

## Regolamento **Red Door Roulette**

Red Door Roulette è un entusiasmante gioco che unisce la Roulette all'esperienza del gioco bonus Crazy Time. In ogni turno, vengono selezionati casualmente da tre a 15 numeri come numeri bonus, offrendoti la possibilità di accedere al turno bonus Crazy Time. Inoltre, ogni bonus ha la possibilità di ottenere un moltiplicatore da 2x a 20x e di aumentare le tue vincite nel turno bonus.

Lo scopo di Red Door Roulette è quello di indovinare il numero su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o più puntate sul numero scelto. La ruota della roulette comprende i numeri da 1 a 36 più un singolo 0 (zero).

Dopo che il tempo di puntata è scaduto e la Roulette automatica ha fatto girare la pallina, il croupier abbassa una leva per avviare il giro di una slot machine. I rulli della slot machine si fermano e mostrano un importo totale casualmente selezionato di numeri bonus per questo turno di gioco. Questi numeri bonus saranno contrassegnati con chiavi sulla griglia di puntata principale della Roulette. Le chiavi si trasformano eventualmente in punti di puntata colorati e, in alcuni casi, mostrano un moltiplicatore del numero bonus. Se hai una fiche posizionata sul numero bonus vincente, partecipi al turno bonus Crazy Time. Nel turno bonus, una ruota gira e si ferma per rivelare il moltiplicatore finale del turno bonus.

### **Turno bonus**

Cosa si nasconde dietro la porta segreta rossa? È il mondo del Bonus Crazy time con una gigantesca ruota a 64 segmenti con un singolo indicatore e nient'altro che folli moltiplicatori di bonus! Se c'è un moltiplicatore sul numero bonus, tutti i moltiplicatori sulla ruota Crazy Time vengono moltiplicati per quel moltiplicatore.

Gira e aspetta vincite FOLLI! Quando la ruota si ferma, l'indicatore punterà a un segmento. Il moltiplicatore del segmento corrispondente verrà applicato immediatamente alle vincite del giocatore.

Se l'indicatore si ferma sul segmento DOUBLE della ruota Crazy Time, tutti i valori dei moltiplicatori mostrati sulla ruota verranno raddoppiati e poi la ruota verrà fatta girare un'altra volta.

Se la ruota si ferma sul segmento DOUBLE molte volte di seguito, e tutti i valori del moltiplicatore hanno raggiunto 4000x, i segmenti DOUBLE vengono automaticamente sostituiti da moltiplicatori 4000x.

### **Tipi di puntata**

È possibile inserire diversi tipi di puntate sul tavolo della roulette. Le puntate possono coprire un singolo numero oppure una serie di numeri e ogni tipo di puntata dispone di uno specifico premio.

Le puntate piazzate sulle caselle numerate o sulle linee tra una casella e l'altra sono dette «Interne»; le puntate piazzate sulle aree speciali, poste sotto e a fianco della griglia principale sono dette «Esterne».

### **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:**

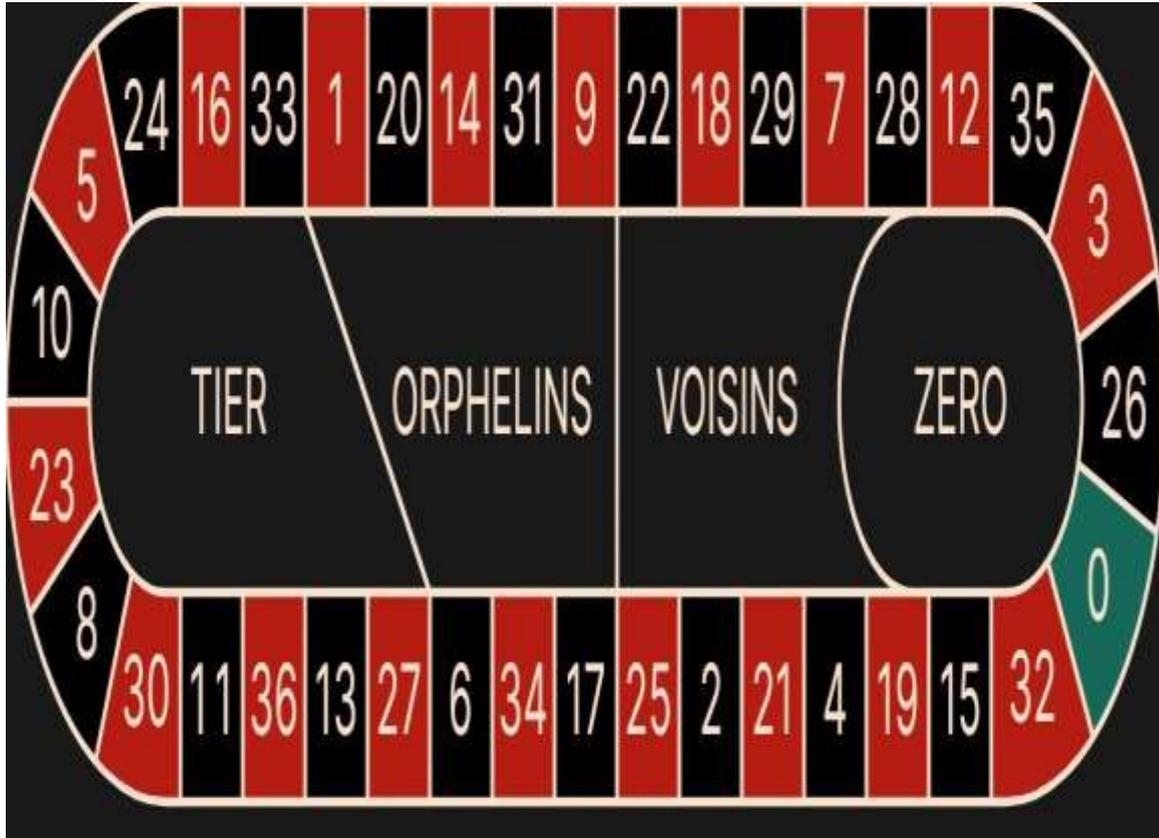
- Colonna — si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con «2 to 1» alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna, copre lo zero.
- Dozzina — si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con «1st 12», «2nd 12» o «3rd 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.

Una volta chiuse le puntate, i «numeri bonus» selezionati a caso vengono evidenziati sul griglia di puntata.

### **Puntate sui vicini**

Clicca/tocca il pulsante PUNTATE SUI VICINI per visualizzare una speciale area di puntata che consente di piazzare più facilmente le puntate sui vicini e altre puntate speciali. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere/riaprire questa funzione.

Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. I punti di puntata saranno evidenziati.



### Tiers du Cylindre

Questa puntata copre un totale di 12 numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette opposto allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11
- 1 fiche per cavallo 13/16
- 1 fiche per cavallo 23/24
- 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36

### Voisins du Zero

Questa puntata copre un totale di 17 numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette che contiene lo zero. 9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3

- 1 fiche per cavallo 4/7
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per quartina 25/26/28/29
- 1 fiche per cavallo 32/35

### **Orphelins a Cheval**

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle precedenti puntate voisins du zero e tiers du cylindre. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17
- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34

### **Jeu Zero**

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla Roulette: 12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15. 4 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 0/3
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche su 26 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 32/35

Una puntata sui vicini copre un determinato numero e i numeri posti accanto ad esso sulla ruota della Roulette. Per piazzare una puntata sui vicini, clicca/tocca uno specifico numero sulla pista numerica. Una fiche sarà collocata sul numero scelto e sui numeri vicini a quel numero, sia a destra sia a sinistra. Clicca/tocca il pulsante circolare «-» o «+» per aumentare o diminuire l'insieme dei numeri vicini posti alla destra e alla sinistra del numero scelto.

## **Puntate preferite e speciali**

### **PUNTATE PREFERITE**

La funzione opzionale «Puntate Preferite» consente di salvare una puntata preferita o una combinazione di diversi tipi di puntate per una più facile collocazione nei futuri round di Roulette. È possibile salvare e modificare un elenco di un massimo di 30 puntate preferite con nomi diversi.

### **SALVA UNA PUNTATA PREFERITA**

Per aprire il menu delle puntate preferite, fai clic sul pulsante PUNTATE PREFERITE. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere questa funzione.

Dopo aver piazzato una puntata preferita o una combinazione di puntate sul tavolo della Roulette, clicca/tocca SALVA ULTIMA PUNTATA nel menu delle puntate preferite. Verrà suggerito un nome predefinito per la puntata, ma puoi aggiungere un nome più facilmente riconoscibile. Potrai quindi salvare e aggiungere questa puntata alle tue puntate preferite cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo «Invio» sulla tastiera.

### **PIAZZA UNA PUNTATA PREFERITA**

Quando desideri piazzare una puntata preferita durante la fase di puntata di un round di Roulette, apri il menu delle puntate preferite per visualizzare un elenco di tutte le puntate salvate in precedenza. Verranno elencate in ordine cronologico, con la puntata preferita salvata per prima in cima all'elenco. È possibile posizionare il cursore sul nome di qualsiasi puntata elencata per visualizzare quante fiche verranno piazzate sul tavolo della Roulette. Clicca/tocca il nome di ogni puntata desiderata per piazzarla. È inoltre possibile moltiplicare (raddoppiare, triplicare, quadruplicare...) l'importo di ogni puntata preferita piazzata cliccando/toccando il nome più di una volta.

### **RINOMINARE O ELIMINARE LE PUNTATE PREFERITE**

Quando il menu delle puntate preferite è aperto, è possibile cliccare/toccare il pulsante MODIFICA per eliminare o rinominare qualsiasi puntata elencata.

Rinomina qualsiasi puntata elencata cliccando/toccando l'area interna della casella di testo grigia che circonda il nome attuale. Puoi quindi immettere un nuovo nome e salvarlo cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo «Invio» sulla tastiera.

Elimina qualsiasi puntata che non desideri più mantenere nell'elenco delle puntate preferite cliccando/toccando il rispettivo pulsante ELIMINA.

Al termine della modifica dell'elenco delle puntate preferite, clicca/tocca il pulsante SALVA posto nell'angolo in alto a destra del menu delle puntate preferite, oppure clicca/tocca il pulsante PUNTATE PREFERITE.

## PUNTATE SPECIALI

Sotto la seconda scheda in Puntate preferite, puoi posizionare più facilmente le puntate Finale en plein e Finale a cheval.

### Finale en Plein

- Finale en plein 0 — Puntata da 4 fiche che copre 0+10+20+30, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 1 — Puntata da 4 fiche che copre 1+11+21+31, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 2 — Puntata da 4 fiche che copre 2+12+22+32, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 3 — Puntata da 4 fiche che copre 3+13+23+33, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 4 — Puntata da 4 fiche che copre 4+14+24+34, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 5 — Puntata da 4 fiche che copre 5+15+25+35, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 6 — Puntata da 4 fiche che copre 6+16+26+36, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 7 — Puntata da 3 fiche che copre 7+17+27, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 8 — Puntata da 3 fiche che copre 8+18+28, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 9 — Puntata da 3 fiche che copre 9+19+29, ognuno con 1 fiche

### Finale a cheval

- Finale a cheval 0/3 — Puntata da 4 fiche che copre 0/3+10/13+20/23+30/33, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 1/4 — Puntata da 4 fiche che copre 1/4+11/14+21/24+31/34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 2/5 — Puntata da 4 fiche che copre 2/5+12/15+22/25+32/35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 3/6 — Puntata da 4 fiche che copre 3/6+13/16+23/26+33/36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 4/7 — Puntata da 4 fiche che copre 4/7+14/17+24/27+34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 5/8 — Puntata da 4 fiche che copre 5/8+15/18+25/28+35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 6/9 — Puntata da 4 fiche che copre 6/9+16/19+26/29+36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 7/10 — Puntata da 3 fiche che copre 7/10+17/20+27/30, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 8/11 — Puntata da 3 fiche che copre 8/11+18/21+28/31, ognuno con 1 fiche

- Finale a cheval 9/12 — Puntata da 3 fiche che copre 9/12+19/22+29/32, ognuno con 1 fiche

## **Puntate Complete**

Una Puntata Completa piazza tutte le puntate interne di uno specifico numero.

Ad esempio, una Puntata Completa sul numero 36 piazza 18 fiche per coprirlo completamente, come segue: 1 fiche sul numero pieno 36, 2 fiche su ognuno dei Cavalli 33/36 e 35/36, 3 fiche sulla terzina 34/35/36, 4 fiche sulla quartina 32/33/35/36 e 6 fiche sulla sestina 31/32/33/34/35/36.

## **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.

## **Pagamenti**

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

### **PUNTATE INTERNE**

#### **TIPO DI PUNTATA    VINCITA**

Pieno    19–3999:1

Cavallo        17:1

Terzina        11:1

Quartina       8:1

Sestina        5:1

## PUNTATE ESTERNE

### TIPO DI PUNTATA    VINCITA

Colonna        2:1

Dozzina       2:1

Rosso/nero    1:1

Pari/dispari   1:1

1-18/19-36    1:1

Il pagamento massimo per le tue vincite in un turno di gioco è limitato a 500.000 €. La puntata del giocatore è inclusa in questo calcolo.

Il moltiplicatore massimo nel gioco bonus è 4000x.

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

### Vincita del giocatore

Il ritorno teorico ottimale al giocatore (RTP) è **97,30%** per tutte le puntate, esclusa la puntata piena al 97,09%.

Se il giocatore vince supera il pagamento massimo di 500.000 €, l'RTP per la puntata piena sarà del 96,50%

### Puntare

Il pannello dei LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi del tavolo e può essere aggiornato periodicamente. Apri il pannello dei Limiti di Puntata per verificare i tuoi limiti attuali.

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

Con la visualizzazione immersiva, il TIMER ti informa della durata dell'intervallo di puntata. Quando scade, non è più possibile puntare e non vengono accettate nuove puntate.

Nella visualizzazione classica, il SEMAFORO indica lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano il relativo punto di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. L'azione potrà essere interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIARE (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

Facendo clic/toccano ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLA.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

## **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.

### **Gioco automatico**

Una volta piazzata una puntata, il Gioco automatico consente di ripetere le puntate selezionate per un certo numero di turni di gioco.

Per avviare il Gioco automatico, piazza le tue puntate e fai clic sul pulsante corrispondente.

Nel pannello del Gioco automatico, puoi avviare il Gioco automatico selezionando il numero di mani per i quali desideri che le tue puntate vengano ripetute.

Il numero di turni di Gioco automatico che hai selezionato verrà visualizzato sul pulsante Gioco automatico. Il numero di turni di Gioco automatico residui viene aggiornato non appena comincia il Gioco automatico.

Il tuo importo totale della tua puntata nel Gioco automatico può essere calcolato moltiplicando il numero di turni di Gioco automatico che hai selezionato per il valore della tua puntata totale. È indicato sotto ogni carta del turno di Gioco automatico. Il tuo limite di Gioco Automatico rimanente verrà visualizzato anche sotto ogni carta del turno di Gioco automatico, una volta che il Gioco automatico è iniziato.

I tuoi turni di Gioco automatico proseguono fino al termine del numero impostato o finché non decidi d'interromperli cliccando/toccando STOP.

Quando il Gioco automatico viene interrotto, sarai in grado di ripetere le puntate e i turni selezionati in precedenza cliccando/toccando RIPETI.

Se fai puntate aggiuntive sulla griglia di puntata o raddoppi le tue puntate mentre il Gioco automatico è in esecuzione, apparirà un messaggio che ti permetterà di scegliere di continuare il Gioco automatico con le tue puntate modificate. Se non confermi di continuare, il Gioco automatico verrà interrotto.

## **Chat**

Puoi chattare con il presentatore del gioco e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

I privilegi di Chat verranno disabilitati per i giocatori che abusano di questa funzionalità per insultare il Croupier o gli altri giocatori oppure usano un linguaggio non appropriato e/o offensivo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.

Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

## **Codice partita**

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

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.

## **Audio**

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.

È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

## **Cronologia del gioco**

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani giocate e i rispettivi risultati.

Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA ACCOUNT:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA DEL GIOCO:** mostra la cronologia relativa a un particolare gioco quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna GIOCO.

## **Impostazioni**

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

Puoi modificare le tue impostazioni generali e di gioco.

## **GENERALE**

È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

## **VIDEO**

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

## **AUDIO**

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL PRESENTATORE, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

## **Depositi e prelievi**

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.

## **Gioca responsabilmente**

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.

## **Informazioni relative all'ADM**

Nella parte alta dello schermo sono visualizzate le informazioni relative all'ADM:

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE indica il valore identificativo della sessione di gioco emesso dall'ADM.
- ID DI PARTECIPAZIONE indica il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco emesso dall'ADM.

## **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 dal dealer nella direzione opposta alla rotazione della ruota e deve completare almeno 3 giri completi attorno alla pista 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 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, il dealer ripete il giro.

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

## Altri giochi

Il pulsante LOBBY può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Non sarai rimosso da questo tavolo finché non avrai selezionato il nuovo gioco/tavolo a cui desideri partecipare. Puoi utilizzare la LOBBY per navigare tra i giochi mentre stai giocando l'attuale partita.

### **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:

- Uscire dalla modalità a schermo intero
- Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Come giocare, Impostazioni ecc.)