

Regolamento Quantum American Roulette Live

La **Quantum American Roulette Live** appartiene alla famiglia dei Giochi di sorte a quota fissa.

Il gioco della Roulette prevede una pallina che, lanciata in direzione opposta rispetto ad una ruota composta da 38 settori (numerati da 0, 00 e da 1 a 36), dovrà posizionarsi in uno di essi. Tali settori sono colorati in rosso e nero (alternativamente), tranne lo zero, e il doppio zero colorati di verde.

Lo scopo del gioco è di predire dove cadrà la pallina quando si ferma la ruota della roulette.

In questa versione il gioco viene effettuato in maniera automatica, senza la presenza di un croupier. Dopo ogni giro, terminata la distribuzione e visualizzazione dei premi e la fase di puntata da parte dei giocatori, la ruota viene fatta girare in senso inverso rispetto al giro precedente. Contemporaneamente la pallina del giro precedente viene fatta uscire dalla ruota e, successivamente, viene lanciata la nuova pallina in senso inverso alla rotazione della ruota.

Oltre a ciò alcune posizioni **En Plein** sono potenziate da un **Moltiplicatore Quantum** casuale, che sostituisce il premio standard della puntata **En Plein** corrispondente. Periodicamente, inoltre, si verificano degli eventi speciali che migliorano ulteriormente i moltiplicatori.

Per effettuare le sue puntate il giocatore dovrà posizionare i gettoni sul tavolo da gioco. Il tavolo è composto da 38 caselle (numerata da 0, 00 e da 1 a 36) e da altre caselle rappresentanti le altre possibili modalità di puntata. I colori dei numeri all'interno delle caselle hanno i medesimi colori dei rispettivi settori della ruota.

Dopo l'acquisto del diritto di partecipazione, che costituisce la posta iniziale al tavolo da gioco, il giocatore può puntare selezionando il gettone del valore desiderato e puntandolo sul numero o sull'area relativa alla tipologia di puntata che intende effettuare.

In caso di puntata sotto il minimo previsto, comparirà un messaggio di errore, per permettere al giocatore di individuare immediatamente la criticità e/o prendere e acquisire informazioni sui limiti di puntata, presenti nella parte alta della finestra di gioco e all'interno delle regole del gioco, pubblicate e richiamabili dal giocatore in qualsiasi momento.

Singole fasi del gioco - Opzioni di gioco disponibili al giocatore

Effettuazione dell puntata: il giocatore, avuto accesso al tavolo, visualizzerà oltre alla ruota della roulette ed al tavolo delle puntate, i gettoni, differenziati per importo. Una volta selezionato il gettone del valore desiderato, il giocatore potrà effettuare le puntate.

- **Avvio del gioco:** la rotazione della Roulette ed il lancio della pallina avviene automaticamente ad intervalli prestabiliti dal gioco e visibili sullo schermo. Una volta fermatasi la pallina indicherà il numero estratto. Al termine di ciascun giro il giocatore potrà scegliere se ripetere immediatamente la puntata già effettuata cliccando sull'apposito pulsante.
- **Esito dell'estrazione:** qualora una o più puntate del giocatore risultino vincenti l'importo della vincita risultante sarà accreditato sulla posta di gioco (saldo attuale).

Terminato il giro, un giocatore potrà avviarne un altro, tramite nuove puntate o cliccando sul tasto **Ripeti** per effettuare le stesse puntate già fatte.

- L'entità delle vincite conseguibile dal giocatore è funzione della tipologia di puntata effettuata e del numero di gettoni puntati. Ogni puntata determinerà un livello di copertura del tavolo (definito in base al rapporto tra casi favorevoli e casi possibili) differente al quale, come esposto nella **TABELLA DELLE VINCITE**, è associato un diverso moltiplicatore della puntata.

Ogni differente modalità di puntata copre un insieme di numeri differente sul tavolo, con una distribuzione diversa. Sono elencate di seguito tutte le possibilità di puntata disponibili per il giocatore.

- **En plein** Una puntata interna su di un numero singolo. I gettoni sono piazzati al centro del riquadro del numero (compreso 0 e 00) sul tavolo della roulette.
- **Cavallo** Una puntata interna su due numeri adiacenti, sia in orizzontale che in verticale. I gettoni sono piazzati a cavallo della linea che divide i due numeri. A causa della posizione del Doppio Zero (00) non è possibile piazzare le seguenti puntate: **Cavallo 0/2 e Cavallo 00/2**.
- **Riga o Terzina** Una puntata interna su tre numeri in una singola linea verticale (una terzina). I gettoni sono piazzati sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea corrispondente. Una puntata su tre numeri **0, 00 e 2** oppure **00, 2 e 3** è una **terzina speciale**. I gettoni sono piazzati sulla T formata dall'incrocio dei tre numeri.
- **Carré** Una puntata interna su quattro numeri. I gettoni sono piazzati all'incrocio dei quattro numeri.
- **Primi 5** Una puntata sui numeri **0, 00, 1, 2, e 3**. Le fiche sono piazzate sul bordo inferiore del tavolo della roulette sulla linea di delimitazione dove questa interseca la linea tra lo **0, 00 e 1st 12**.
- **Sestina** Una puntata interna su sei numeri (due terzine adiacenti). I gettoni sono piazzati sul bordo inferiore del tavolo della roulette sulla T formata dall'incrocio delle due terzine.
- **Colonna** Una puntata esterna su tutti i dodici numeri di una qualsiasi delle tre linee orizzontali. Le fiche sono poste sul lato destro del tavolo della roulette, in una delle tre caselle etichettate "2 a 1". Con lo **0** e lo **00** si perde.
- **Dozzina** Una puntata esterna sul primo (**1-12**), secondo (**13-24**) o terzo (**25-36**) gruppo di dodici numeri. I gettoni sono posti in una delle caselle etichettate **1st 12, 2nd 12 o 3rd 12**. Con lo **0** e lo **00** si perde.
- **Rosso/Nero** Una puntata esterna sull'uscita di un determinato colore, **rosso** o **nero**. I gettoni sono piazzati sulla zona rossa o nera del tavolo da gioco. Con lo **0** e lo **00** si perde.
- **Pari/dispari** Una puntata esterna sul fatto che il numero che esce è pari o dispari. I gettoni sono piazzati su **Pari** o su **Dispari** sul tavolo della roulette. Con lo **0** e lo **00** si perde.
- **Puntata Alto/Basso** Una puntata esterna sul fatto che il numero uscito sarà basso (numeri da 1 a 18) o alto (numeri da 19 a 36). I gettoni sono piazzati su **1 a 18** o su **19 a 36**. Con lo **0** e lo **00** si perde.

PUNTATA	PAGA
En Plein	29-999:1
A Cavallo	17:1
Terzina	11:1
Corner	8:1
Primi cinque	6:1
Sestina	5:1
Colonna/Dozzina	2:1
Rosso/Nero	1:1
Pari/Dispari	1:1
1-18/19-36	1:1

TABELLA DELLE VINCITE (per la puntata EN PLEIN la vincita senza moltiplicatori è di 29:1)

PUNTATA	MIN	MAX
En Plein	€ 0.77	€ 76.92
A Cavallo	€ 0.77	€ 153.84
Terzina	€ 0.77	€ 230.76
Corner	€ 0.77	€ 307.68
Primi cinque	€ 0.77	€ 384.60
Sestina	€ 0.77	€ 461.52
Colonna/Dozzina	€ 0.77	€ 76.92
Rosso/Nero	€ 0.77	€ 76.92
Pari/Dispari	€ 0.77	€ 76.92
1-18/19-36	€ 0.77	€ 76.92
Tavolo	€ 0.77	€ 76.92

LIMITI DI PUNTATA

Nel caso in cui il giocatori effettui, per lo stesso colpo, più puntate diverse e che alcune di esse si rivelino vincenti contemporaneamente, riceverà un importo pari alla somma dei premi di ciascuna puntata vincente.

Moltiplicatori Quantum

Si tratta di un coefficiente generato casualmente, che viene applicato a un numero su cui è stata effettuata una puntata **En Plein**. Determina il valore della vincita per tale puntata **En Plein**. Il numero di moltiplicatori rivelati in una partita può variare da 1 a 5. I moltiplicatori possibili sono: x50, x100, x150, x200, x250, x300, x400, x500 e x1.000. È possibile che due o più moltiplicatori abbiano lo stesso valore. I moltiplicatori e le puntate **En Plein** corrispondenti sono indicati sulla pista numerica.

MOLTIPLICATORE	PREMIO
x50	49:1
x100	99:1
x150	149:1
x200	199:1
x250	249:1
x300	299:1
x400	399:1
x500	499:1
x1.000	999:1

Vincite per le puntate En Plein con Moltiplicatori

MOLTIPLICATORE	PROBABILITA'
x50	30,19%
x100	30,32%
x150	15,23%
x200	10,23%

x250	3,55%
x300	4,3%
x400	2,78%
x500	1,92%
x1.000	1,48%
Evento speciale: potenziato di 50	12%
Evento speciale: doppio/triplo	1,8%

Vincite per le puntate En Plein con Moltiplicatori

Eventi speciali

Durante un evento speciale, tutti o alcuni dei moltiplicatori sono potenziati di 50. Durante un altro, tutti o alcuni dei moltiplicatori sono raddoppiati o triplicati.

Nota : gli eventi speciali vengono attivati occasionalmente, in base ai moltiplicatori generati casualmente.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 92.11% - 97.30%