

Regolamento Classic Roulette

La Classic Roulette appartiene alla famiglia dei Giochi di sorte a quota fissa ed è basata sulla Roulette e dotata di una ruota.

La ruota della Classic 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.

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

Le puntate possono essere piazzate sul Tavolo delle Puntate e sulla Tabella dei Vicini. La ruota è visibile quando una delle tabelle è aperta.

Tavolo delle Puntate

- I diversi importi delle fiche utilizzabili per piazzare le puntate sono indicati nel campo delle fiche.
- Per piazzare una puntata, poni il cursore sulla fiche del valore desiderato e quindi fai clic sul numero o i numeri su cui vorresti puntare. Il numero selezionato resterà illuminato di bianco finché non rilascerai il cursore.
- La Classic 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.
- Fai clic su RADDOPPIA per raddoppiare tutte le puntate attualmente piazzate sul tavolo.
- Fai clic su ANNULLA per rimuovere l'ultima puntata piazzata sul tavolo.
- Fai clic su CANCELLA PUNTATE per rimuove tutte le puntate attualmente sul tavolo.
- La puntata totale minima e massima è indicata accanto al tavolo. Fai clic su questa per fare comparire la finestra contenente tutti i limiti del tavolo.
- 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.
- La barra della percentuale indica le possibilità che la tua attuale puntata si riveli vincente.
- La cronologia dei risultati mostra quelli delle partite precedenti.
- Una volta piazzata la tua puntata, fai clic su GIRA per avviare il gioco.

- Accanto al tavolo è presente una piccola finestra che mostra tutte le tue puntate e vincite. 'Puntata' mostra il valore di tutte le fiche che hai piazzato sul tavolo. 'Vincita' mostra l'importo di denaro che hai vinto. I risultati sono diversi in ogni nuovo giro.

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 calcolato in base alla tua puntata.
- La casella su cui si è fermata la pallina sarà mostrata in alto a destra.
- Dopo che la pallina si è fermata, compaiono i pulsanti RADDOPPIA E GIRA, RIPUNTA E GIRA e RIPUNTA.
 - o Fai clic su RADDOPPIA E GIRA per raddoppiare le puntate precedenti e avviare una nuova partita.
 - o Fai clic su RIPUNTA E GIRA per ripuntare le puntate della partita precedente e avviare una nuova partita.
 - o Fai clic sul pulsante RIPUNTA per piazzare le stesse puntate della partita precedente.

Tabella dei Vicini

- La puntata sui Vicini include cinque numeri che si trovano uno accanto all'altro sulla ruota della roulette. Seleziona i numeri vicini desiderati muovendo il mouse lungo la pista numerica. Fai clic sulla pista numerica per piazzare la tua puntata. L'importo totale di una puntata sulla pista numerica è pari a cinque volte il valore della fiche selezionata. Ad esempio, con una puntata su 8 e i suoi vicini, il giocatore piazza una puntata sui cinque numeri consecutivi 11-30-8-23-10 (l'8 si trova al centro).
- La Tabella dei Vicini permette di piazzare diversi tipi di puntata che non sono disponibili sul Tavolo delle Puntate.
- Fai clic su Tier, Orphelins o Voisins Du Zero per piazzare le puntate speciali, come indicato nella Tabella dei pagamenti posta in basso.
- Una volta piazzata la tua puntata, fai clic su GIRA per avviare il gioco.

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.

TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI

Tipo di Puntata	Copre	Descrizione	Come Puntare	Pagamento
-----------------	-------	-------------	--------------	-----------

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. Per piazzare una Terzina Speciale, premi la sezione a T in cui si incontrano i tre numeri.	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 particolari

In aggiunta a queste puntate, è possibile puntare su combinazioni particolari:

- Tiers: gruppo di 12 numeri consecutivi sul cilindro; la puntata si effettua sommando i 6 Cavalli 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 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

- Voisins du Zero: gruppo di 17 numeri consecutivi sul cilindro, con al centro il numero 0; la puntata si effettua con 5 Cavalli, una Terzina e un Carrè: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35, 0/2/3, 25/26/28/29

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

- Orphelins: tutti i numeri che non fanno parte delle due combinazioni precedenti; la puntata si effettua con En Plein su numero 1 e 4 Cavalli 6/9, 14/17, 17/ 20, 31/34

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.

- Le vincite assegnano un premio che dipende dal 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.

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 97,30%