

Regolamento Roulette Francese

Lo scopo del gioco è di predire dove cadrà la pallina quando si ferma la ruota della roulette. La ruota della Roulette consiste di numeri da 1 a 36, alternativamente colorati in rosso e nero, più lo zero che è verde.

Per giocare:

- Clicca su una fiche del valore desiderato per selezionarlo.
- Piazza la tua puntata cliccando su un numero o un'area di puntate sul tavolo della Roulette. Ogni clic sull'area aggiunge alla puntata una fiche del valore selezionato.
- Il limite minimo e massimo di giocata è determinato dal tuo livello VIP. Se una puntata è inferiore al limite minimo, apparirà un messaggio che vi notifica che la puntata è insufficiente e le rispettive fiches sul tavolo saranno evidenziate tre volte. Per informazioni dettagliate sui limiti di puntata per tutte le posizioni, passa sopra con il mouse oppure clicca sul simbolo dei limiti sul tavolo.
 - Piazza una puntata sui vicini o una puntata Annunciata dal menù corrispondente.

Per piazzare una puntata sui vicini

- Apri il pannello delle puntate sui vicini cliccando il bottone Puntate sui vicini in basso a destra nella finestra di gioco.
- Nel pannello che si è aperto, scegli il numero desiderato sulla ruota della roulette.
- Scegli il numero di vicini desiderato su entrambi i lati del numero selezionato cliccando il rispettivo bottone numerico (1, 2, 3 or 4) nella fila sotto il modello della ruota della roulette.
- Il campo Numeri mostra i numeri coinvolti dalla puntata sui vicini.
- Il campo Puntata totale mostra il totale della puntata sui vicini – la somma delle puntate piazzate su ciascun numero coinvolto nella puntata sui vicini.
- In un singolo giro si possono piazzare più puntate sui vicini.
- Clicca su Cancella per rimuovere una puntata sui vicini non più voluta.
- Dopo aver piazzato le puntate sui vicini desiderate, clicca **Chiudi** per uscire dal pannello degli puntate sui vicini.

Per piazzare una puntata Annunciata:

- Apri il pannello delle puntate annunciate cliccando il bottone Puntate Annunciate in basso a destra nella finestra di gioco. Per saperne di più sulle puntate annunciate, vedi Roulette Francese Regole.
 - Sul pannello che si aprirà scegli il valore della puntata Annunciata desiderata cliccando sul campo corrispondente alla puntata Annunciata. Ciascun clic aumenta (tasto sinistro) o diminuisce (tasto destro) il valore della puntata della fiche in quel momento selezionata nella finestra di gioco principale.
 - In ogni posizione di puntata interessata dalla puntata Annunciata sarà piazzata una puntata del valore prescelto. Nota bene che quando si piazza la puntata Vicini allo zero, il valore della puntata raddoppia nelle posizioni in cui vengono piazzate 2 fiches.
 - Il modello del tavolo della roulette mostra i numeri coinvolti nella Puntata Annunciata.
 - In un singolo giro si possono piazzare più puntate Annunciate.
 - Dopo aver piazzato le puntate annunciate desiderate, clicca **Chiudi** per uscire dal pannello delle Puntate Annunciate.
 - Tutte le differenti opzioni di gioco e i pagamenti corrispondenti sono spiegati nella sezione Roulette Francese Regole.
- Per aumentare la scommessa di un altro importo, selezionare un'altra fiche e clicca sull'area di puntata desiderata.

- Cliccando col tasto destro nell'area delle puntate, si rimuove una fiche dello stesso valore della fiche selezionata per la puntata o si rimuove l'intera giocata se la fiche selezionata è di valore superiore all'intera puntata.
- È possibile inserire fiches diverse nelle diverse aree di scommessa contemporaneamente.
- Clicca **Girare** per impostare la palla che gira dopo aver messo le tue scommesse. Cliccando **Cancella scommessa** si rimuovono tutte le scommesse piazzate al tavolo. Al termine di un giro, fare clic su **Ripetere** per piazzare la stessa scommessa della rotazione precedente, e **Gira** per impostare la palla che gira. Cliccando **Raddoppia** raddoppia le scommesse che hai messo sul tavolo.

Note:

- Tutte le opzioni di gioco e i pagamenti corrispondenti sono illustrati nella sezione Regole della Roulette Francese .
- Il limite minimo e massimo di giocata è determinato dal tuo livello VIP. Per informazioni particolareggiate sui limiti di giocata, passa sopra con il mouse o clicca sul simbolo dei limiti sul tavolo.

Bottoni:

Eliminare	Cancella tutte le puntate dal tavolo.
Ripetere	Piazza la stessa puntata del giro precedente.
Girare	Fa girare la ruota.
Raddoppio	Raddoppia tutte le puntate del tavolo.
Puntate sui vicini	Apri il pannello delle puntate sui vicini
Puntate Annunciate	Apri il pannello delle puntate Annunciate

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, prelievi, 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 Roulette Francese

Vi sono diversi modi per piazzare delle puntate alla Roulette Francese. 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.

Puntate standard

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.

Plein (En Plein)

Una puntata interna su di un numero singolo. Le fiches sono piazzate al centro del riquadro del numero (compreso 0) sul tavolo della roulette.

Cheval (Cavallo)

Una puntata interna su due numeri adiacenti, sia in orizzontale che in verticale. Le fiches sono piazzate a cavallo della linea che divide i due numeri.

Transversale Pleine (Terzina)

Una puntata interna su tre numeri in una singola linea verticale (una terza). Le fiches sono piazzate sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea corrispondente.

Una puntata su tre numeri 0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3 è una terza speciale. Le fiches sono piazzate sulla T formata dall'incrocio dei tre numeri.

Carré



Una puntata interna su quattro numeri. Le fiches sono piazzate all'incrocio dei quattro numeri.

Transversale de Quatre (Primi 4)

Una puntata interna 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.

Transversale Simple (Sestina)

Una puntata interna su sei numeri (due terzine adiacenti). Le fiches sono piazzate sul bordo inferiore del tavolo della roulette sulla T formata dall'incrocio delle due terzine.

Colonne (Colonna)

Una puntata esterna su tutti i dodici numeri di una qualsiasi delle tre linee orizzontali. Le fiche sono posti sul lato sinistro del tavolo della roulette, in una delle tre caselle senza etichetta accanto alla colonna. Se uno dei numeri nella colonna selezionata viene estratto, verrai pagato 2:1 Con lo 0 perdi.

Douzaine (Dozzina)

Una puntata esterna sul primo (1-12), secondo (13-24) o terzo (25-36) gruppo di dodici numeri. Le fiche sono posti in una casella etichettata "P 12", "M12" or "D12". Se uno dei numeri nella colonna selezionata viene estratto, verrai pagato 2:1 Con lo 0 perdi.

Rouge/Noir (Rosso/Nero)

Una puntata esterna sull'uscita di un determinato colore, rosso o nero. Le fiches sono piazzate sulla zona rossa o nera del tavolo da gioco. Se esce il colore selezionato, verrai pagato 1:1. Se esce lo 0, ottieni la restituzione di metà della tua puntata (per ulteriori informazioni, vedi sotto Regola della ripartizione).

Pair/Impair (Pari/dispari)

Una puntata esterna sul fatto che il numero che esce è pari o dispari. Le fiches sono piazzate su "PAIR" (pari) o su "IMPAIR" (dispari) sul tavolo della roulette. Se esce il risultato selezionato, verrai pagato 1:1. Se esce lo 0, ottieni la restituzione di metà della tua puntata (per ulteriori informazioni, vedi sotto Regola della ripartizione).

Manque (1-18)/Passe (19-36) (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). Le fiches sono piazzate su "MANQUE (1-18)" o su "PASSE (19-36)". Se esce il risultato selezionato, verrai pagato 1:1. Se esce lo 0, ottieni la restituzione di metà della tua puntata (per ulteriori informazioni, vedi sotto Regola della ripartizione).

Annunciate

La seguente tabella dà una panoramica delle puntate annunciate che si possono piazzare dal pannello Annuncia puntate. I pagamenti per tutte le puntate sono elencati nella sezione delle vincite più in basso.

Puntate Annunciate	Fiches	Coprono
--------------------	--------	---------

Vicini a zero	9	Il settore della ruota intorno allo zero. Con 2 fiche: 0/2/3, 25/26/28/29 Con 1 fiche: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35
Tiers du Cylindre	6	Il settore della ruota opposto allo zero, con il minor numero di fiche. 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36
En plein Orfanelli	8	I numeri orfani (tra i due settori), una fiche per numero. 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34
Cavallo Orfanelli	5	I numeri orfani (tra i due settori), con il minor numero di fiche. 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34
Gioco 7/9	6	Tutti i numeri con finale 7, 8 e 9, con il minor numero di fiche. 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29
Jeu 0	4	Un insieme di numeri intorno allo zero, con il minor numero di fiche. 0/3, 12/15, 26, 32/35
En plein finale 0	4	Tutti i numeri che terminano per 0, una fiche per numero. 0, 10, 20, 30
En plein finale 1	4	Tutti i numeri che terminano per 1, una fiche per numero. 1, 11, 21, 31
En plein finale 2	4	Tutti i numeri che terminano per 2, una fiche per numero. 2, 12, 22, 32
En plein finale 3	4	Tutti i numeri che terminano per 3, una fiche per numero. 3, 13, 23, 33
En plein finale 4	4	Tutti i numeri che terminano per 4, una fiche per numero. 4, 14, 24, 34
En plein finale 5	4	Tutti i numeri che terminano per 5, una fiche per numero. 5, 15, 25, 35
En plein finale 6	4	Tutti i numeri che terminano per 6, una fiche per numero. 6, 16, 26, 36
En plein finale 7	3	Tutti i numeri che terminano per 7, una fiche per numero. 7, 17, 27
En plein finale 8	3	Tutti i numeri che terminano per 8, una fiche per numero. 8, 18, 28

En plein finale 9	3	Tutti i numeri che terminano per 9, una fiche per numero. 9, 19, 29
Cavallo finali: 0/1	5	Tutti i numeri che terminano per 0 e 1, con il minor numero di fiche. 0/1, 10/11, 20/21, 30, 31
Cavallo finali: 1/2	5	Tutti i numeri che terminano per 1 e 2, con il minor numero di fiche. 1/2, 11/12, 21, 22, 31/32
Cavallo finali: 2/3	5	Tutti i numeri che terminano per 2 e 3, con il minor numero di fiche. 2/3, 12, 13, 22/23, 32/33
Cavallo finali: 3/4	6	Tutti i numeri che terminano per 3 e 4, con il minor numero di fiche. 3, 4, 13/14, 23/24, 33, 34
Cavallo finali: 4/5	5	Tutti i numeri che terminano per 4 e 5, con il minor numero di fiche. 4/5, 14/15, 24, 25, 34/35
Cavallo finali: 5/6	5	Tutti i numeri che terminano per 5 e 6, con il minor numero di fiche. 5/6, 15, 16, 25/26, 35/36
Cavallo finali: 6/7	5	Tutti i numeri che terminano per 6 e 7, con il minor numero di fiche. 6, 7, 16/17, 26/27, 36
Cavallo finali: 7/8	4	Tutti i numeri che terminano per 7 e 8, con il minor numero di fiche. 7/8, 17/18, 27, 28
Cavallo finali: 8/9	4	Tutti i numeri che terminano per 8 e 9, con il minor numero di fiche. 8/9, 18, 19, 28/29
Cavallo finali: 9/10	4	Tutti i numeri che terminano per 9 e i numeri 10, 20 e 30, con il minor numero di fiche. 9, 10, 19/20, 29/30
Cavallo finali: 0/3	4	Tutti i numeri che terminano per 0 e 3, con il minor numero di fiche. 0/3, 10/13, 20/23, 30/33
Cavallo finali: 1/4	4	Tutti i numeri che terminano per 1 e 4, con il minor numero di fiche. 1/4, 11/14, 21/24, 31/34
Cavallo finali: 2/5	4	Tutti i numeri che terminano per 2 e 5, con il minor numero di fiche. 2/5, 12/15, 22/25, 32/35
Cavallo finali: 3/6	4	Tutti i numeri che terminano per 3 e 6, con il minor numero di fiche. 3/6, 13/16, 23/26, 33/36
Cavallo finali: 4/7	3	Tutti i numeri che terminano per 4 e 7 (tranne il 34), con il minor numero di

		fiche. 4/7, 14/17, 24/27
Cavallo finali: 5/8	3	Tutti i numeri che terminano per 5 e 8 (tranne il 35), con il minor numero di fiche. 5/8, 15/18, 25/28
Cavallo finali: 6/9	3	Tutti i numeri che terminano per 6 e 9 (tranne il 36), con il minor numero di fiche. 6/9, 16/19, 26/29
Cavallo finali: 7/10	3	Tutti i numeri che terminano per 7 e i numeri 10, 20 e 30, con il minor numero di fiche. 7/10, 17/20, 27/30
Cavallo finali: 8/11	3	Tutti i numeri che terminano per 8 e i numeri 11, 21 e 31, con il minor numero di fiche. 8/11, 18/21, 28/31
Cavallo finali: 9/12	3	Tutti i numeri che terminano per 9 e i numeri 12, 22 e 32, con il minor numero di fiche. 9/12, 19/22, 29/32

Limiti

I limiti minimi e massimi di ciascuna posizione sono applicati a tutti i tavoli, il che significa che tutte le scommesse sulle posizioni disponibili 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.

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

Cronologia

La visualizzazione della cronologia mostra i risultati dei tiri precedenti.

Vincite per le puntate standard

Copertura della fiche	Termine	Pagamento
1 numero	En Plein	35 a 1
2 numeri	Cavallo	17 a 1
3 numeri	Terzina	11 a 1
4 numeri	Carré	8 a 1
4 numeri	Primi 4	8 a 1
6 numeri	Sestina	5 a 1
12 numeri	Dozzina o Colonna	2 a 1

18 numeri	Rosso/Nero, Pari/Dispari, Alto (1-18)/Basso (19-36)	1 a 1
-----------	-----------------------------------------------------	-------

Vincite per le puntate Annunciate

Copertura della fiche	Pagamento	Descrizione del rendimento
1 numero	35 a 1	Tuttavia il rendimento dipende dal numero delle fiches della puntata. Per esempio, nel caso del Cavallo finali 9/10, vengono piazzati quattro fiches per coprire 9, 10, 19/20, 29/30; se esce il 9 o il 10, il rendimento è $35 + 1 - 4 = 32$ fiches. Se esce 19, 20, 29 o 30, il rendimento è $17 + 1 - 4 = 14$ fiches.
2 numeri	17 a 1	
3 numeri	11 a 1	
4 numeri	8 a 1	

Vincite per le puntate sui vicini

Il numero vincente è sempre pagato 35 a 1. Tuttavia il rendimento dipende dal numero delle fiches coinvolte dalla puntata. Per esempio, se la puntata è piazzata su cinque numeri consecutivi 11-30-8-23-10, costa cinque fiches. Se esce uno dei numeri, il rendimento è $35 + 1 - 5 = 31$ fiches.

Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è 98,65% sulle scommesse pari (vedere Le Regole Partager) e 97,30% su tutte le altre scommesse.

Le regole Partager

Il gioco usa le regole partager. In base a questa regola, quando esce lo zero il giocatore perde solamente la metà della posta delle puntate che sono pagate alla pari.