

Regolamento_MONOPOLY Roulette

Obiettivo del gioco

MONOPOLY Roulette è un divertente gioco show che abbina la Roulette all'iconico gioco da tavolo. Offre i Giochi bonus MONOPOLY e Probabilità, aggiungendo un tocco unico alla classica esperienza della Roulette

Lo scopo nella **MONOPOLY Roulette** è quello di indovinare il numero corretto su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o più scommesse sul numero scelto. La ruota include i numeri da 1 a 36 più un singolo 0 (zero).

Il nome e il logo MONOPOLY, il disegno distintivo del tabellone, i riquadri ai quattro angoli, il nome e il personaggio di MR. MONOPOLY, e tutti gli altri elementi distintivi del tabellone, delle carte e degli altri componenti di gioco sono marchi registrati di Hasbro per il proprio gioco di contrattazione e per tutti i componenti del gioco, sono dunque utilizzati su base di concessione. ©1935, 2026 Hasbro. Tutti i diritti riservati. Licenza Hasbro.

Regole del gioco

Fase di puntata

Scommetti su uno o più punti di puntata prima che il tempo di puntata finisca. Le puntate effettuate su numeri specifici o linee tra di essi sono chiamate Puntate interne, mentre quelle piazzate sui bordi esterni del tavolo sono conosciute come Puntate esterne.

Per qualificarti per il MONOPOLY o il Turno Bonus probabilità devi vincere una puntata Pieno che copre un numero che mostra il simbolo Bonus corrispondente.

In alternativa, puoi piazzare una puntata Bonus sul punto di puntata Cacciatore Bonus o Cacciatore di probabilità che piazza automaticamente una puntata su tutti i numeri che hanno ricevuto il relativo simbolo Bonus.

PUNTATE INTERNE:

- **Pieno** — si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- **Cavallo** — si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- **Terzina** — si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la Terzina, si punta su tre numeri.
- **Quartina** — si posiziona la fiche all'angolo di intersezione (al centro) di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- **Sestina** — si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

PUNTATE ESTERNE:

- **Colonna** — si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con «2 to 1» alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna copre lo zero.
- **Dozzina** — si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con «1st 12», «2nd 12» o «3rd 12» per coprire i dodici numeri della casella corrispondente.
- **Rosso/nero** — si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o i 18 numeri neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **Even/Odd (Pari/dispari)** — si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o i 18 numeri dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **1-18/19-36** — si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

PUNTATE BONUS:

- **Cacciatore Bonus** — copre tutti i numeri con un simbolo Bonus MONOPOLY.
- **Cacciatore di probabilità** — copre tutti i numeri con un simbolo Bonus probabilità.

Devi avere un saldo sufficiente per piazzare le puntate Cacciatore Bonus e Cacciatore di probabilità.

Puntata	Costo
Cacciatore Bonus	x14.5 l'importo della tua puntata
Cacciatore di probabilità	x7.3 l'importo della tua puntata

Puoi scoprire di più sui vari tipi di puntata in Roulette nelle seguenti sezioni:

- Puntate sui vicini
- Puntate preferite e speciali
- Tendenze migliori

Gioco principale

Alla fine del tempo di puntata, il disco della Roulette automatica fa girare la pallina mentre il dealer tira una leva per attivare la slot machine che determina il numero totale di simboli Bonus MONOPOLY per il turno.

Questi simboli ti danno la possibilità di partecipare al Gioco bonus MONOPOLY e viene visualizzato un numero da 5 a 9, che rappresenta il numero totale di lanci di dadi disponibili durante il Gioco bonus MONOPOLY.

In base al giro della slot machine, vengono distribuiti da tre a sette simboli Bonus MONOPOLY sulla griglia di puntata e assegnati a singoli numeri (0-36), contrassegnandoli come numeri Bonus per il turno.

Durante il giro slot machine, Mr. Monopoly assegna inoltre in modo casuale fino a cinque simboli Probabilità a singoli numeri sulla griglia di puntata.

Quando la pallina si ferma in una delle caselle numerate, viene determinato il numero vincente. Vinci 19:1 se hai piazzato una puntata Pieno su quel numero. Se la tua puntata Pieno copre un numero con un simbolo Bonus, procedi al Gioco bonus corrispondente.

Turno bonus MONOPOLY

Entra nel mondo virtuale di MONOPOLY e osserva Mr. Monopoly mentre si sposta sul tabellone raccogliendo premi in denaro e moltiplicatori lungo il percorso.

Il Gioco bonus mantiene la disposizione tradizionale (Proprietà, Società, Ferrovie, Tasse, Parcheggio gratuito, Prigione, Probabilità, Imprevisti e VIA).

- Due dadi veri
- Doppio = lancio extra
- In prigione: uscita con doppio o automatico dopo due tentativi

Eventi:

- Imprevisti/Probabilità → premio o costo casuale
- Tasse → riduzione vincite (10% o 20%)
- VIA → raddoppio premi

La vincita bonus minima totale è pari a **30x** la puntata iniziale.

Turno bonus probabilità

Tre carte con moltiplicatore casuale da **20x a 300x**.

Selezione manuale o casuale. Mostra vincita totale.

Pagamenti

PUNTATE INTERNE

Tipo di puntata	Pagamento
Pieno	19-4999:1
Cavallo	17:1

Terzina	11:1
Quartina	8:1
Sestina	5:1

PUNTATE ESTERNE

Tipo di puntata	Pagamento
Colonna	2:1
Dozzina	2:1
Rosso/nero	1:1
Pari/dispari	1:1
1-18/19-36	1:1

PUNTATA BONUS

Tipo di puntata	Pagamento
Cacciatore Bonus	Fino a 500.000 €
Cacciatore di probabilità	Fino a 500.000 €

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

Ritorno al giocatore

- Pieno: **96.46% - 96.59%**
- Cacciatore Bonus: **93.63% - 93.66%**
- Cacciatore probabilità: **94,72%**
- Altre puntate: **97,30%**

Puntate sui vicini

Include:

- Tiers du Cylindre
- Voisins du Zero
- Orphelins a Cheval
- Jeu Zero

(segue struttura con combinazioni numeri e fiche come da immagine)

Puntate preferite e speciali

- Salvataggio fino a 10 puntate
- Riutilizzo rapido
- Modifica e moltiplicazione

Finale en Plein (esempi)

- 0 → 0+10+20+30
- 1 → 1+11+21+31
- ...
- 9 → 9+19+29

Finale a Cheval (esempi)

- 0/3, 1/4, 2/5, ecc.

Puntate Complete

Coprono tutte le puntate interne di un numero.

Tendenze migliori

Mostra le puntate esterne più vincenti recenti (solo storico, non predittivo).

Puntare

- Limiti: **0,20 – 10.000 €**
- Timer con semaforo (verde/giallo/rosso)
- Display fiche selezionabili

Controlli:

- **Raddoppia (x2)**
- **Ripeti**
- **Annulla**

Indicatore puntata mostra il totale.

Puntata spray

La funzione Puntata spray ti aiuta a piazzare più puntate su numeri o combinazioni diverse in modo più rapido ed efficiente attraverso la griglia di puntata. Per iniziare a piazzare puntate, clicca/tocca su un punto di puntata vuoto e trascina il mouse o il dito sulla griglia e tieni premuto o aspetta che il tempo di puntata termina. Mentre scorri, le puntate vengono piazzate automaticamente su tutti i punti di puntata che il tuo dito o mouse attraversa, e se il tuo scorrimento include un punto di puntata con una puntata esistente, la puntata attuale si ripete su quel punto di puntata. La funzione Puntata spray è disponibile sulla griglia Standard (Mobile e Desktop) e sulla griglia One-hand (Mobile).

Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.

Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra.

I tuoi recenti risultati

Clicca o tocca il pulsante STATISTICHE per visualizzare una tabella dei numeri vincenti fino a un massimo di 500 degli ultimi turni giocati. Usa il cursore per modificare il numero dei turni da considerare.

Quando scorri con il cursore su una qualsiasi parte del diagramma delle statistiche, viene evidenziato il punto sul tavolo da puntata in cui verrebbe collocata una fiche. È sufficiente toccare/fare clic sulla puntata per posizionare la fiche.

Assistenza Live

Contattare il Supporto in tempo reale per richieste relative al gioco.

Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

Chat

Chattare con presentatori del gioco e/o altri giocatori.

Audio

Il controllo sonoro gestisce tutti i suoni nel gioco.

Codice partita

Ogni turno è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT *ore: minuti: secondi*. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare il servizio clienti riguardo a uno specifico round.

Cronologia del gioco

Cronologia del gioco mostra i tuoi turni e risultati del gioco Evolution.

Impostazioni

Le impostazioni ti permettono di personalizzare le preferenze utente che vengono salvate nel tuo profilo.

Lingua

Puoi modificare la tua lingua di gioco nelle impostazioni. Viene applicata la lingua ufficiale della giurisdizione se le traduzioni del gioco non corrispondono.

Gestione degli errori

Se si verifica un errore durante la procedura o il gioco, il turno di gioco verrà messo in pausa mentre il gestore/presentatore del gioco informa il responsabile del servizio. Tu e gli altri giocatori riceverete una notifica tramite chat o messaggio pop-up sullo schermo per evidenziare che il problema è in fase di analisi. Se il gestore del turno riesce a risolvere immediatamente l'errore, il turno di gioco continuerà normalmente. Se, invece, non è possibile trovare una soluzione immediata, il turno di gioco verrà annullato e tutte le puntate iniziali verranno rimborsate ai giocatori che vi hanno partecipato.

Regola valida dei giri di roulette

Il numero vincente è valido solo quando il giro è stato ritenuto valido.

In un giro valido, la pallina della Roulette deve essere fatta girare dalla ruota automatica nella direzione opposta al movimento della ruota stessa e deve completare almeno i suoi primi 3 giri completi attorno al perimetro prima di cadere e fermarsi su uno slot con un numero.

Un giro viene dichiarato non valido nei casi seguenti:

- La pallina ha fatto meno di 3 giri completi.
- La pallina è stata lanciata nella stessa direzione della ruota.
- La palla non ha toccato completamente il bordo durante la rotazione.
- La pallina ha smesso di ruotare durante il giro.
- La pallina è uscita dalla ruota durante il giro.
- Un corpo estraneo è finito sulla ruota durante il giro.

In caso di giri non validi, la ruota automatica ripete il giro.

In caso di irregolarità, si prega di fornire il numero di gioco del round in questione all'Assistenza Live.

Altri giochi

Lobby Evolution: seleziona facilmente il gioco senza uscire dalla sessione di gioco corrente fino a quando non viene scelto un nuovo gioco.

LOBBY

Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a più tavoli da gioco, visualizzarli tutti e giocarci assieme nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante **+TAVOLO** associato al tavolo corrispondente. Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato.

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.: PROBABILITÀ

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.

- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

Tasto	Funzione
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto «1» corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto «2» seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z), ELIMINA, BACKSPACE	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: <ul style="list-style-type: none"> • Uscire dalla modalità a schermo intero • Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Come giocare, Impostazioni ecc.)

Versione 1.0

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al:

- **Pieno: 96.46% [*] - 96.59%**
- **Altre puntate: 97.30%**
- **Cacciatore Bonus: 93.63% [*] - 93.66%**
- **Cacciatore di probabilità: 94.72%**

La vincita massima per le vincite in un singolo turno di gioco è limitata.

[*] Gli RTP sopra indicati sono stati calcolati considerando il livello massimo di puntata per ogni tipo di scommessa e il limite massimo di vincita per la vincita totale configurato a 500000 €. Con tali restrizioni, questi sono gli RTP minimi ottenibili per ogni scommessa. Questi valori di RTP sono validi finché il rapporto tra vincite massime e livelli di puntata rimane costante. Puntata Pieno: € 400 / Cacciatore Bonus: € 200.