

Regolamento Deal or No Deal: The Big Draw Live

- Deal or No Deal: The Big Draw è un gioco con 2 estrazioni (partita principale e secondaria).
- Lo scopo del gioco è ottenere il maggior numero possibile di palline abbinata ai numeri posti sui pacchi del biglietto, oltre a mantenere più premi alti possibile mentre viene scalata la barra del moltiplicatore, per sbloccare la **funzione Deal or No Deal del Banco**.
- Si devono effettuare delle scelte tra acquistare altre palline per provare a scalare la barra del moltiplicatore, accettare l'offerta del **Banco** con l'opzione **Deal** oppure aprire il pacco con l'opzione **No Deal**.
- E' permesso anche scambiare il pacco del giocatore con un altro pacco tramite il pulsante **Scambia il pacco**.
- Durante l'estrazione **Big Draw** saranno selezionate in tempo reale 20 palline iniziali dalla macchina. Ogni pallina disporrà di un numero che potrebbe corrispondere a quello di uno dei pacchi sul biglietto principale del giocatore.
- Dopo l'estrazione iniziale seguirà un massimo di 3 estrazioni successive e in ognuna di queste saranno selezionate 5 palline, fino a un massimo di 35. L'obiettivo è quello di ottenere il maggior numero possibile di numeri eliminati dal biglietto, in modo da renderlo idoneo all'offerta del **Banco**.
- Dopo avere sbloccato l'**offerta del Banco**, per ogni pallina ottenuta che viene abbinata al biglietto principale sarà assegnato un moltiplicatore che migliorerà ulteriormente i premi in palio.

Funzionamento del gioco

- Per partecipare al gioco è necessario acquistare un biglietto. L'importo dei premi varia in base al costo del biglietto, come visualizzato più avanti nella **Tabella dei Pagamenti**.
- Una volta acquistato il biglietto, al giocatore viene assegnato un pacco casuale con 16 numeri potenzialmente vincenti, rappresentati dai pacchi di **Deal or No Deal**. All'inizio del round di gioco, 15 pacchi vengono distribuiti sulla griglia 3x5 della partita principale, mentre uno viene assegnato come pacco del giocatore.
- Se rimane del tempo a disposizione per puntare, il giocatore può acquistare dei miglioramenti per uno o più dei premi (più avanti sono descritti i particolari).
- Una volta acquistato un biglietto, potranno essere acquistate delle cartoline per partecipare alla partita secondaria (più avanti sono descritti i particolari).
- Durante il round di scommessa, il timer della finestra di gioco indica il tempo a disposizione per puntare, prima che abbia inizio il round di gioco.
- L'intero round di gioco consiste nell'estrazione iniziale delle palline e in un massimo di quattro (4) round di azione. Durante l'estrazione iniziale, 20 palline vengono estratte dalla macchina. Durante i round di azione, vengono estratte cinque (5) palline aggiuntive, tranne che nell'ultimo round, quando viene espressa l'offerta finale del **Banco**. Durante l'intero round di gioco, possono essere estratte al massimo 35 palline.
- Se il numero sulla pallina corrisponde a quello sul pacco, quest'ultimo viene aperto ed eliminato dalla griglia di gioco; ciò significa che il premio (indicato in due colonne ai lati della schermata) viene rimosso dal gioco.
- Una volta eliminati sette (7) pacchi dal tuo biglietto (indicati nella barra dei progressi dell'interfaccia di gioco), ha inizio il round di offerta del **Banco**. Il **Banco** fa un'offerta al giocatore che può essere accettata o rifiutata. L'importo a offerto dipende dai premi ancora in gioco e potrebbe cambiare in ogni round. Il giocatore potrà inoltre acquistare delle palline aggiuntive. Se il giocatore non seleziona alcuna delle opzioni disponibili, l'offerta sarà rifiutata automaticamente (più avanti sono descritti i particolari).

- Il round di offerta del **Banco** può verificarsi varie volte, fino al momento in cui tutte le palline sono state estratte dalla macchina o terminano i pacchi.
- Quando il giocatore non è idoneo a ricevere l'offerta del **Banco**, gli viene offerta la possibilità di acquistare palline aggiuntive per proseguire il gioco. Se decide di non acquistarle, il round di gioco terminerà. Quest'opzione potrebbe essere offerta varie volte. L'opzione delle palline aggiuntive non è disponibile quando tutte le palline sono state estratte dalla macchina o terminano i pacchi.
- Se si decide di acquistare le palline aggiuntive e dal biglietto sono stati eliminati otto (8) pacchi, il giocatore diventa idoneo all'utilizzo di moltiplicatori che migliorano il premio.
- Quando si accetta l'offerta oppure si apre il pacco, il denaro viene accreditato subito sul **Saldo** e il round di gioco termina.
- Le eventuali vincite della partita secondaria vengono pagate dopo il termine del round di gioco.
- Quando il round di gioco termina, il giocatore può continuare ad assistere al gioco oppure acquistare un nuovo biglietto per il round successivo.
- Per saltare un turno di gioco, basta non acquistare alcun biglietto.
- Durante la fase di puntata anticipata, il giocatore ha la possibilità di pre-acquistare un biglietto per il round successivo. Durante la fase di puntata anticipata, il timer indica approssimativamente il tempo restante prima del successivo round di gioco, includendo tutte le fasi di azione rimanenti della partita in corso e il periodo di puntata regolare della partita successiva. Per tale motivo, in base allo stato del gioco, il tempo indicato potrebbe ridursi improvvisamente. (più avanti sono descritti i particolari).

Miglioramento del Premio

- Se rimane del tempo a disposizione per puntare, possono essere acquistati dei miglioramenti per i premi.
- Verrà mostrata una schermata con due colonne da cinque premi, cinque (5) pacchi con miglioramenti e un campo della **Puntata**. L'importo dei premi migliorati (nei pacchi) cambia in proporzione all'aumento o alla riduzione della **Puntata** nel campo corrispondente. La puntata da piazzata per migliorare i premi viene detratta subito dal saldo.
- Per aumentare un premio:
 - Impostare l'importo nel campo della **Puntata**
 - Selezionare un premio dalle colonne
 - Scegliere un pacco con un miglioramento
 - I pacchi con i miglioramenti vengono mescolati prima che il miglioramento venga applicato al premio. Possono essere migliorati vari premi durante il tempo a disposizione per puntare.
 - Se si modifica la puntata prima che venga applicato il miglioramento, verranno mostrati dei nuovi pacchi e si dovrà ripartire la scelta dall'inizio.

Palline aggiuntive

- Una volta estratte le 20 palline iniziali, potrebbero essere offerta la possibilità di acquistare una serie aggiuntiva da 5 (cinque) palline. Il prezzo di queste palline è indicato nell'interfaccia di gioco e potrebbe variare in base allo stato della partita.

Offerte del Banco - Deal and No Deal

- Una barra dei progressi nell'interfaccia di gioco è sempre visibile e mostra i progressi fino al momento in cui il giocatore diviene idoneo a ricevere l'offerta del Banco. L'offerta **Deal or No Deal** viene presentata quando dal biglietto sono stati eliminati sette (7) pacchi.
- Il giocatore potrà:
 - Accettare l'offerta del **Banco**
 - Rifiutare l'offerta ed aprire il pacco
 - Acquistare palline aggiuntive per proseguire il gioco
- L'importo offerto dipende dai premi ancora in gioco e potrebbe cambiare in ogni round di offerte. Se non viene selezionata alcuna delle opzioni disponibili, l'offerta sarà rifiutata automaticamente.

Offerta finale del Banco e scambio del pacco

- Se il giocatore ha ricevuto l'offerta finale del **Banco** (per cui sono state estratte 35 palline), può:
 - Accettare l'offerta del **Banco**

- Se vi sono ancora dei pacchi rimanenti, rifiutare l'offerta e scambiare il **pacco** con un altro per ottenere il premio contenuto in quest'ultimo
- Rifiutare l'offerta e aprire il proprio **pacco**
- Con lo **scambio del pacco** viene offerto un nuovo round di azione: si può selezionare un pacco disponibile sul biglietto e scambiarlo con il **pacco** iniziale. Un'animazione mostrerà lo scambio, l'apertura del nuovo pacco e l'assegnazione del premio in esso contenuto. Se non si seleziona un nuovo pacco durante la fase di scambio, viene aperto il pacco iniziale e viene assegnato il relativo premio.

Moltiplicatori

- Una barra dei progressi nell'interfaccia di gioco indica quando il giocatore è idoneo per l'utilizzo di moltiplicatori che migliorano i premi ancora in palio (vengono mostrati anche i moltiplicatori). Più pacchi vengono eliminati dal biglietto, più alti sono i moltiplicatori: il primo moltiplicatore viene sbloccato dopo l'eliminazione dell'ottavo (8°) pacco e i moltiplicatori aumentano con ogni successivo pacco eliminato. I moltiplicatori sono: x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8 e x25.

Partita secondaria

- Possono essere acquistate fino a 20 cartoline con una griglia di numeri 3x3 che danno la possibilità di vincere quando viene completata una linea orizzontale, verticale o diagonale.
- Solo le 20 palline iniziali dell'estrazione partecipano alla partita secondaria: i numeri vengono spuntati sulle cartoline della partita secondaria e il premio dipende da quante linee si riescono a completare. Le puntate, le vincite e i premi delle linee della partita secondaria sono indicate nel pannello corrispondente.

Fase di puntata anticipata e pre-acquisto dei biglietti

- Mentre la partita è in corso, ha inizio la fase di puntata anticipata che consente di pre-acquistare un biglietto per il round successivo, di migliorare i premi e di comprare cartoline per la partita secondaria. La fase di puntata anticipata è disponibile se:
 - lo show sta per iniziare;
 - il giocatore si è unito al gioco dopo il round di puntata (durante una delle fasi di azione);
 - il giocatore ha partecipato e la partita è terminata per lui ma vi sono ancora fasi di azione per gli altri giocatori.
- La fase di puntata anticipata si conclude quando la partita precedente termina e ha inizio il nuovo round di puntata. Il timer che indica il termine della fase di puntata anticipata è **approssimativo** ed è calcolato sulla base della durata del round regolare. In base allo stato della partita e al numero di giocatori rimasti in gioco, il round potrebbe concludersi anticipatamente e il successivo round di puntata potrebbe iniziare prima del tempo indicato dal timer, che potrebbe quindi ridursi improvvisamente. Nonostante ciò, quando ha inizio il round di puntata regolare, il giocatore dispone del tempo normale per acquistare il biglietto, migliorare i premi e comprare le cartoline della partita secondaria.

Limiti

- I limiti mostrati accanto al nome del tavolo, nella **Lobby** e nell'interfaccia di gioco, corrispondono ai limiti del prezzo del biglietto principale.

DEAL OR NO DEAL
THE BIG DRAW

PUNTATA	MIN	MAX
PREZZO BIGLIETTO	€ 0,10	€ 100
BOOST	€ 0,01	€ 10

MINI DRAW

PUNTATA	MIN	MAX	PAGA
PREZZO CARTOLINA	€ 0,10	€ 100	
6 o più linee			100:1
5 linee			15:1
4 linee			4:1

PUNTATA	MIN	MAX	PAGA
PREZZO CARTOLINA	€ 0,10	€ 100	
6 o più linee			100:1
5 linee	€ 5,00		15:1
4 linee			4:1
3 linee	€ 7,50		3:1
2 linee			2:1
1 linea	€ 10,00		1:1

LINEE

LIMITI E LINEE DI VINCITA DELLA PARTITA SECONDARIA

#Premio	Coefficiente che moltiplica il prezzo del biglietto principale
1	0,1
2	0,2
3	0,3
4	0,4
5	0,5
6	0,6
7	0,7
8	0,8
9	0,9
10	1
11	1,5
12	2
13	2,5
14	3
15	5
16	20

TABELLA DEI PAGAMENTI

In caso di malfunzionamento, tutte le giocate e le vincite vengono annullate

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **95.38% - 98.58%**.