



Regolamento - Superman Roulette

Superman Roulette è un gioco con puntate a quote fisse, basato sulla Roulette e dotato di una ruota 3D.

La ruota della Roulette contiene 37 caselle numerate da 0 a 36 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. Se avevi puntato sulla casella numerata su cui si è fermata la pallina, vinci un premio. È inoltre possibile attivare la funzione Bonus Superman o il Jackpot DC Super Heroes.

ISTRUZIONI DI GIOCO

Fai clic su **CONTINUA** nella schermata introduttiva per accedere alla partita principale. Se fai clic sul pulsante **NON MOSTRARE PIÙ** e premi **CONTINUA**, al successivo avvio del gioco non comparirà la schermata introduttiva.

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 in 3D, in cui è visibile la Roulette.

PULSANTI

GUIDA - Fai clic sul pulsante \equiv per accedere alla schermata di riferimento che illustra il Bonus Superman e il Jackpot DC Super Heroes. Durante il round Bonus, fai clic sul pulsante **i** per accedere alla schermata di riferimento. Fai clic sulle frecce poste in basso a destra per navigare tra le diverse schermate di riferimento. Fai clic su **INDIETRO** per uscire dalla schermata di riferimento e tornare alla partita principale.

BONUS SUPERMAN - Fai clic per accedere alla modalità Superman, nella quale potrai piazzare gettoni Bonus Superman su un massimo di 12 numeri. Per abbandonare la modalità Bonus Superman, fai nuovamente clic su **BONUS SUPERMAN** o un punto qualunque al di fuori dell'area dei numeri.

JACKPOT DC SUPER HEROES - Fai clic per attivare o disattivare il Jackpot DC Super Heroes. Quando vengono disattivati, i contatori del Jackpot scompaiono e le tue puntate non contribuiscono più ad alcun Jackpot. Quando vengono attivati, i contatori del Jackpot si illuminano, la tua puntata totale aumenta dell'1% e una percentuale di ogni puntata piazzata contribuisce al montepremi dei Jackpot.

PUNTATA BONUS - Fai clic per piazzare le fiche del valore selezionato su ogni numero coperto da un gettone del Bonus Superman.

RADDOPPIA - fai clic per raddoppiare tutte le attuali puntate (se in tal modo non superi il limite impostato).

CANCELLA PUNTATE - Rimuove tutte le puntate dal tavolo.

GIRA - Fa girare la roulette con le puntate attuali.

TIENI PREMUTO PER GIOCO AUTOMATIC/GIRA - Fa girare la roulette con le puntate attuali. Tieni premuto questo pulsante per accedere al Pannello del Gioco Automatico.

RIPUNTA - Piazza le stesse puntate del round precedente.

RADDOPPIA E GIRA - Raddoppia tutte le puntate attuali (se ciò non fa superare il limite impostato) e fa girare la Roulette. Quando non vengono piazzate nuove puntate, fai clic su questo pulsante per ripetere e raddoppiare le puntate precedenti e fare girare i rulli.

RIPUNTA E GIRA - Piazza le stesse puntate del round precedente e fa girare la roulette.

AVVIA AUTOMATICO - Avvia il numero selezionato di partite automatiche.

STOP AUTOMATICO - Termina la sessione di Gioco Automatico attiva.

ANNULLA - Premilo per rimuovere l'ultima puntata piazzata sul tavolo

ELIMINA BONUS - Fai clic per rimuovere tutte le puntate Bonus piazzate. Questo pulsante compare solo dopo che è stata piazzata una puntata Bonus.

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 **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 premi il pulsante **AVVIA AUTOPLAY** 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.

Puoi inoltre accedere al pannello del Gioco Automatico tenendo premuto il pulsante **RIPUNTA E GIRA**.

IL TAVOLO DELLE PUNTATE

- I diversi importi delle fiche utilizzabili per piazzare le puntate sono indicati nel campo delle fiche.
- La sezione delle fiche è posta alla sinistra del Tavolo delle Puntate e della Tabella dei Vicini.
- 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 saranno illuminati finché non rilascerai il pulsante del mouse.
- La Roulette offre diversi tipi di puntate, incluse le puntate che coprono più numeri con una sola fiche. Tutte le puntate sono elencate nella 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.
- Ogni posizione sul tavolo dispone di una puntata minima e massima. Se piazzati 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.
- Quando il Jackpot DC Super Heroes è attivo, le puntate non devono coprire più dell'82% del tavolo.
- Una volta piazzata la tua puntata, fai clic su **GIRA** per avviare il gioco.

LA RUOTA DELLA ROULETTE

- 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.
- Se la pallina si ferma su una casella numerata su cui avevi puntato, vinci un importo corrispondente alla tua puntata.
- La casella su cui si è fermata la pallina sarà mostrata in alto a destra.
- Le caselle della ruota con i numeri delle puntate Bonus Superman sono segnate in blu.
- Dopo che la pallina si è fermata, compaiono i pulsanti **RADDOPPIA E GIRA, RIPUNTA E GIRA, RIPUNTA e PUNTATA BONUS.**

LA TABELLA DEI VICINI

- Per visualizzare la Tabella dei Vicini, fai clic sul pulsante **VICINI** della visuale sul Tavolo delle Puntate. La Tabella dei Vicini ti permette di piazzare diversi tipi di puntata che non sono disponibili sul Tavolo delle Puntate.
- Vi sono 5 pulsanti numerati dei **VICINI**. Premi il pulsante **VICINI** e quindi tocca un numero sul tavolo per puntare su tale numero e su quelli adiacenti, sia a sinistra che a destra. Ad esempio: premi il pulsante dei VICINI corrispondente a 1 e quindi tocca il numero 2 sul tavolo; in tal modo, piizzerai la puntata sul numero 2 e sui numeri adiacenti a destra e a sinistra (il 21 a destra e il 25 a sinistra). Se premi il pulsante dei VICINI corrispondente a 4 e quindi tocchi il numero 2 sul tavolo, piizzerai la puntata sul numero 2 e sui 4 numeri adiacenti a destra e a sinistra del 2 (21, 4, 19 e 15 a destra e 25, 17, 34 e 6 a sinistra).
- Premi **Tier, Orphelins** o **Voisins Du Zero** per piazzare le puntate speciali, come indicato sulla tabella dei pagamenti posta in basso.
- Una volta piazzata la tua puntata, premi **GIRA** per avviare il gioco.

TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI

Tipo di Puntata	Copre	Descrizione	Come Puntare	Pagamento
Bonus Superman	1 - 12 Numeri	Fai clic per accedere alla modalità Bonus Superman, nella quale potrai piazzare gettoni Bonus Superman su un massimo di 12 numeri.	Fai clic su BONUS e seleziona fino a 12 numeri. N.B. Non è possibile piazzare puntate Bonus sulle seguenti posizioni: 1-12, 13-24, 25-36, 2 a 1, 1-18, 19-36, Pari, Dispari, Rosso, Nero.	5:1 – 725:1
En Plein	1 numero	Una puntata su un preciso numero vincente.	Fai clic su un numero.	35:1
A Cavallo	2 numeri	Una puntata su due numeri adiacenti sul tavolo.	Fai clic tra due numeri.	17:1

Terzina	3 numeri	Una puntata interna su tre numeri in una singola linea verticale (una terzina). Una puntata sui tre numeri 0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3 è una Terzina Speciale	Per piazzare una Terzina, premi il bordo inferiore del numero più 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
Linea	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
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 della pista numerica, accessibile premendo il pulsante corrispondente sul tavolo delle puntate. Per piazzare una puntata sui vicini, premi uno dei pulsanti numerati dei Vicini, per selezionare su quanti numeri adiacenti desideri puntare, e quindi tocca 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 anche sui numeri 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.
- Voisins du Zero** significa "Vicini dello Zero". Questi sono i numeri della roulette inclusi tra il 22 e il 25. Fai clic su Voisins Du Zero sulla visuale del tavolo per piazzare la puntata. Sono puntate 9 fiche del valore selezionato:
 - 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
0, 2, o 3	22 fiche (11:1) + 2 fiche
4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, o 35	17 fiche (17:1) + 1 fiche

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 visuale della pista numerica per piazzare la puntata. Sono puntate 6 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 visuale della pista numerica 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 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 SUPERMAN

Se la pallina si ferma su una posizione su cui hai piazzato un gettone del Bonus Superman e una fiche regolare, viene attivata la funzione del Bonus Superman. Fai clic su **CONTINUA** per avviare il round Bonus.

N.B. Piazzare un gettone del Bonus Superman su un numero annulla i premi delle altre puntate su tale numero se viene assegnato il Bonus Superman. Ad esempio: se piazzati una puntata En Plein e un gettone del Bonus Superman sul numero 7 e la pallina si ferma sul numero 7, attivi il Bonus Superman ma non vinci il premio corrispondente alla puntata En Plein.

Se fai clic sul pulsante **NON MOSTRARE PIÙ** e premi **CONTINUA**, al successivo avvio del gioco non comparirà la schermata introduttiva.

Seleziona i simboli Superman per scoprire i premi. Ogni simbolo Superman nasconde un moltiplicatore di vincita. Alcuni simboli Superman nascondono inoltre selezioni extra e simboli Superman rossi e gialli.

Colleziona 4 simboli Superman rossi e gialli per giocare nuovamente il Bonus con moltiplicatori di vincita più alti.

Al termine del round Bonus, Fai clic su **CONTINUA** per tornare alla Roulette.

N.B. Le puntate vincenti che possono attivare il Bonus sono: En Plein, A Cavallo, Carré, Terzina e Sestina.

JACKPOT DC SUPER HEROES

Questo gioco è collegato al **Jackpot DC Super Heroes**.

OFF - Fai clic sul pulsante **JACKPOT DC SUPER HEROES** per attivare/disattivare la funzione. Quando il Jackpot DC Super Heroes è disattivato, non puoi vincere alcun Jackpot e le tue puntate non contribuiscono ai Jackpot.

ON - Fai clic sul **JACKPOT DC SUPER HEROES** per attivare/disattivare la funzione. Quando il Jackpot DC Super Heroes è attivato, puoi vincere ogni Jackpot. I contatori del Jackpot si illumineranno e la tua puntata totale aumenterà dell'1%.

- Ad esempio: se piazzati 10 EURO in fiche e attivi il Jackpot DC Super Heroes, la tua puntata totale aumenterà di 0,10 EURO, per un totale di 10,10 EURO. Se rimuovi o aggiungi fiche sul tavolo, l'1% di aumento continuerà ad essere applicato. N.B. L'1% di aumento sarà prelevato dal tuo saldo. Se il tuo saldo è insufficiente a finanziare l'1% di aumento, non puoi attivare il Jackpot DC Super Heroes.

Il **Jackpot DC Super Heroes** è un Jackpot progressivo multi-livello. Viene accumulato da tutte le puntate piazzate nei giochi che dispongono del **Jackpot DC Super Heroes**, in tutti i casinò online che offrono tali giochi. Sono in palio 4 Jackpot: **Mini, Minor, Major e Grand**. I diversi Jackpot si differenziano per l'importo del premio.

Tassa di contribuzione (la percentuale di ogni puntata che viene versata nel jackpot):	1%
Condizioni di vincita (i risultati necessari per la vincita del Jackpot):	La funzione Jackpot è attivata casualmente durante un giro di una slot che offre il Jackpot DC Super Heroes. Accedere alla funzione Jackpot garantisce una vincita. Rivela tutte le sfere di energia richieste per un particolare Jackpot o attendi che scadano i 30 secondi disponibili.
Requisiti di vincita (condizioni necessarie per puntare al Jackpot):	Scegli un gioco collegato al Jackpot DC Super Heroes .

La partita Jackpot può essere attivata casualmente ad ogni giro di ogni gioco collegato. Accedere alla partita Jackpot assicura la vincita di uno dei quattro premi.

La partita Jackpot mostra 20 celle, ognuna delle quali nasconde 1 dei 4 tipi di sfere di energia: verde, blu, gialla e rossa. Fai clic su una cella per rivelare la sfera di energia. Un Jackpot viene assegnato quando sono rivelate tutte le sfere di energia richieste. Il Jackpot Mini richiede 2 sfere verdi, il Jackpot Minor richiede 3 sfere blu, il Jackpot Major richiede 4 sfere gialle e il Jackpot Grand richiede 5 sfere rosse.

La partita del **Jackpot DC Super Heroes** dispone di un tempo limite (30 secondi). Se non tutte le sfere di energia necessarie per un Jackpot sono state rivelate prima dello scadere del tempo, viene automaticamente assegnato un Jackpot. I premi del Jackpot vengono sommati alle eventuali vincite della partita principale e mostrati nel riquadro Vincite.

N.B.

- Il funzionamento del **Jackpot DC Super Heroes** impedisce vincite simultanee del jackpot.
- Problemi alla connessione Internet possono provocare ritardi nella ricezione di messaggi o aggiornamenti ma non influiscono sulla vincita effettiva del Jackpot.
- Il contributo per il Jackpot è limitato a 0,1 EURO. Se la tua puntata totale supera i 10 EURO, il contributo è di 0,1 EURO. Se punti 20 EURO e attivi il Jackpot, la tua puntata totale è pari a 20,10 EURO (perché il contributo massimo è di 0,1 EURO).

N.B. Le valute USD e GBP dispongono di limiti diversi: per la valuta USD, il limite è pari a 0,1\$ mentre per la valuta GBP, il limite è di 0,1£.

A tutte le altre valute viene applicato il limite dell'EURO.

Nota sulle disconnessioni: se ti disconnetti da Internet durante la partita, effettua nuovamente l'accesso al casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco, dove potrai proseguire la partita dal momento in cui era stata interrotta. Se riapri il gioco senza avere effettuato l'accesso al casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti saranno pagate.

Per recuperare i risultati delle tue vecchie partite o visualizzare maggiori informazioni sulle partite recenti, fai clic sul pulsante della Cronologia presente nel Menu. Utilizza i soliti nome utente e password per accedere e visualizzare i risultati dei round precedenti della versione Desktop e Mobile del gioco.

Nota sui malfunzionamenti: i malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

Nota sulle puntate in sospeso: le puntate non confermate vengono annullate dopo 90 giorni.

Per utilizzare più fondi nel gioco, fai clic sul pulsante **Aggiungi denaro** posto nella parte inferiore della schermata.

RTP

Il ritorno teorico minimo al giocatore (RTP) è pari al 97,21%, mentre il ritorno teorico massimo al giocatore (RTP) è pari al 97,30%.