

Regolamento_Lighting Roulette - First Person

Regole del gioco

Lo scopo di First Person Lightning Roulette è quello di indovinare il numero su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o più scommesse sul numero scelto. La ruota della roulette comprende i numeri da 1 a 36, più un singolo 0 (zero).

Una volta piazzate le tue puntate, premi il pulsante GIRARE. Una volta premuto il pulsante GIRARE, da uno a cinque "numeri fortunati" vengono selezionati casualmente e a questi vengono applicati dei "premi fortunati" moltiplicati a caso. La pallina viene quindi lanciata nella Roulette e si ferma in una delle caselle numerate della ruota. Il giocatore vince se ha puntato sul numero vincente. Se il numero vincente è compreso tra i "numeri fortunati" selezionati a caso ed è coperto da una tua puntata Pieno, vinci il "premio fortunato" moltiplicato.

Tipi di puntata

È possibile inserire diversi tipi di puntate sul tavolo della roulette. Le puntate possono coprire un singolo numero oppure una serie di numeri e ogni tipo di puntata dispone di uno specifico premio.

Le puntate piazzate sulle caselle numerate o sulle linee tra una casella e l'altra sono dette "Interne"; le puntate piazzate sulle aree speciali, poste sotto e a fianco della griglia principale sono dette "Esterne". PUNTATE INTERNE:

- Pieno - si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- Cavallo - si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- Terzina - si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la Terzina, si punta su tre numeri.
- Quartina - si posiziona la fiche all'angolo di intersezione (al centro) di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- Sestina - si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

PUNTATE ESTERNE:

- Colonna - si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con "2 to 1" alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna, copre lo zero.
- Dozzina - si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con "1st 12", "2nd 12" o "3rd 12" per coprire i dodici numeri della casella corrispondente.
- Rosso/nero - si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o i 18 numeri neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- Even/Odd (Pari/dispari) - si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o i 18 numeri dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- 1-18/19-36 - si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 to 1
2	10x	8	11	14	50x	20	23	26	29	32	35	2 to 1
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	50x	2 to 1
1 st 12			2 nd 12			3 rd 12						
1 - 18			EVEN			ODD			19 - 36			

Una volta premuto il pulsante GIRARE, i “numeri fortunati” selezionati a caso e i loro “premi fortunati” sono evidenziati sul tavolo delle puntate. Puntate Speciali e sui vicini
Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. Le posizioni di puntata saranno evidenziate.



Tiers du Cylindre

Questa puntata copre un totale di 12 numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette opposto allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11 • 1 fiche per cavallo 13/16 • 1 fiche per cavallo 23/24 • 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36

Orphelins a Cheval

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle puntate *Voisins du Zero* e *Tiers du Cylindre*. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (Pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17 • 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34 Voisins du Zero

Questa puntata copre un totale di 17 numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette che contiene lo zero. 9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3
- 1 fiche per cavallo 4/7
- 1 fiche per cavallo 12/15 • 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per quartina 25/26/28/29
- 1 fiche per cavallo 32/35 Jeu Zero

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla Roulette: 12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15. 4 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 0/3
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche su 26 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 32/35

Una puntata sui vicini copre un determinato numero e i numeri posti accanto ad esso sulla ruota della Roulette. Per piazzare una puntata sui vicini, clicca/tocca uno specifico numero sulla pista numerica. Una fiche sarà collocata sul numero scelto e sui numeri vicini a quel numero, sia a destra sia a sinistra. Clicca/tocca il pulsante circolare "-" o "+" per aumentare o diminuire l'insieme dei numeri vicini posti alla destra e alla sinistra del numero scelto.

Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 6 22 10

Vincite

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

PUNTATE INTERNE

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Pieno	29-499:1
Cavallo	17:1
Terzina	11:1
Quartina	8:1
Sestina	5:1

PUNTATE ESTERNE

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Colonna	2:1
Dozzina	2:1
Rosso/nero	1:1
Pari/dispari	1:1
1-18/19-36	1:1

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

Vincita del giocatore

Il ritorno teorico ottimale al giocatore (RTP) per la puntata Pieno è pari al 97.10%.

Il valore teorico ottimale di RTP per tutte le altre puntate è pari al 97.30%.

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

RNG Lightning Roulette € 1 - 5000

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

SALDO
€ 100,000.00

Il DISPLAY DELLE FICHE si aggiorna automaticamente in base al tuo saldo. Ti consente di selezionare il valore di ogni fiche che desideri puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



Se il tuo saldo è troppo alto per essere mostrato sul DISPLAY DELLE FICHE, compare una FICHE RETTANGOLARE.



Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccando la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

Una volta piazzate una puntata valida, premi il pulsante GIRA ORA per lanciare la pallina nella Roulette.



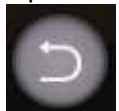
Il pulsante RADDOPPIA (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco del pulsante raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/tocando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Tutte le puntate sul tavolo possono essere cancellate tenendo premuto il pulsante ANNULLA per circa 3 secondi. Ricordiamo che le puntate possono essere rimosse solo prima che sia stato premuto il pulsante GIRARE.

Una volta mostrato il risultato di ogni giro, sullo schermo compaiono due pulsanti:



Se premi questi pulsanti, puoi puntare e girare nuovamente senza dovere attendere che il gioco ti riporti alla schermata delle puntate.

RIPUNTA E GIRA ripete la puntata che hai piazzato nel round precedente e fa rigirare la ruota.

2x RADDOPPIA E GIRA raddoppia la puntata che hai piazzato nel round precedente e fa rigirare la ruota.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- CRONOLOGIA PARTITA: mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **97,10%**.