

Regolamento Mini Roulette

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

Roulette è composta di numeri da 1 a 12, colorati alternativamente in rosso e in nero, più uno 0 che è di

colore blu petrolio.

Per giocare:

☒ Clicca su una fiche del valore desiderato per selezionarla. Quindi, per piazzare la tua puntata, clicca su qualsiasi area di puntata. Ogni clic sull'area aggiunge alla puntata una fiche del valore selezionato. Scegli un'altra fiche se vuoi incrementare la tua giocata con un valore diverso. Puoi piazzare diverse fiches allo stesso tempo su più aree.

☒ Un click con il tasto destro del mouse sull'area rimuove una fiche del valore selezionato oppure rimuove tutta la puntata se il valore selezionato è maggiore della puntata piazzata. Cliccando **Cancella scommessa** si rimuovono tutte le scommesse piazzate al tavolo.

☒ Il limite minimo e massimo di giocata è determinato dal tuo livello VIP. Le puntate che non rientrano nei limiti appaiono trasparenti sul tavolo. Per informazioni particolareggiate sui limiti di giocata, passa sopra con il mouse o clicca sul simbolo dei limiti sul tavolo.

☒ Clicca **Gira** per avviare la rotazione della ruota.

Note:

☒ Tutte le differenti opzioni di gioco e i pagamenti corrispondenti sono spiegati nella sezione Regole della Mini Roulette.

Bottoni:

Cancella puntate Annulla le tue puntate precedenti sul tavolo.

Ripetere Piazza la stessa puntata del giro precedente.

Gira Fa girare la ruota.

Il lato inferiore della finestra di gioco contiene la barra degli strumenti del casinò. Contiene i seguenti strumenti:

☒ Saldo di gioco

Il tuo saldo di gioco corrente. Questi sono i soldi che puoi utilizzare per giocare.

☒ Cassa

Cliccando questo bottone, si apre la finestra della Cassa, dove puoi effettuare depositi, prelievamenti, vedere

la cronologia delle tue transazioni, ecc.

☒ Aggiungi denaro

Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove è possibile portare altri soldi sul tavolo.

☒ Menu

Il Menu raccoglie alcune fra le funzioni più utilizzate.

Cliccando su Cronologia (non disponibile in modalità Offline) si aprirà la finestra contenente la cronologia del

gioco, dove potrai vedere i dettagli delle ultime partite.

Opzioni ti permette di cambiare la qualità dell'audio e varie impostazioni di gioco, e Aiuto apre il testo di

aiuto che stai leggendo in questo momento.

☒ X/Chiudi

Cliccando su questo pulsante la finestra di gioco si chiuderà e sarai reindirizzato alla Lobby.

Tasti rapidi

Se lo desideri, puoi premere i seguenti tasti della tua tastiera anziché cliccare i bottoni dello schermo.

Premi questo tasto Per questa azione

TAB Passa da un bottone all'altro sullo schermo.

INVIO Clicca il bottone attualmente evidenziato.

SPAZIO Piazza la puntata precedente, premi nuovamente per avviare anche la rotazione.

Tasti numerici Seleziona una fiche. Ogni numero diverso seleziona una fiche differente. Il numero dei tasti attivi dipende dalle fiches permesse al giocatore corrente e sono soggette a cambiamenti.

ESC Esce dal gioco e torna al lobby.

Nota sui cattivi funzionamenti: In caso di malfunzionamento le partite e i premi sono nulli.

Disconnessione : Se vieni disconnesso da Internet nel bel mezzo di una partita durante un gioco con soldi

veri, ripristina la connessione a Internet e entra nuovamente nel casinò. Puoi cliccare su Cronologia per vedere il risultato della tua partita precedente.

Regole della Mini Roulette

Vi sono diversi modi per piazzare delle puntate alla Mini Roulette. Ogni puntata copre un insieme di numeri

differente e ha una distribuzione diversa. I pagamenti per tutte le puntate sono elencati nella "Tabella delle vincite" più sotto.

En plein

Puoi puntare su qualsiasi numero, compreso lo 0, piazzando la fiche sul centro del numero.

Cavallo

Puoi puntare su due numeri piazzando una fiche sulla linea che li divide.

Terzina

Per puntare su di una riga di tre numeri (terzina), piazza la fiche sul bordo del tavolo della roulette sul lato destro della riga corrispondente.

Carré

Puoi puntare su quattro numeri piazzando le fiches all'incrocio dove i quattro numeri si incontrano.

Puntata del tre

Puoi puntare sui numeri 0, 1, 2 o 0, 2, 3 piazzando la tua fiche sulla linea che divide lo 0 dalla prima riga di numeri sulla intersezione dei numeri che vuoi giocare.

Carré

Puoi puntare i numeri 0, 1, 2 e 3 piazzando la tua fiche in basso sulla linea di separazione tra lo 0 e la prima riga.

Colonna

In cima a ogni colonna di numeri vi è una casella segnata con "2 a 1". Puoi piazzare una puntata per tutti i numeri di una colonna piazzando le fiches in una di queste tre caselle. Se esce un numero di quella colonna, sarai pagato 2:1; con lo zero 0 perdi.

Mezza dozzina

Puoi puntare su di un gruppo di sei numeri piazzando le fiches su una delle tre caselle segnate "1-6", "4-9" o "7-12". Se esce uno di quei sei numeri sei pagato 1:1; con lo 0 perdi.

Rosso/Nero, Pari/Dispari

Puoi piazzare una puntata in una di queste caselle, poste lungo il tavolo, ognuna copre la metà dei numeri del tavolo da gioco (escludendo lo 0). Ogni casella copre 6 numeri. Su ciascuna di queste puntate sei pagato alla pari (1 a 1); con lo 0 perdi.

Limiti

Posizione di limiti di minimo e massimo sono applicati a tutte i tavoli, il che significa che tutte le scommesse

sulla posizione disponibile devono essere entro i limiti indicati.

Il **Min** e **Max** simboli sul tavolo indicano i limiti di una puntata su un singolo numero. Spostando il cursore

sopra i limiti viene visualizzato un pannello che mostra i versamenti e limiti per tutte le posizioni.

Alcune tabelle hanno anche un limite minimo e massimo del tavolo, il che significa che la somma delle scommesse devono essere entro i limiti. Questi limiti sono indicati anche sul pannello limiti.

Visualizzatore dei numeri vincenti

Il visualizzatore dei numeri vincenti mostra i risultati degli ultimi 9 giri.

Tabella delle vincite

Copertura Termine Pagamento

1 numero En plein 11 a 1

2 numeri Cavallo 5 a 1

3 numeri Terzina 3 a 1

3 numeri Puntata del tre 3 a 1

4 numeri Colonna, Carré, Puntata di
Quattro

2 a 1

6 numeri Mezza dozzina 1 a 1

6 numeri Rosso/Nero, Pari/Dispari 1 a 1

Nota bene: se la pallina cade sullo zero, ti verrà restituita la metà delle puntate effettuate sugli altri numeri.

Restituzione al giocatore

La percentuale teoretica di restituzione al giocatore (RTP) è 98,65%