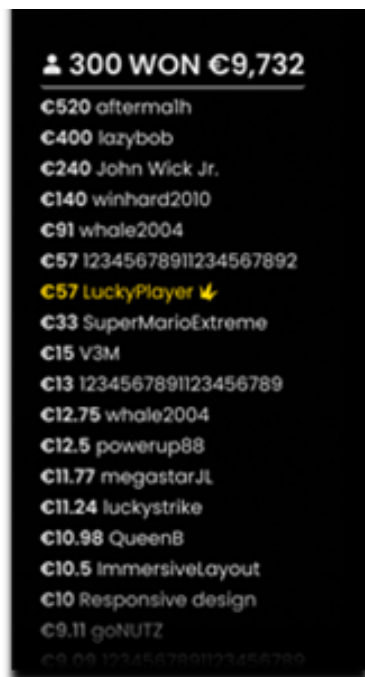
1. Il numero selezionato di turni con Gioco automatico raggiunge lo 0. In questo caso riceverai un messaggio su schermo.
2. Il tuo saldo è insufficiente per continuare a utilizzare il Gioco automatico.
3. Si verifica una o più condizioni di Stop al Gioco automatico: diminuzione del saldo, aumento del saldo o vincita singola che supera il valore che hai selezionato nelle impostazioni.

Risultato del gioco

Il risultato vincente del turno di gioco è evidenziato sul layout delle puntate. Le tue vincite totali verranno visualizzate sul tuo display.



L'**Elenco dei vincitori** è mostrato alla fine del turno di gioco e mostra la lista dei nickname dei giocatori che hanno vinto al medesimo tavolo nell'ultima partita di gioco. Gli importi vinti verranno mostrati nella tua valuta.



Controlli di navigazione

È possibile selezionare il pulsante **Lobby** in qualsiasi momento e in qualsiasi gioco. Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco, selezionare qualsiasi altro gioco live o semplicemente abbandonare il tavolo. Una volta fatto clic su di essa, non verrai escluso dal tavolo attuale fino a quando

non selezioni il nuovo tavolo di gioco a cui vuoi unirti. Puoi usare la Lobby per consultare altri giochi pur rimanendo al tavolo corrente. Una volta nella pagina Lobby, premi/tocca il pulsante **Torna al gioco** per uscire da Lobby e tornare al tuo tavolo aperto.



Facendo click/toccando il pulsante **Chat** avvii la funzione di messaggistica. Puoi inviare messaggi al Presentatore del gioco e ad altri giocatori. I Presentatori del gioco comunicheranno con te e risponderanno a qualsiasi tipo di domanda riguardante il gioco.



Se desideri parlare con il team di **Assistenza Live**, seleziona la chat room corrispondente facendo click/toccando il pulsante **Assistenza** per ricevere assistenza in una finestra di chat privata.



I messaggi della chat sono monitorati in ogni momento dal personale dedicato dell'Assistenza Clienti. I giocatori che fanno un cattivo utilizzo della chat abusando dell'host o di altri giocatori, o utilizzando un linguaggio inappropriato e/o offensivo, potrebbero vedersi disabilitare i privilegi di chat.

Facendo click/toccando il pulsante **Volume** si apre il cursore che consente di modificare il volume dell'audio del tavolo. Facendo click/toccando il pulsante Volume puoi mettere il gioco in modalità "Muto". Per disattivare la modalità "Muto", fai click/tocca di nuovo il pulsante.



Facendo click/toccando il pulsante **Cronologia** si apre una finestra che mostra i dettagli della tua attività di gioco. Per impostazione predefinita, la data in cui si aprirà la cronologia sarà oggi.



Seleziona una partita di gioco dalla lista per visualizzarne i dettagli, ordinati per informazioni sul turno di gioco e sulle tue puntate.

Facendo click/toccando il pulsante **Aiuto gioco** si apre la finestra di aiuto in cui ti trovi in questo momento.



Facendo click/toccando il pulsante **Impostazioni** si apre la finestra delle impostazioni che consente di selezionare le seguenti preferenze:



- Streaming video on/off
- Gestisci qualità video
- Gestisci effetti sonori del gioco

Facendo click/toccando il pulsante **Schermo Intero** si avvia la modalità a Schermo Intero. Per uscire da questa modalità, fai nuovamente clic/tocca di nuovo il pulsante o usa il tasto “Esc” sulla tastiera.



Sottotitoli

Non tutti i sottotitoli possono essere non accurati. Consulta le informazioni dell'interfaccia utente presente nel gioco come fonte primaria.

Situazioni di “Lancio nullo”

Il bussolotto deve completare una rotazione di almeno 7 secondi dopo la definizione dell'ultimo risultato.

Se il lancio non è confermato come valido, si ha un “**Lancio nullo**”.

Viene dichiarato “Lancio nullo” se:

- Il bussolotto ruota per meno di 7 secondi.
- Un dado è bloccato su uno spigolo.
- C'è un qualsiasi tipo di malfunzionamento fisico che influenza la rotazione.
- C'è un qualsiasi tipo di malfunzionamento meccanico che influenza i dadi o lo strumento che li mescola.

In caso di “**Lancio nullo**”, viene attivato un nuovo tiro in base alle procedure operative standard.

Le puntate rimangono puntate fino a che non viene effettuato un tiro valido.

Inconvenienti di gioco

Se si verifica un qualsiasi errore nel sistema di gioco, nella procedura di gioco o nelle attività di transazioni, il turno di gioco sarà temporaneamente sospeso e il Manager di turno verrà informato immediatamente. Tu e gli altri giocatori visualizzerete un messaggio sullo schermo, per evidenziare che il problema è oggetto di indagine.

Se l'errore può essere risolto immediatamente, il gioco continuerà come al solito. Se una soluzione immediata non è possibile, la partita sarà annullata e le puntate iniziali saranno rimborsate a tutti i giocatori che hanno partecipato alla partita.

Se desideri discutere alcuni problemi legati al gioco, contatta l'Assistenza live del Casinò fornendo il tuo **Numero ID di gioco**.

Politica per le disconnessioni

I servizi del Casinò dal vivo di Pragmatic Play vengono erogati via Internet e occasionalmente possono verificarsi disconnessioni.

Dopo essere stato disconnesso, controlla la tua vincita nella finestra **Cronologia**. Se hai domande sull'esito del gioco, contatta l'Assistenza live all'interno del gioco o l'Assistenza clienti del Casinò fornendo il tuo ID di gioco.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **96.55%**.