

Regolamento_Diamond Bet Roulette

Diamond Roulette è un gioco con puntate a quote fisse basato sulla Roulette.

La ruota della Roulette contiene 38 caselle, con i numeri da 0 a 36 più un Diamante, 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 o sul Diamante. Se avevi puntato sulla casella su cui si è fermata la pallina, vinci un premio.

ISTRUZIONI DI GIOCO

- Quando apri Diamond Roulette devi impostare i tuoi Limiti del Tavolo e quindi fare clic su 'Unisciti' per avviare la partita.
- Vi sono due tavoli:
 1. Il Tavolo delle Puntate, su cui è possibile piazzare le puntate.
 2. La Tabella dei Vicini, su cui è possibile piazzare le puntate sui Vicini.
- È possibile accedere alla tabella dei Vicini facendo clic sulla sua piccola immagine sul Tavolo delle Puntate e viceversa.
- I diversi importi delle fiche utilizzabili per piazzare le puntate sono indicati nel campo delle fiche. Fai clic su una fiche nel campo corrispondente per selezionarla.
- La sezione delle fiche compare alla sinistra del tavolo attualmente selezionato.
- Per piazzare una puntata, fai clic 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 staccherai il dito dal mouse.
- La Roulette offre diversi tipi di puntate, incluse le puntate che coprono più numeri con una sola fiche. Tutte le puntate sono elencate nella sezione TIPI DI PUNTATA E 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.
- L'importo totale delle tue puntate sarà indicato nel campo **PUNTATA TOTALE**, posto nella parte inferiore sinistradella schermata.
- Fai clic su **ANNULLA** per rimuovere l'ultima puntata piazzata sul tavolo.

- Fai clic su **CANCELLA PUNTATE** per rimuovere tutte le puntate attualmente sul tavolo.
- Fai clic su **RADDOPPIA** per raddoppiare tutte le puntate attualmente piazzate 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 piazzzi una puntata superiore al limite massimo o inferiore al limite minimo, la puntata non sarà accettata e comparirà un breve messaggio di notifica.
- L'indicatore di **COPERTURA DEL TAVOLO** mostra la percentuale di tutte le possibili puntate che è stata coperta dalle tue fiche. L'indicatore è posto nella parte superiore sinistra della schermata, tra il tavolo e la sezione dei limiti.
- Fai clic sul pulsante **GIOCO AUTOMATICO/GIRA** per fare girare la roulette con le puntate attuali.
- Dopo che la pallina si è fermata, un segno sarà posizionato sul numero vincente dell'ultimo giro, sulla visuale della Tavolo delle Puntate. Compariranno inoltre i pulsanti **RIPUNTA**, **RADDOPPIA E GIRA** e **RIPUNTA E GIRA**.
 - Fai clic su **RIPUNTA** per piazzare la stessa puntata del round precedente.
 - Fai clic su **RADDOPPIA E GIRA** per raddoppiare le puntate precedenti e avviare una nuova partita.
 - Fai clic su **RIPUNTA E GIRA** per ripuntare le puntate della partita precedente e avviare una nuova partita.
- La cronologia dei risultati mostra quelli delle partite precedenti. È posta alla destra della ruota.
- Diamond Roulette offre numerosi moltiplicatori di vincita: x15, x20, x25, x30, x35, x40, x45, x50, x60 e un Jackpot (x100). Quando piazzzi una puntata vincente sul Diamante, il moltiplicatore selezionato a caso sulla ruota esterna viene applicato alla somma vinta con la puntata sul Diamante.
- Durante un giro, la ruota esterna seleziona automaticamente un moltiplicatore a caso. Una puntata vincente sul Diamante con un moltiplicatore x100 attiva un messaggio che annuncia la vincita del Jackpot.
- Il campo **Giri dal Diamante** mostra quanti giri sono stati completati dall'ultima vincita del Diamante.

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 **GIOCO AUTOMATICO/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 fai clic sul pulsante **AVVIA AUTOMATICO** 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.

PULSANTI

- **RADDOPPIA** - Raddoppia tutte le puntate attuali (se ciò non fa superare il limite impostato).
- **CANCELLA PUNTATE** - Rimuove tutte le puntate dal tavolo.
- **TIENI PREMUTO PER GIOCOO AUTOMATIC/GIRA** - Fa girare la roulette con le puntate attuali. Tieni premuto questo pulsante per accedere al Pannello del Gioco Automatico.
- **RIPUNTA** - Piazza le stesse puntate del round precedente.
- **RADDOPPIA E GIRA** - Raddoppia tutte le puntate attuali (se ciò non fa superare il limite impostato) e fa girare la Roulette. Quando non vengono piazzate nuove puntate, fai clic su questo pulsante per ripetere e raddoppiare le puntate precedenti e fare girare i rulli.
- **REBET & SPIN** - Places the same bets as in the previous round and spins the roulette wheel.
- **AVVIA AUTOMATICO** - Avvia il numero selezionato di partite automatiche.
- **STOP AUTOMATICO** - Termina la sessione di Gioco Automatico attiva.
- **ANNULLA** - Premilo per rimuovere l'ultima puntata piazzata sul tavolo

IL TAVOLO DELLE PUNTATE

- La visuale del Tavolo delle Puntate permette di piazzare una vasta gamma di puntate standard:
 - Puntata sul Diamante
 - En Plein
 - A Cavallo
 - Terzina
 - Carré
 - Quattro
 - Cinque
 - Sestina
 - Colonna
 - 1^a Dozzina
 - 2^a Dozzina

- 3^a Dozzina
- 1-18/ 19-36
- Rossa/Nera
- Pari/Dispari
- Per maggiori informazioni sulle puntate, consulta la sezione TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI posta in basso.
- Una volta piazzata la tua puntata, fai clic su **GIRA** per avviare il gioco.

LA TABELLA DEI VICINI

- Per visualizzare la Tabella dei Vicini, fai clic sul pulsante **VICINI** della visuale sul Tavolo delle Puntate.
- La Tabella dei Vicini ti permette di piazzare diversi tipi di puntata che non sono disponibili sul Tavolo delle Puntate. Queste puntate speciali sono:
 - Voisins du Zero
 - Tier
 - Orphelins
- Vi sono 5 pulsanti numerati dei **VICINI**. Fai clic su un pulsante dei **VICINI** e quindi seleziona un numero sul tavolo per puntare su questo numero e su quelli disposti alla sua sinistra e alla sua destra. Ad esempio, facendo clic sul pulsante dei **VICINI** con il numero 1 e poi selezionando il numero 2 sul tavolo, piizzerai le puntate sul numero 2 e sui numeri accanto a destra e a sinistra (21 a destra e 25 a sinistra). facendo clic sul pulsante dei **VICINI** con il numero 4 e poi selezionando il numero 2 sul tavolo, piizzerai le puntate sul numero 2 e sui quattro numeri accanto a destra e a sinistra (21, 4, 19 e 15 a destra e 25, 17, 34 e 6 a sinistra).
- 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.
- Fai clic sul pulsante **INDIETRO** per visualizzare nuovamente il Tavolo delle Puntate.
- Per maggiori informazioni sulle puntate, consulta la sezione TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI posta in basso.
- Una volta piazzata la tua puntata, fai clic su **GIRA** per avviare il gioco.

LA RUOTA DELLA ROULETTE

- Piazza una puntata e fai clic su **GIRA** per fare girare la pallina nella 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.
- La Roulette offre numerosi moltiplicatori di vincita: x15, x20, x25, x30, x35, x40, x45, x50, x60 e un Jackpot (x100). Viene selezionato un moltiplicatore a caso in ogni giro. I moltiplicatori si applicano solo alle Puntate sul Diamante.

- Se la pallina si ferma su una casella 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 sinistra.
- Dopo che la pallina si è fermata, compaiono i pulsanti **RADDOPPIA E GIRA** e **RIPUNTA E GIRA**.
- Fai clic su **RADDOPPIA E GIRA** per raddoppiare le puntate precedenti e avviare una nuova partita.
- Fai clic su **RIPUNTA E GIRA** per ripuntare le puntate della partita precedente e avviare una nuova partita.
- Sul numero vincente dell'ultimo giro sarà applicato un segno. Sul Tavolo delle Puntate compariranno anche i pulsanti **RIPUNTA E GIRA** e **RADDOPPIA E GIRA**.

TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI

Ti ricordiamo che le istruzioni della sezione “Come Puntare” posta in basso si applicano al gioco.

Tipo di Puntata	Copre	Descrizione	Come Puntare	Premio
Puntata sul Diamante	1 casella	Una puntata sul Diamante	Fai clic sul Diamante. La ruota esterna selezionerà a caso un moltiplicatore per la vincita.	1:14/19/24/29/34 39/44/49/59/99
En Plein	1 numero	Una puntata su un preciso numero vincente (incluso lo 0).	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

		(inclusi lo 0 e il Diamante).		
Terzina	3 numeri	Puntata su una fila di 3 numeri (ad es. 1,2,3).	Fai clic sul bordo inferiore del numero più in basso di una fila verticale.	11:1
Carré	4 numeri	Una puntata su quattro numeri adiacenti sul tavolo.	Premi l'angolo in cui si incontrano quattro numeri.	8:1
Cinque	5 numeri	Una puntata su Diamante, 0, 1, 2 o 3 come vincenti.	Fai clic sugli angoli di Diamante e 1.	6:1
Sestina	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	12 numeri	Una puntata che copre un'intera riga orizzontale	Fai clic su una delle aree definite "2 a 1".	2:1

		da dodici numeri.		
1 ^a Dozzina	12 numeri	Puntata su un numero compreso tra 1 e 12	Fai clic sulla sezione “1° 12”.	2:1
2 ^a Dozzina	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 13 e 24.	Fai clic sulla sezione “2° 12”.	2:1
3 ^a 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	Premi l'area indicata da un rombo rosso.	1:1

		vincente sia rosso.		
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 sui Vicini:

1. Le puntate sui **Vicini** coprono da 3 a 11 numeri adiacenti (una puntata su un numero e sui suoi vicini). Le puntate sui Vicini possono essere piazzate dalla visuale dei Vicini, accessibile facendo clic sul pulsante corrispondente sul tavolo delle puntate. Per piazzare una puntata sui Vicini, fai clic su uno dei pulsanti numerati dei Vicini per selezionare su quanti numeri adiacenti desideri puntare e quindi seleziona uno dei numeri sul tavolo. Sarà piazzata una puntata sul numero selezionato e su quelli adiacenti. Ad esempio: se è stato selezionato il pulsante 1 dei Vicini e si piazza una puntata sul numero 1, sarà piazzata una puntata anche sui numeri 33 e 20. Se è stato selezionato il pulsante 5 dei Vicini e si piazza una puntata sul numero 1, sarà piazzata una puntata anche sul

Diamante e su 5, 24, 16, 33, 1, 20, 14, 31, 9 e 22. Se uno dei numeri della puntata sui Vicini vince, viene assegnato un premio pari a 35:1.

2. **Voisins du Zero** significa “Vicini dello Zero”. Questi sono i numeri della roulette inclusi tra il 22 e il 25. Fai clic su Voisins Du Zero nella Tabella dei vicini per piazzare la puntata. Sono puntate 9 fiche del valore selezionato:
- 2 fiche sono puntate come tripletta su 0/2/3
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 4/7
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 12/15
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 18/21
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 19/22
 - 2 fiche sono puntate come carré su 25/26/28/29
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 32/35

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

3. Le puntate **Tiers** coprono un terzo del tavolo, ovvero i numeri posizionati sul terzo della roulette opposto allo zero (quelli compresi tra 27 e 33). Fai clic su Tier nella Tabella dei vicini per piazzare la puntata. Sono puntate sui Vicini 7 fiche del valore selezionato:
- 1 fiche è puntata a cavallo su 5/8
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 10/11
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 13/16
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 23/24
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 27/30
 - 1 fiche è puntata a cavallo su 33/36
 - 1 fiche viene piazzata come puntata sul Diamante.

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
---	------------------------------

4. Le puntate **Orphelins** coprono 8 numeri. Orphelins significa “Orfanelli”; tali numeri sono quelli posti nelle due aree della roulette non comprese nelle puntate Tiers e Voisins du Zero. Fai clic su Orphelins nella Tabella dei vicini per piazzare la puntata. Sono puntate 5 fiche del valore selezionato:

- 1 fiche è puntata en plein sul numero 1
- 1 fiche è puntata a cavallo su 6/9
- 1 fiche è puntata a cavallo su 14/17
- 1 fiche è puntata a cavallo su 17/20
- 1 fiche è puntata a cavallo su 31/34

Il numero 17 partecipa a due puntate a cavallo (14/17 e 17/20). I premi per la puntata sugli Orfanelli 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.

- Una vincita comporta la restituzione delle puntate piazzate sul numero vincente e l'assegnazione di un premio basato sul 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.

Nota sulle disconnessioni: se ti disconnetti da Internet durante la partita, effettua nuovamente l'accesso al casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco, dove potrai proseguire la partita dal momento in cui era stata interrotta. Se riapri il gioco

senza avere effettuato l'accesso al casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti saranno pagate.

Per recuperare i risultati delle tue vecchie partite o visualizzare maggiori informazioni sulle partite recenti, fai clic sul pulsante della Cronologia presente nel Menu. Utilizza i soliti nome utente e password per accedere e visualizzare i risultati dei round precedenti della versione Desktop e Mobile del gioco.

Nota sui malfunzionamenti: I malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

Nota sulle puntate in sospeso: Le puntate non confermate vengono annullate dopo 90 giorni.

Per utilizzare più fondi nel gioco, fai clic sul pulsante **Aggiungi denaro** posto nella parte inferiore della schermata.

Il ritorno teorico minimo al giocatore (RTP) è pari al 92,11%, mentre il ritorno teorico massimo al giocatore (RTP) è pari al 95,39%.