

Regolamento Roulette 3D

Lo scopo della Roulette 3D è di indovinare dove andrà a cadere la pallina dopo la rotazione della ruota della roulette. La ruota della Roulette 3D consiste di numeri da 1 a 36, alternativamente colorati in rosso e nero, più lo zero che è verde.

I limiti minimo e massimo di puntata dipendono dal tuo livello VIP. Le puntate che non rientrano nei limiti appaiono trasparenti sul tavolo. Per informazioni dettagliate sui limiti di puntata, guardare le Regole della Roulette 3D.

Tutte le differenti opzioni di gioco e i pagamenti corrispondenti sono spiegati nella sezione Regole della Roulette 3D.

Per giocare:

- Nella parte in alto a destra della finestra di gioco, clicca su di una fiche del valore desiderato per selezionarla.
- Piazza la tua puntata.
 - Clicca su di un numero o su di una zona sul tavolo della roulette.
 - la puntata sugli adiacenti o puntate speciali possono essere piazzate per mezzo dell'apposita pista.
- Se desideri aumentare la puntata di un importo diverso, allora seleziona un'altra fiche e piazza la tua puntata.
- Per diminuire una puntata piazzata, tenendo premuto il tasto Shift della tua tastiera clicca sulla pila di fiche della puntata che vuoi diminuire. Le fiches diminuiranno dell'importo pari al valore della fiche al momento selezionata.
- La parte superiore destra della finestra di gioco contiene tre bottoni relativi alle fiches.
 - Clicca **Cancella** per rimuovere tutte le fiches sul tavolo da gioco
 - Clicca **Annulla** per rimuovere l'ultima fiche piazzata di recente.
 - Clicca **Ripeti** per piazzare nuovamente la fiche rimossa.
- Puoi piazzare più fiches su aree diverse contemporaneamente.
- Clicca **Gira** per avviare la rotazione della ruota.
- Clicca **Ripeti** per piazzare nuovamente la tua puntata precedente. Allora, clicca **Raddoppio** per raddoppiare la tua puntata precedente, oppure **Gira** per avviare la rotazione della roulette.
- In caso di giro vincente, appare un finestra popup. Questa finestra mostra l'importo vinto e ti permette di vedere dati dettagliati sotto **Dettagli**. Ogni vincita sarà automaticamente aggiunta al tuo saldo dopo il giro vincente.
- Dopo un giro vincente, le fiches restano sul tavolo da gioco e tu puoi ripetere la puntata cliccando **Continua** nel messaggio della vincita e poi **Gira**.

Sul bordo superiore della finestra di gioco è mostrato lo svolgimento del gioco e i requisiti del tavolo:

- Puntata** - La puntata totale attualmente piazzata dal giocatore.
- Vincita** - L'importo vinto nel giro appena terminato.
- Min** - La puntata minima per la posizione di Puntata diretta.
- Max** - La puntata massima per la posizione di Puntata diretta.

La parte inferiore della finestra di gioco contiene le opzioni specifiche del gioco, tabella dei pagamenti e la barra degli strumenti del casinò. Contiene i seguenti strumenti.

- Aspetto** Cliccando questo bottone si apre la finestra delle opzioni della Roulette 3D, ove puoi configurare l'aspetto visivo del gioco secondo le tue preferenze.
- Tabella delle vincite** Cliccando questo bottone si apre la tabella delle vincite della Roulette 3D che mostra i vari pagamenti.

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, prelevamenti, 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.

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 Roulette 3D

- **Puntate interne** – Puntate piazzate nella parte interna del tavolo da gioco, per esempio nella tabella dei numeri.
 - **En plein** – Una puntata su di un singolo numero. Le fiches sono piazzate al centro del riquadro del numero sul tavolo della roulette.
 - **Cavallo** – Una puntata su due numeri adiacenti, sia in orizzontale che in verticale. Le fiches sono piazzate a cavallo della linea che divide i due numeri.
 - **Terzina** – Una puntata su tre numeri in una singola linea verticale. Le fiches sono piazzate sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea corrispondente. Una puntata sui tre numeri 0, 1 e 2 o 0, 2 e 3 è una Terzina speciale. Le fiches vengono piazzate nell'angolo dove s'incontrano le caselle dei 3 numeri.
 - **Carré** – Una puntata su quattro numeri. Le fiches sono piazzate all'incrocio dei quattro numeri.
 - **Sestina** – Una puntata su sei numeri (due terzine adiacenti). Le fiches sono piazzate sul bordo inferiore del tavolo all'incrocio delle due terzine.

- **Primi 4** – Una puntata sui numeri 0, 1, 2 e 3. Le fiches sono piazzate sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea che separa lo zero dalla prima riga di numeri.
- **Puntate esterne** – Puntate piazzate fuori della tabella dei numeri sulle zone che corrispondono a specifiche sezioni o a dei colori.
 - **Colonna** – Una puntata su tutti i dodici numeri di una qualsiasi delle tre linee orizzontali.. Le fiches sono piazzate sul lato destro della tabella in uno dei riquadri contrassegnati "2 a 1".
 - **Dozzina** – Una puntata sul primo (1-12), secondo (13-24) o terzo (25-36) gruppo di dodici numeri. Le fiches sono piazzate sotto la tabella su uno dei riquadri contrassegnati "1 di 12", "2 di 12", o "3 di 12".
 - **Rosso o Nero** – Una puntata sull'uscita di un determinato colore, rosso o nero. Le fiches sono piazzate sul rombo nero o rosso del tavolo da gioco.
 - **Pari o Dispari** – Una puntata sul fatto che il numero uscito sarà pari o dispari. Le fiches sono piazzate su "PARI" o "DISPARI".
 - **Manque o Passe** – Una puntata sul fatto che il numero uscito sarà basso (manque, numeri da 1 a 18) o alto (passe, numeri da 19 a 36). Le fiches sono piazzate su "1 a 18" o su "19 a 36".
- **Pista dei numeri** – La parte superiore sinistra della finestra di gioco contiene una pista sulla quale si possono piazzare le puntate speciali. La pista dei numeri riproduce la ruota dei numeri della roulette – l'ordine dei numeri è lo stesso.
 - **Adiacenti** – una puntata su cinque numeri tra loro adiacenti sulla ruota della roulette. Seleziona i numeri adiacenti desiderati muovendoti con il mouse lungo la pista. Clicca sulla pista dei numeri per piazzare la tua puntata. Il totale di una puntata sulla pista dei numeri è di 5 volte il valore della fiche selezionata.
 - **Cavalli rossi** – Una puntata su quattro cavalli rossi: 9/12, 16/19, 18/21 e 27/30. La puntata sui cavalli rossi piazza quattro fiches sul tavolo. Il totale di una puntata sui cavalli rossi è di 4 volte il valore della fiche desiderata.
 - **Cavalli neri** – Una puntata su sette cavalli neri: 8/11, 10/11, 10/13, 17/20, 26/29, 28/29 e 28/31. La puntata sui cavalli neri piazza sette fiches sul tavolo. Il totale di una puntata sui cavalli neri è di 7 volte il valore della fiche desiderata.
 - **Voisins Du Zero** – Una puntata sui numeri adiacenti allo 0 sulla ruota della roulette che comprende tutti i numeri tra il 22 e il 25 e che copre quasi la metà della ruota della roulette. La puntata sui Vicini allo zero piazza nove fiches sul tavolo come cavalli su 0/2/3 (2 fiches), 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/26/28/29 (2 fiches) e 32/35. Il totale di una puntata sui Vicini allo zero è di 9 volte il valore della fiche desiderata.
 - **Tiers Du Cylindre** – Una puntata su di un settore della ruota della roulette diametralmente opposta allo 0 che copre circa un terzo della ruota della roulette tra il 33 e il 27. La puntata sul Terzo del cilindro piazza sei fiches sul tavolo come cavalli su 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 e 33/36. Il totale di una puntata sui Vicini allo zero è di 6 volte il valore della fiche desiderata.

Limiti

I limiti di posizione minimo e massimo si applicano a tutti i tavoli; ciò vuol dire che tutte le tue puntate sulle posizioni disponibili devono avvenire nei limiti indicati.

I campi **Minimo** e **Massimo** sul tavolo indicano i limiti per una puntata Diretta. Muovi il mouse sui campi limite o clicca sul pulsante **Tabella delle vincite** per visualizzare un pannello che mostra pagamenti e limiti per tutte le posizioni.

Alcuni tavoli hanno un limite del tavolo minimo e massimo, il che implica che la somma delle tue puntate deve essere entro questi limiti. Tali limiti sono visualizzati anche sul pannello dei limiti.

Visualizzatore dei numeri vincenti



Il visualizzatore dei numeri vincenti mostra i risultati delle 10 uscite precedenti (il più recente è mostrato a sinistra).

Roulette 3D Tabella delle vincite

Tipo puntata	Paga
Numero singolo (En plein)	35 a 1
Due numeri (Cavallo)	17 a 1
Tre numeri (Primi 3, Terzina)	11 a 1
Quattro numeri (Carré, Primi 4)	8 a 1
Sei numeri (Sestina)	5 a 1
Dozzina o Colonna	2 a 1
Manque o Passe	1 a 1
Pari o dispari	1 a 1
Rosso o nero	1 a 1

Ritorno al giocatore

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